

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444
Laman: <http://pasca.undiksha.c.id>.

Nomor : 2895/UN48.14.1/PT.02.05/2025
Perihal : Mohon Izin Observasi

1 Agustus 2025

Yth.....
di.....

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Proposal Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Angel Veranita Sari Tupen
NIM : 2429041083
Program studi : Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikain disampaikan, atas perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

a.n Direktur,
Wakil Direktur I,

Dika Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :

1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi



YAYASAN SOVERDI
SD KATOLIK SOVERDI TUBAN

NPSN : 50101770 - NSS : 102220405022
 Telp. (0361) 9359094 Email. sdk.soverdi@yahoo.com

Alamat : Jl. Komplek Burung No. 46 Tuban – Kec. Kuta – Kab. Badung – Prov. Bali

SURAT KETERANGAN
 NO. 696/SD/S.6/XII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tarsisius Soke Keraf, SE.
 NIP : -
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDK Soverdi Tuban

Dengan ini menerangkan sebenarnya bahwa:

Nama : Angel Veranita Sari Tupen
 NIM : 2429041083
 Program Studi : S2 Pendidikan Dasar
 Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha

Yang bersangkutan memang benar telah melaksanakan observasi penelitian dalam rangka melengkapi syarat-syarat penyusunan tesis Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kuta, 04 Agustus 2025

Kepala SD K Soverdi Tuban,

Tarsisius Soke Keraf, SE.
 NIP. -

Lampiran 3. Hasil Uji Judges Instrumen Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA *PUZZLE* DIGITAL GAMBAR BERSERI (AHLI MEDIA)

1. Definisi Konseptual Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri

Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang (Nazarius, 2024). Gambar berseri adalah “gambar yang merupakan rangkaian kegiatan atau cerita disajikan secara berurutan (Arsyad, 2011). Gambar-gambar tersebut berhubungan dengan gambar satu dengan gambar lain. Media *puzzle* digital gambar berseri merupakan media interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V. Media ini menyajikan urutan gambar yang menggambarkan tahapan peristiwa atau cerita secara runtut dalam bentuk *puzzle* digital. Karena tidak menyertakan teks tertulis, media ini mendorong kreativitas peserta didik dalam menyusun karangan narasi secara mandiri berdasarkan pemahaman mereka.

2. Definisi Operasional Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri

Media *puzzle* digital gambar berseri adalah sebuah media pembelajaran digital yang dirancang untuk melatih kemampuan menyusun atau mengurutkan gambar berseri. Penggunaan media dilakukan dengan cara peserta didik menyusun potongan-potongan gambar yang diacak menjadi urutan logis, kemudian menuliskan cerita narasi berdasarkan gambar yang telah tersusun. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami alur cerita secara visual sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir logis, kreatif, dan menulis narasi. Dalam penelitian ini, media *puzzle* digital gambar berseri diuji

kelayakannya melalui validasi ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria desain, kualitas isi, dan kemanfaatan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang baik. Instrumen validasi ahli media disusun berdasarkan aspek dan indikator yang dimodifikasi dari Amalia & Napitupulu (2022), seperti disajikan pada tabel berikut.

No	Aspek	Indikator
1	Desain	Kemenarikan gambar
		Ketepatan pemilihan tokoh karakter yang digunakan
		Kesesuaian gambar
		Kesesuaian penggunaan warna
		Kesesuaian pemilihan warna
		Ketepatan ukuran gambar
2	Kualitas Isi	Kesesuaian media sebagai bahan ajar
		Kesesuaian media dapat merangsang daya imajinasi peserta didik
		Media dapat merangsang daya imajinasi peserta didik
		Media memudahkan peserta didik dalam menulis narasi
3	Kemanfaatan	Media menarik perhatian peserta didik
		Media mudah digunakan
		Media mendukung keterampilan berpikir logis dan kreatif peserta didik
		Media mendorong peserta didik untuk mengekspresikan gagasan secara tertulis (narasi)
		Media membantu memahami alur cerita secara lebih konkret dan visual

**ANGKET VALIDASI MEDIA PUZZLE DIGITAL GAMBAR BERSERI
(AHLI MEDIA)**

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik "Buku Jendela Dunia" di kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan dari segi konten/materi dan penyajian media.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Baik (SB)
 3 = Baik (B)
 2 = Cukup (C)
 1 = Kurang (K)
2. Berikan penilaian terhadap media yang telah Bapak/Ibu amati dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria yang paling tepat.

C. Instrumen Penilaian

Instrumen Penilaian		Skala Penilaian			
No	Aspek Yang Dinilai	1	2	3	4
Desain					
1	Gambar-gambar dalam media menarik dan jelas				
2	Pemilihan tokoh dan karakter pada gambar sesuai dengan konteks cerita dan usia peserta didik				
3	Gambar yang digunakan relevan dengan tema cerita				
4	Penggunaan kombinasi warna dalam media serasi dan tidak mengganggu kenyamanan visual				
5	Warna yang dipilih mendukung suasana dan emosi cerita				
6	Ukuran gambar proporsional dan tidak ada bagian yang terpotong				
Kualitas Isi					
7	Media efektif digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi				

8	Gambar berseri dalam media dapat merangsang imajinasi peserta didik untuk mengembangkan cerita				
9	Media dapat memicu ide-ide kreatif dan alur cerita baru peserta didik				
10	Media <i>puzzle</i> digital gambar berseri ini memudahkan peserta didik untuk menyusun alur cerita narasi secara sistematis				
Kemanfaatan					
11	Tampilan media <i>puzzle</i> digital gambar berseri menarik dan mampu mempertahankan perhatian peserta didik selama pembelajaran				
12	Fitur media mudah dipahami dan dioperasikan oleh peserta didik				
13	Media membantu peserta didik untuk berpikir logis dalam mengurutkan gambar dan kreatif dalam menyusun cerita				
14	Media mendorong peserta didik mengekspresikan gagasan secara tertulis dalam bentuk narasi				
15	Media membantu peserta didik memahami alur cerita secara visual dan konkret untuk memudahkan menulis narasi				



LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI MEDIA *PUZZLE* DIGITAL GAMBAR BERSERI
(AHLI MEDIA)

Media *puzzle* digital gambar berseri sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Judul Penelitian	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Penyusun	Angel Veranita Sari Tupen
Pembimbing	Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.
Instansi	Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha

Validator dimohon untuk memberikan penilaian terhadap instrumen uji validitas terhadap Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.

PETUNJUK

1. Sebelum mengisi kolom penilaian terlebih dahulu Bapak/Ibu Validator mengisi identitas diri.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
3. Penilaian terdiri dari dua alternatif
 Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek dinilai
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
4. Dapat mengisi catatan pada kolom catatan.

IDENTITAS VALIDATOR

1. Nama :
2. NIP :
3. Instansi :

TABEL PENILAIAN

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1			
2			

3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

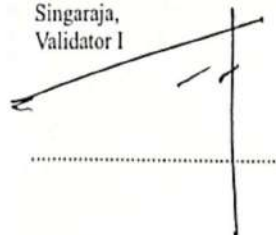
SARAN DAN MASUKAN

.....

.....

.....

Singaraja,
Validator I



.....

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI MEDIA *PUZZLE* DIGITAL GAMBAR BERSERI
(AHLI MEDIA)

Media *puzzle* digital gambar berseri sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Judul Penelitian	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Penyusun	Angel Veranita Sari Tupen
Pembimbing	Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.
Instansi	Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha

Validator dimohon untuk memberikan penilaian terhadap instrumen uji validitas terhadap Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.

PETUNJUK

1. Sebelum mengisi kolom penilaian terlebih dahulu Bapak/Ibu Validator mengisi identitas diri.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
3. Penilaian terdiri dari dua alternatif
 Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek dinilai
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
4. Dapat mengisi catatan pada kolom catatan.

IDENTITAS VALIDATOR

1. Nama : Dr. Gede Wina Bagus, S.Pd., M.Pd.
2. NIP : 198403272015041001
3. Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

TABEL PENILAIAN

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		

3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

SARAN DAN MASUKAN

.....

Singaraja, 24 Oktober 2025
 Validator I

Gede Wina Bayu
 Dr. Gede Wina Bayu, S.Pd., M.
 NIP. 198403272015091001

Lampiran 4. Hasil Uji Judges Instrumen Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA *PUZZLE* DIGITAL GAMBAR BERSERI (AHLI MATERI)

1. Definisi Konsep Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri

Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang (Nazarius, 2024). Gambar berseri adalah “gambar yang merupakan rangkaian kegiatan atau cerita disajikan secara berurutan (Arsyad, 2011). Gambar-gambar tersebut berhubungan dengan gambar satu dengan gambar lain. Media *puzzle* digital gambar berseri merupakan media interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V. Media ini menyajikan urutan gambar yang menggambarkan tahapan peristiwa atau cerita secara runtut dalam bentuk *puzzle* digital. Karena tidak menyertakan teks tertulis, media ini mendorong kreativitas peserta didik dalam menyusun karangan narasi secara mandiri berdasarkan pemahaman mereka.

2. Definisi Operasional Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri

Media *puzzle* digital gambar berseri adalah sebuah media pembelajaran digital yang dirancang untuk melatih kemampuan menyusun atau mengurutkan gambar berseri. Media *puzzle* digital gambar berseri dalam konteks validasi ahli materi adalah media pembelajaran digital interaktif yang dinilai kelayakannya oleh ahli materi berdasarkan aspek isi, penyajian, dan kelayakan media (Amalia & Napitupulu (2022). Media ini dikembangkan untuk membantu peserta didik kelas V dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi melalui penyusunan gambar berseri yang menggambarkan suatu peristiwa secara berurutan. Penilaian ahli materi difokuskan pada sejauh mana

media ini telah memenuhi standar isi dan penyajian materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta prinsip pengembangan bahan ajar yang baik.

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Muatan Materi	Kesesuaian isi materi dengan CP
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran
		Kedalaman materi
		Kesesuaian materi dengan kemampuan intelektual peserta didik
2	Penyajian	Menggunakan ilustrasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari
		Materi dan alur cerita mudah dipahami peserta didik
		Ketepatan alur cerita
		Keruntutan cerita dengan tema
		Kejelasan cerita yang disampaikan
		Keseimbangan alur cerita sesuai gambar
3	Kelayakan Media	Kualitas visual (grafis) media
		Kejelasan tulisan (teks)
		Kemudahan penggunaan (user friendly)
		Interaktivitas
		Petunjuk penggunaan

3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Pernyataan
1	Muatan Materi	Kesesuaian isi materi dengan CP	1	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan Capaian Pembelajaran untuk materi menulis narasi kelas V sekolah dasar
		Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran	2	Isi media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan menulis narasi
		Kedalaman materi	3	Materi yang disajikan dalam media memiliki kedalaman dan keluasan yang cukup untuk melatih keterampilan menulis narasi peserta didik
		Kesesuaian materi dengan kemampuan intelektual peserta didik	4	Bahasa, konsep, dan contoh yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V sekolah dasar
2	Penyajian	Menggunakan ilustrasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	5	Gambar-gambar yang digunakan dalam puzzle menggambarkan situasi nyata dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik
		Materi dan alur cerita mudah dipahami peserta didik	6	Alur cerita dari gambar berseri jelas, logis, dan mudah diikuti oleh peserta didik sehingga dapat memicu ide untuk menulis
		Ketepatan alur cerita	7	Susunan gambar dalam puzzle memiliki alur yang runtut dan logis dari awal hingga akhir
		Keruntutan cerita dengan tema	8	Setiap gambar dalam rangkaian puzzle memiliki keterkaitan yang kuat dan mendukung tema cerita yang telah ditentukan
		Kejelasan cerita yang disampaikan	9	Cerita yang disajikan melalui gambar berseri tersampaikan secara jelas, logis, dan tidak menimbulkan makna ganda
		Keseimbangan alur cerita sesuai gambar	10	Komposisi gambar dan alur cerita proporsional dan saling mendukung

→ Keluasan perlu dicermati kembali karena indikator hanya kedalaman saja

**ANGKET VALIDASI MEDIA *PUZZLE* DIGITAL GAMBAR BERSERI
(AHLI MATERI)**

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik "Buku Jendela Dunia" di kelas V sekolah dasar yang telah dikembangkan dari segi konten/materi dan penyajian media.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
 - 4 = Sangat Baik (SB)**
 - 3 = Baik (B)**
 - 2 = Cukup (C)**
 - 1 = Kurang (K)**
2. Berikan penilaian terhadap media yang telah Bapak/Ibu amati dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria yang paling tepat.

C. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Muatan Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan Capaian Pembelajaran untuk materi menulis narasi kelas V sekolah dasar				
2	Isi media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan menulis narasi				
3	Materi yang disajikan dalam media memiliki kedalaman dan keluasan yang cukup untuk melatih keterampilan menulis narasi peserta didik				
4	Bahasa, konsep, dan contoh yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V sekolah dasar.				
Penyajian					
5	Gambar-gambar yang digunakan dalam puzzle menggambarkan situasi nyata dan				

	dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik				
6	Alur cerita dari gambar berseri jelas, logis, dan mudah diikuti oleh peserta didik sehingga dapat memicu ide untuk menulis.				
7	Susunan gambar dalam <i>puzzle</i> memiliki alur yang runtut dan logis dari awal hingga akhir				
8	Setiap gambar dalam rangkaian <i>puzzle</i> memiliki keterkaitan yang kuat dan mendukung tema cerita yang telah ditentukan.				
9	Cerita yang disajikan melalui gambar berseri tersampaikan secara jelas, logis, dan tidak menimbulkan makna ganda				
10	Komposisi gambar dan alur cerita proporsional dan saling mendukung				
Kelayakan Media					
11	Desain tata letak, kombinasi warna, dan kualitas visual media menarik serta mudah dipahami oleh penggunanya				
12	Ukuran, jenis, dan warna huruf pada setiap instruksi atau keterangan terbaca jelas dan konsisten di seluruh tampilan media				
13	Media mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru				
14	Media memiliki fitur interaktif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam menyusun <i>puzzle</i> dan memahami alur cerita				
15	Terdapat petunjuk yang lengkap, jelas, dan mudah dipahami mengenai cara penggunaan media				



LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI MEDIA *PUZZLE* DIGITAL GAMBAR BERSERI
(AHLI MATERI)

Media *puzzle* digital gambar berseri sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Judul Penelitian	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Penyusun	Angel Veranita Sari Tupen
Pembimbing	Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.
Instansi	Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha

Validator dimohon untuk memberikan penilaian terhadap instrumen uji validitas terhadap Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.

PETUNJUK

1. Sebelum mengisi kolom penilaian terlebih dahulu Bapak/Ibu Validator mengisi identitas diri.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
3. Penilaian terdiri dari dua alternatif
 Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek dinilai
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
4. Dapat mengisi catatan pada kolom catatan.

IDENTITAS VALIDATOR

1. Nama :
2. NIP :
3. Instansi :

TABEL PENILAIAN

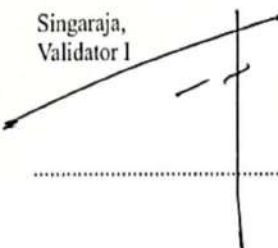
Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1			
2			

3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

SARAN DAN MASUKAN

.....

Singaraja,
 Validator I



.....

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI MEDIA *PUZZLE* DIGITAL GAMBAR BERSERI
(AHLI MATERI)

Media *puzzle* digital gambar berseri sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Judul Penelitian	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Penyusun	Angel Veranita Sari Tupen
Pembimbing	Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.
Instansi	Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha

Validator dimohon untuk memberikan penilaian terhadap instrumen uji validitas terhadap Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.

PETUNJUK

1. Sebelum mengisi kolom penilaian terlebih dahulu Bapak/Ibu Validator mengisi identitas diri.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
3. Penilaian terdiri dari dua alternatif
 Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek dinilai
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
4. Dapat mengisi catatan pada kolom catatan.

IDENTITAS VALIDATOR

1. Nama : Dr. Gede Wina Bayu, S.Pd., M.Pd.
2. NIP : 198207272015061001
3. Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

TABEL PENILAIAN

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		

3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

SARAN DAN MASUKAN

.....

Singaraja, 24 Oktober 2015
 Validator I


 Dr. Eka Wina Bayu, S.Pd, M.Pd.
 NIP. 198403272015091001

Lampiran 5. Hasil Uji Judges Instrumen Kepraktisan (Guru dan Peserta Didik)

1. Definisi Konsep Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri

Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang (Nazarius, 2024). Gambar berseri adalah “gambar yang merupakan rangkaian kegiatan atau cerita disajikan secara berurutan (Arsyad, 2011). Gambar-gambar tersebut berhubungan dengan gambar satu dengan gambar lain. Media *puzzle* digital gambar berseri merupakan media interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V. Media ini menyajikan urutan gambar yang menggambarkan tahapan peristiwa atau cerita secara runtut dalam bentuk *puzzle* digital. Karena tidak menyertakan teks tertulis, media ini mendorong kreativitas peserta didik dalam menyusun karangan narasi secara mandiri berdasarkan pemahaman mereka.

2. Definisi Operasional Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri

Media *puzzle* digital gambar berseri adalah sebuah media pembelajaran digital yang dirancang untuk melatih kemampuan menyusun atau mengurutkan gambar berseri. Media ini mengintegrasikan teks instruksi, gambar berseri, dan transisi digital dalam satu platform. Kepraktisan media *puzzle* digital gambar berseri dalam penelitian ini diukur berdasarkan angket guru dan angket peserta didik. Instrumen angket guru dikembangkan berdasarkan teori kepraktisan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Amalia & Napitupulu (2022), yang menjelaskan bahwa kepraktisan media dapat diukur melalui tiga komponen utama, yaitu desain, kualitas isi, dan kemanfaatan. Ketiga aspek ini menilai sejauh mana media pembelajaran dapat digunakan secara efektif, menarik, dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran oleh

guru dan peserta didik. Sedangkan Instrumen angket peserta didik dimodifikasi dari Pratiwi et al. (2023) yang menilai kepraktisan media pembelajaran berdasarkan tiga aspek utama, yaitu kemudahan (komponen), kualitas media, dan kegunaan. Ketiga aspek ini mencerminkan persepsi peserta didik terhadap keterpahaman, tampilan, dan manfaat media dalam mendukung proses belajar.

a. Peserta Didik

No	Aspek	Indikator
1	Kemudahan	Kejelasan materi yang disampaikan
		Kesesuaian bahasa dalam penyampaian penggunaan
		Materi yang mudah dipahami
2	Kualitas Media	Kejelasan petunjuk belajar
		Daya Tarik tampilan multimedia
		Warna-warna menarik dalam multimedia interaktif
		Gambar yang menarik dalam multimedia interaktif
3	Kegunaan	Penggunaan media untuk membantu peserta didik memahami materi
		Daya tarik media untuk memancing minat belajar peserta didik

mohon dicermati kembali, makanya the gelas'

4. Kisi-Kisi Uji Kepraktisan (Angket Peserta Didik)

No	Aspek	Indikator	No Butir	Pernyataan
1	Kemudahan	Kejelasan materi yang disampaikan Kesesuaian bahasa dalam penyampaian penggunaan materi yang mudah dipahami	1 2 3	Materi dalam media <i>puzzle</i> digital gambar berseri mudah untuk saya pahami Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya mengerti Media ini mudah digunakan saya tidak bingung saat memainkannya sendiri
2	Kualitas Media	Kejelasan petunjuk belajar Daya Tarik tampilan multimedia Warna-warna menarik dalam multimedia interaktif Gambar yang menarik dalam multimedia interaktif	4 5 6 7	Saya memahami cara bermain dari petunjuk yang jelas di dalamnya Tampilan media <i>puzzle</i> digital gambar berseri menarik dan seru saat dimainkan Warna-warni di dalam media cerah dan menyenangkan untuk dilihat Gambar-gambar di dalam media jelas, menarik, dan mudah saya pahami
3	Kegunaan	Penggunaan media untuk membantu peserta didik memahami materi Daya tarik media untuk memancing minat belajar peserta didik	8 9	Media ini membantu lebih mudah menulis cerita berdasarkan gambar Media ini membuat saya jadi lebih semangat dan senang belajar menulis cerita

Indikator : Disajikan materi materi yg berstruktur dan terstruktur.

→ *ada gambar*
→ *Tampilan multi warna memiliki desain visual yg menarik & seru*
→ *Karakter Gera SD*

→ *Ilustrasi ~~gambar~~ di setiap cara menulis, manfaat warna yg berseri serta tdk membosankan*

LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN (PESERTA DIDIK)

A. Pengantar

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur kepraktisan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik "Buku Jendela Dunia" di kelas V sekolah dasar.

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon isi angket ini dengan jujur sesuai pendapatmu. Penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Praktis (SP)
 3 = Praktis (P)
 2 = Kurang Praktis (KP)
 1 = Tidak Praktis (TP)
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan pendapatmu.
- Ceritakan tentang pengalamanmu setelah bermain media *puzzle* digital gambar berseri yang dapat kamu isi pada kolom yang sudah tersedia.

C. Identitas Peserta Didik

Nama :
 No Absen :
 Kelas :

D. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kemudahan					
1	Materi dalam media <i>puzzle</i> digital gambar berseri mudah untuk saya pahami				
2	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya mengerti				
3	Media ini mudah digunakan, saya tidak bingung saat memainkannya sendiri				
Kualitas Media					
4	Saya memahami cara bermain dari petunjuk yang jelas di dalamnya				
5	Tampilan media <i>puzzle</i> digital gambar berseri menarik dan seru saat dimainkan				
6	Warna-warni di dalam media cerah dan menyenangkan untuk dilihat				
7	Gambar-gambar di dalam media jelas, menarik, dan mudah saya pahami				
Kegunaan					
8	Media ini membantu lebih mudah menulis cerita berdasarkan gambar				
9	Media ini membuat saya jadi lebih semangat dan senang belajar menulis cerita				

Sesuai

LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA *PUZZLE* DIGITAL GAMBAR
BERSERI

Media *puzzle* digital gambar berseri sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Judul Penelitian	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Penyusun	Angel Veranita Sari Tupen
Pembimbing	Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.
Instansi	Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha

Validator dimohon untuk memberikan penilaian terhadap instrumen uji kepraktisan terhadap Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.

PETUNJUK

1. Sebelum mengisi kolom penilaian terlebih dahulu Bapak/Ibu Validator mengisi identitas diri.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
3. Penilaian terdiri dari dua alternatif
 Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek dinilai
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
4. Dapat mengisi catatan pada kolom catatan.

IDENTITAS VALIDATOR

1. Nama :
2. NIP :
3. Instansi :

TABEL PENILAIAN

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1			
2			
3			

4			
5			
6			
7			
8			
9			

SARAN DAN MASUKAN

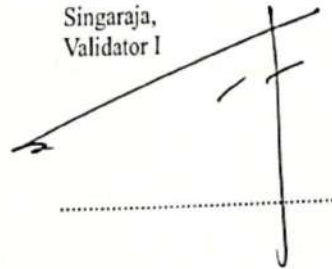
.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Validator I



.....

LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN (GURU)

A. Pengantar

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur kepraktisan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik "Buku Jendela Dunia" di kelas V sekolah dasar.

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Praktis (SP)
 3 = Praktis (P)
 2 = Kurang Praktis (KP)
 1 = Tidak Praktis (TP)
- Berikan penilaian terhadap media yang telah Bapak/Ibu amati dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria yang paling tepat.

C. Identitas Guru

Nama :
 NIP :
 Jabatan :
 Asal Instansi :

D. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Desain					
1	Gambar-gambar dalam media menarik dan jelas				
2	Pemilihan tokoh dan karakter pada gambar sesuai dengan usia, minat, dan tingkat pemahaman peserta didik				
3	Gambar yang digunakan dalam media ini relevan dengan tema cerita dan mendukung tujuan pembelajaran				
4	Kombinasi warna dalam media <i>puzzle</i> digital gambar berseri serasi, menarik dan nyaman dilihat oleh peserta didik				
5	Warna yang digunakan mendukung suasana, emosi, dan makna cerita yang disajikan				
6	Ukuran gambar dalam media sudah proporsional dan jelas untuk dilihat				

Kualitas Isi				
7	Media <i>puzzle</i> digital gambar berseri mudah digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk melatih keterampilan menulis narasi			
8	Gambar berseri dalam media dapat merangsang imajinasi peserta didik untuk mengembangkan cerita			
9	Media dapat memicu ide-ide kreatif dan alur cerita baru peserta didik			
10	Media <i>puzzle</i> digital gambar berseri ini memudahkan peserta didik untuk menyusun alur cerita narasi secara sistematis			
Kemanfaatan				
11	Tampilan media <i>puzzle</i> digital gambar berseri menarik dan mampu mempertahankan fokus peserta didik selama pembelajaran			
12	Fitur media mudah dipahami dan dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik			
13	Media membantu peserta didik berpikir logis dalam mengurutkan gambar serta kreatif dalam mengembangkan cerita			
14	Media ini dapat memotivasi peserta didik untuk mengekspresikan gagasan secara tertulis dalam bentuk narasi			
15	Media ini membantu peserta didik memahami alur cerita secara visual dan konkret sehingga memudahkan menulis narasi			



LEMBAR VALIDASI UJI JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN MEDIA PUZZLE DIGITAL GAMBAR
BERSERI

Media *puzzle* digital gambar berseri sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Judul Penelitian	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Penyusun	Angel Veranita Sari Tupen
Pembimbing	Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.
Instansi	Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha

Validator dimohon untuk memberikan penilaian terhadap instrumen uji kepraktisan terhadap Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.

PETUNJUK

1. Sebelum mengisi kolom penilaian terlebih dahulu Bapak/Ibu Validator mengisi identitas diri.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai.
3. Penilaian terdiri dari dua alternatif
 Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek dinilai
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
4. Dapat mengisi catatan pada kolom catatan.

IDENTITAS VALIDATOR

1. Nama : Dr. Gede Wina Baku, S.Pd., M.Pd.
2. NIP : 194103272015061001
3. Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha.

TABEL PENILAIAN

Nomor Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		

4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

SARAN DAN MASUKAN

.....

Singaraja, 24 Oktober 2025
 Validator I

[Signature]

Dr. Gede Ulina Bayu, S.Pd., M
 NIP. 198103272015041001

Lampiran 6. Hasil Uji Judges Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Narasi

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI

1. Definisi Konseptual Keterampilan Menulis Narasi

Narasi adalah karangan yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian dengan tujuan agar seolah-olah pembaca mengalami kejadian yang diceritakan (Kosasih, 2004). Narasi adalah cerita berdasarkan urutan suatu atau (serangkaian) kejadian atau peristiwa (Dalman, 2016). Karangan narasi merupakan suatu bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, dan merangkaikan tindak tanduk perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau berlangsung dalam suatu kesatuan waktu (Finoza, 2008). keterampilan menulis narasi merupakan kemampuan mengekspresikan gagasan atau peristiwa dalam bentuk tulisan yang tersusun secara runtut dan kronologis.

2. Definisi Operasional Keterampilan Menulis Narasi

Narasi adalah suatu karangan cerita yang menyajikan serangkaian peristiwa kejadian dan disusun secara kronologis sesuai dengan urutan waktunya (Hanifa et al., 2024). Keterampilan menulis narasi adalah keterampilan menulis yang bertujuan untuk menceritakan suatu peristiwa, pengalaman, atau rangkaian kejadian secara runtut sehingga pembaca dapat memahami jalannya cerita dari awal, tengah, hingga akhir. Keterampilan menulis narasi dapat dioperasionalkan melalui beberapa aspek penilaian yaitu: (1) Kesesuaian Dengan Gambar, (2) Ketepatan Logika Urutan Cerita, (3) Ketepatan Makna Keseluruhan Cerita, (4) Ketepatan Kata, (5) Ketepatan Kalimat, dan (6) Ejaan Dan Tata Tulis (Nurdiyantoro, 2016).

3. Kisi-Kisi Tes Keterampilan Menulis Narasi

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Soal	Jenjang Kognitif	Jumlah Soal
Peserta didik mampu menulis berbagai teks sederhana berdasarkan gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi. Peserta didik mampu menuliskan hasil pengamatan yang menjelaskan hubungan kausalitas (sebab akibat) untuk meyakinkan pembaca. Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma sosial budaya. Peserta didik mampu menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Peserta didik mampu menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk karya sastra dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Peserta didik terampil menulis teks dalam tulisan Latin dan tegak bersambung.	Peserta didik mampu menulis teks narasi sederhana dengan awal, tengah, akhir, dengan elemen intrinsik seperti tokoh, latar, dan alur dialog untuk menarik pembaca.	1. Tulislah sebuah teks narasi sederhana berdasarkan <i>puzzle</i> gambar berseri yang disediakan. Pastikan cerita memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!	C6	1

4	Ketepatan kata	Pemilihan kata tepat, bervariasi, dan sesuai dengan konteks cerita	Kata tepat, variatif, sesuai situasi cerita	Kata cukup tepat, kurang variatif	Banyak kata kurang tepat	Hampir semua kata tidak tepat
5	Ketepatan kalimat	Kalimat tersusun dengan struktur yang benar, efektif, dan mudah dipahami pembaca	Semua kalimat lengkap, benar, dan mudah dipahami	Sebagian besar kalimat benar	Banyak kalimat salah atau tidak lengkap	Hampir semua kalimat salah
6	Ejaan dan tata tulis	Penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan ejaan sesuai dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia	Tidak ada kesalahan	Ada 1-2 kesalahan	Banyak kesalahan, tapi masih terbaca	Sangat banyak kesalahan

Jumlah Skor Maksimal = 24

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{24} \times 100$$

Kategori Penilaian :

Rentang Nilai	Kategori
86-100	= Sangat Baik
71-85	= Baik
56-70	= Kurang
≤ 55	= Sangat Kurang

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN TES KETERAMPILAN MENULIS NARASI

Media *puzzle* digital gambar berseri sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Judul Penelitian	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Penyusun	Angel Veranita Sari Tupen
Pembimbing	Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.
Instansi	Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha

Validator dimohon untuk memberikan penilaian terhadap instrumen tes keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V sekolah dasar.

PETUNJUK

- Sebelum mengisi kolom penilaian terlebih dahulu Bapak/Ibu Validator mengisi identitas diri.
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
- Penilaian terdiri dari dua alternatif
 Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek dinilai
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
- Dapat mengisi catatan pada kolom catatan

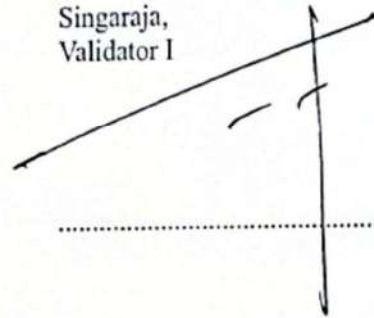
IDENTITAS VALIDATOR

- Nama :
- NIP :
- Instansi :

TABEL PENILAIAN

Nomor Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1			

Singaraja,
Validator I

A handwritten signature in black ink, consisting of a series of loops and strokes, positioned to the right of the text 'Singaraja, Validator I'.

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN TES KETERAMPILAN MENULIS NARASI

Media *puzzle* digital gambar berseri sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Judul Penelitian	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Penyusun	Angel Veranita Sari Tupen
Pembimbing	Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd.
Instansi	Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha

Validator dimohon untuk memberikan penilaian terhadap instrumen tes keterampilan menulis narasi peserta didik kelas V sekolah dasar.

PETUNJUK

- Sebelum mengisi kolom penilaian terlebih dahulu Bapak/Ibu Validator mengisi identitas diri.
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
- Penilaian terdiri dari dua alternatif
 Relevan : Jika instrumen sesuai dengan aspek dinilai
 Kurang Relevan : Jika instrumen tidak sesuai dengan aspek yang dinilai
- Dapat mengisi catatan pada kolom catatan

IDENTITAS VALIDATOR

- Nama : Dr. Gede Wika Bayu, S.Pd., M.Pd.
- NIP : 198103272015041001
- Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

TABEL PENILAIAN

Nomor Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		

Singaraja, 24 Oktober 2025
Validator II

[Signature]
Dr. Geckle Wina Bayu, S.Pd., M.Pd
NIP. 19810327201709109



Lampiran 7. Lembar Tes Keterampilan Menulis Narasi

Nama: _____ Kelas: _____

Tulislah sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



1. _____

2. _____

3. _____

selamat bekerja 😊

Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengambilan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jl. Udayana No 11 Singaraja Bali, Telp. 081999446444
Laman: <http://pasca.undiksha.c.id>.

Nomor : 2001/UN48.14.1/PT.02.05/2025
Perihal : Mohon Izin Pengambilan Data

1 September 2025

Yth.....
di.....

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami dengan identitas:

Nama : Angel Veranita Sari Tupen
NIM : 2429041083
Program studi : Pendidikan Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Demikain disampaikan, atas berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

a.n. Direktur,
Wakil Direktur I,

Ida Bagus Putu Arnyana
NIP. 195812311986011005

Tembusan :
1. Kepala Subbagian Program Pascasarjana
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengambilan Data



YAYASAN SOVERDI
SD KATOLIK SOVERDI TUBAN

NPSN : 50101770 - NSS : 102220405022
Telp. (0361) 9359094 Email. sdk.soverdi@yahoo.com

Alamat : Jl. Komplek Burung No. 46 Tuban – Kec. Kuta – Kab. Badung – Prov. Bali

SURAT KETERANGAN

NO. 696/SD/S.6/XII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tarsisius Soke Keraf, SE.
NIP : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDK Soverdi Tuban

Dengan ini menerangkan sebenarnya bahwa:

Nama : Angel Veranita Sari Tupen
NIM : 2429041083
Program Studi : S2 Pendidikan Dasar
Universitas : Universitas Pendidikan Ganesha

Yang bersangkutan memang benar telah melaksanakan pengambilan data penelitian dalam rangka melengkapi syarat-syarat penyusunan tesis Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kuta, 12 Desember 2025
Kepala SD K Soverdi Tuban,

Tarsisius Soke Keraf, SE.
NIP. -

Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Ahli Media

ANGKET VALIDASI MEDIA *PUZZLE* DIGITAL GAMBAR BERSERI (AHLI MEDIA)

A. Pengantar

Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media *puzzle* digital gambar berseri yang sedang dikembangkan dari ahli media.

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
4 = Sangat Baik (SB)
3 = Baik (B)
2 = Cukup (C)
1 = Kurang (K)
- Berikan penilaian terhadap media yang telah Bapak/Ibu amati dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria yang paling tepat.
- Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Desain					
1	Gambar-gambar dalam media menarik dan jelas.				✓
2	Pemilihan tokoh dan karakter pada gambar sesuai dengan konteks cerita dan usia peserta didik.				✓
3	Gambar yang digunakan relevan dengan tema cerita.				✓
4	Penggunaan kombinasi warna dalam media serasi dan tidak mengganggu kenyamanan visual.				✓
5	Warna yang dipilih mendukung suasana dan emosi cerita.			✓	
6	Ukuran gambar proporsional dan tidak ada bagian yang terpotong.			✓	

Kualitas Isi				
7	Media efektif digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi.			✓
8	Gambar berseri dalam media dapat merangsang imajinasi peserta didik untuk mengembangkan cerita.			✓
9	Media dapat memicu ide-ide kreatif dan alur cerita baru peserta didik.		✓	
10	Media <i>puzzle</i> digital gambar berseri ini memudahkan peserta didik untuk menyusun alur cerita narasi secara sistematis.			✓
Kemanfaatan				
11	Tampilan media <i>puzzle</i> digital gambar berseri menarik dan mampu mempertahankan perhatian peserta didik selama pembelajaran.		✓	
12	Fitur media mudah dipahami dan dioperasikan oleh peserta didik.		✓	
13	Media membantu peserta didik untuk berpikir logis dalam mengurutkan gambar dan kreatif dalam menyusun cerita.			✓
14	Media mendorong peserta didik mengekspresikan gagasan secara tertulis dalam bentuk narasi.		✓	
15	Media membantu peserta didik memahami alur cerita secara visual dan konkret untuk memudahkan menulis narasi.			✓

D. Catatan

Median sudah bagus, namun pentajuk yang harus dilakukan oleh siswa dibuat lebih jelas lagi dan isikan profil pengembang beserta dosen pembimbingnya.

E. Kesimpulan

Media *puzzle* digital gambar berseri, dinyatakan *:

- 1) Layak digunakan tanpa adanya revisi

2) Layak digunakan dengan revisi

3) Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 11 November 2025

Ahli Media



(I Gede Margunayasa)

NIP. 198504022009121009



**ANGKET VALIDASI MEDIA *PUZZLE* DIGITAL GAMBAR BERSERI
(AHLI MEDIA)**

A. Pengantar

Lembar validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media *puzzle* digital gambar berseri yang sedang dikembangkan dari ahli media.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Baik (SB)
 3 = Baik (B)
 2 = Cukup (C)
 1 = Kurang (K)
2. Berikan penilaian terhadap media yang telah Bapak/Ibu amati dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria yang paling tepat.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Desain					
1	Gambar-gambar dalam media menarik dan jelas.				✓
2	Pemilihan tokoh dan karakter pada gambar sesuai dengan konteks cerita dan usia peserta didik.				✓
3	Gambar yang digunakan relevan dengan tema cerita.				✓
4	Penggunaan kombinasi warna dalam media serasi dan tidak mengganggu kenyamanan visual.			✓	
5	Warna yang dipilih mendukung suasana dan emosi cerita.			✓	

6	Ukuran gambar proporsional dan tidak ada bagian yang terpotong.			✓	
Kualitas Isi					
7	Media efektif digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi.				✓
8	Gambar berseri dalam media dapat merangsang imajinasi peserta didik untuk mengembangkan cerita.				✓
9	Media dapat memicu ide-ide kreatif dan alur cerita baru peserta didik.			✓	
10	Media <i>puzzle</i> digital gambar berseri ini memudahkan peserta didik untuk menyusun alur cerita narasi secara sistematis.				✓
Kemanfaatan					
11	Tampilan media <i>puzzle</i> digital gambar berseri menarik dan mampu mempertahankan perhatian peserta didik selama pembelajaran.				✓
12	Fitur media mudah dipahami dan dioperasikan oleh peserta didik.			✓	
13	Media membantu peserta didik untuk berpikir logis dalam mengurutkan gambar dan kreatif dalam menyusun cerita.			✓	
14	Media mendorong peserta didik mengekspresikan gagasan secara tertulis dalam bentuk narasi.				✓
15	Media membantu peserta didik memahami alur cerita secara visual dan konkret untuk memudahkan menulis narasi.			✓	

D. Catatan

Gambar yang digunakan sudah bagus, komposisi warnanya juga bagus.

E. Kesimpulan

Media *puzzle* digital gambar berseri, dinyatakan *:

- 1) Layak digunakan tanpa adanya revisi ✓
- 2) Layak digunakan dengan revisi
- 3) Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 11 November 2025

Ahli Media



(Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd)

NIP. 197612142009122002



Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

ANGKET VALIDASI MEDIA *PUZZLE* DIGITAL GAMBAR BERSERI (AHLI MATERI)

A. Pengantar

Lembar validasi ahli materi dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik “Buku Jendela Dunia” di kelas V sekolah dasar yang sedang dikembangkan dari segi materi.

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon Bapak/Tbu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Baik (SB)
 3 = Baik (B)
 2 = Cukup (C)
 1 = Kurang (K)
- Berikan penilaian terhadap media yang telah Bapak/Tbu amati dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria yang paling tepat.
- Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Muatan Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan Capaian Pembelajaran untuk materi menulis narasi kelas V sekolah dasar			✓	
2	Isi media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan menulis narasi			✓	
3	Materi yang disajikan dalam media memiliki kedalaman dan keluasan yang cukup untuk melatih keterampilan menulis narasi peserta didik			✓	
4	Bahasa, konsep, dan contoh yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V sekolah dasar			✓	

Penyajian					
5	Gambar-gambar yang digunakan dalam <i>puzzle</i> menggambarkan situasi nyata dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik				✓
6	Alur cerita dari gambar berseri jelas, logis, dan mudah diikuti oleh peserta didik sehingga dapat memicu ide untuk menulis.				✓
7	Susunan gambar dalam <i>puzzle</i> memiliki alur yang runtut dan logis dari awal hingga akhir				✓
8	Setiap gambar dalam rangkaian <i>puzzle</i> memiliki keterkaitan yang kuat dan mendukung tema cerita yang telah ditentukan				✓
9	Cerita yang disajikan melalui gambar berseri tersampaikan secara jelas, logis, dan tidak menimbulkan makna ganda				✓
10	Komposisi gambar dan alur cerita proporsional dan saling mendukung				✓
Kelayakan Media					
11	Desain tata letak, kombinasi warna, dan kualitas visual media menarik serta mudah dipahami oleh penggunanya				✓
12	Ukuran, jenis, dan warna huruf pada setiap instruksi atau keterangan terbaca jelas dan konsisten di seluruh tampilan media				✓
13	Media mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru			✓	
14	Media memiliki fitur interaktif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam menyusun <i>puzzle</i> dan memahami alur cerita			✓	
15	Terdapat petunjuk yang lengkap, jelas, dan mudah dipahami mengenai cara penggunaan media			✓	

D. Catatan

Sudah bagus, namun isikan tujuan pembelajaran

E. Kesimpulan

Media *puzzle* digital gambar berseri, dinyatakan *:

- 1) Layak digunakan tanpa adanya revisi
- 2) Layak digunakan dengan revisi
- 3) Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 11 November 2025

Ahli Materi


(I Gede Margunayasa)

NIP. 198504022009121009



**ANGKET VALIDASI MEDIA *PUZZLE* DIGITAL GAMBAR BERSERI
(AHLI MATERI)**

A. Pengantar

Lembar validasi ahli materi dimaksudkan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik “Buku Jendela Dunia” di kelas V sekolah dasar yang sedang dikembangkan dari segi materi.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
 - 4 = Sangat Baik (SB)
 - 3 = Baik (B)
 - 2 = Cukup (C)
 - 1 = Kurang (K)
2. Berikan penilaian terhadap media yang telah Bapak/Ibu amati dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria yang paling tepat.
3. Komentar atau saran yang diberikan dapat dilakukan pada kolom yang sudah disediakan guna menyempurnakan produk yang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Muatan Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan Capaian Pembelajaran untuk materi menulis narasi kelas V sekolah dasar			✓	
2	Isi media mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan menulis narasi			✓	
3	Materi yang disajikan dalam media memiliki kedalaman dan keluasan yang cukup untuk melatih keterampilan menulis narasi peserta didik			✓	
4	Bahasa, konsep, dan contoh yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V sekolah dasar.			✓	

Penyajian				
5	Gambar-gambar yang digunakan dalam <i>puzzle</i> menggambarkan situasi nyata dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik			✓
6	Alur cerita dari gambar berseri jelas, logis, dan mudah diikuti oleh peserta didik sehingga dapat memicu ide untuk menulis.			✓
7	Susunan gambar dalam <i>puzzle</i> memiliki alur yang runtut dan logis dari awal hingga akhir			✓
8	Setiap gambar dalam rangkaian <i>puzzle</i> memiliki keterkaitan yang kuat dan mendukung tema cerita yang telah ditentukan			✓
9	Cerita yang disajikan melalui gambar berseri tersampaikan secara jelas, logis, dan tidak menimbulkan makna ganda		✓	
10	Komposisi gambar dan alur cerita proporsional dan saling mendukung		✓	
Kelayakan Media				
11	Desain tata letak, kombinasi warna, dan kualitas visual media menarik serta mudah dipahami oleh penggunaanya			✓
12	Ukuran, jenis, dan warna huruf pada setiap instruksi atau keterangan terbaca jelas dan konsisten di seluruh tampilan media		✓	
13	Media mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru			✓
14	Media memiliki fitur interaktif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam menyusun <i>puzzle</i> dan memahami alur cerita		✓	
15	Terdapat petunjuk yang lengkap, jelas, dan mudah dipahami mengenai cara penggunaan media		✓	

D. Catatan

Media puzzle yang dihasilkan sudah bagus dengan menggunakan gambar sesuai dengan karakteristik siswa SD. Namun pada media perlu ditambahkan sedikit keterangan terkait dengan identitas media, penyusunnya siapa serta tujuan yang ingin dicapai melalui puzzle tersebut apa.

E. Kesimpulan

Media *puzzle* digital gambar berseri, dinyatakan *:-

- 1) Layak digunakan tanpa adanya revisi.
- 2) Layak digunakan dengan revisi ✓
- 3) Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 11 November 2025

Ahli Materi



(Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd)
NIP. 197612142009122002



Kualitas Isi				
7	Media <i>puzzle</i> digital gambar berseri mudah digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk melatih keterampilan menulis narasi.			✓
8	Gambar berseri dalam media dapat merangsang imajinasi peserta didik untuk mengembangkan cerita.			✓
9	Media dapat memicu ide-ide kreatif dan alur cerita baru peserta didik.			✓
10	Media <i>puzzle</i> digital gambar berseri ini memudahkan peserta didik untuk menyusun alur cerita narasi secara sistematis.		✓	
Kemanfaatan				
11	Tampilan media <i>puzzle</i> digital gambar berseri menarik dan mampu mempertahankan fokus peserta didik selama pembelajaran.			✓
12	Fitur media mudah dipahami dan dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik.			✓
13	Media membantu peserta didik berpikir logis dalam mengurutkan gambar serta kreatif dalam mengembangkan cerita.		✓	
14	Media ini dapat memotivasi peserta didik untuk mengekspresikan gagasan secara tertulis dalam bentuk narasi.			✓
15	Media ini membantu peserta didik memahami alur cerita secara visual dan konkret sehingga memudahkan menulis narasi.			✓

LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN (GURU)

A. Pengantar

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur kepraktisan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik "Buku Jendela Dunia" di kelas V sekolah dasar.

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
4 = Sangat Praktis (SP)
3 = Praktis (P)
2 = Kurang Praktis (KP)
1 = Tidak Praktis (TP)
- Berikan penilaian terhadap media yang telah Bapak/Ibu amati dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria yang paling tepat.

C. Identitas Guru

Nama : ADI LAKSANA, S.KOM, S.Pd, Gr
 NIP :
 Jabatan : GURU KELAS V
 Asal Instansi : SDK SEVERDI TUGAN

D. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Desain					
1	Gambar-gambar dalam media menarik dan jelas.				✓
2	Pemilihan tokoh dan karakter pada gambar sesuai dengan usia, minat, dan tingkat pemahaman peserta didik.				✓
3	Gambar yang digunakan dalam media ini relevan dengan tema cerita dan mendukung tujuan pembelajaran.				✓
4	Kombinasi warna dalam media puzzle digital gambar berseri serasi, menarik dan nyaman dilihat oleh peserta didik.				✓
5	Warna yang digunakan mendukung suasana, emosi, dan makna cerita yang disajikan.				✓
6	Ukuran gambar dalam media sudah proporsional dan jelas untuk dilihat.				✓

Kualitas Isi					
7	Media <i>puzzle</i> digital gambar berseri mudah digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk melatih keterampilan menulis narasi.				✓
8	Gambar berseri dalam media dapat merangsang imajinasi peserta didik untuk mengembangkan cerita.				✓
9	Media dapat memicu ide-ide kreatif dan alur cerita baru peserta didik.				✓
10	Media <i>puzzle</i> digital gambar berseri ini memudahkan peserta didik untuk menyusun alur cerita narasi secara sistematis.				✓
Kemanfaatan					
11	Tampilan media <i>puzzle</i> digital gambar berseri menarik dan mampu mempertahankan fokus peserta didik selama pembelajaran.				✓
12	Fitur media mudah dipahami dan dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik.				✓
13	Media membantu peserta didik berpikir logis dalam mengurutkan gambar serta kreatif dalam mengembangkan cerita.				✓
14	Media ini dapat memotivasi peserta didik untuk mengekspresikan gagasan secara tertulis dalam bentuk narasi.				✓
15	Media ini membantu peserta didik memahami alur cerita secara visual dan konkret sehingga memudahkan menulis narasi.				✓

LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN (GURU)

A. Pengantar

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur kepraktisan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik "Buku Jendela Dunia" di kelas V sekolah dasar.

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Praktis (SP)
 3 = Praktis (P)
 2 = Kurang Praktis (KP)
 1 = Tidak Praktis (TP)
- Berikan penilaian terhadap media yang telah Bapak/Ibu amati dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria yang paling tepat.

C. Identitas Guru

Nama : Melania Eka Yuliyoni, S.Pd
 NIP :
 Jabatan : Guru Kelas 2
 Asal Instansi : SD IC Soverdi Tuban

D. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Desain					
1	Gambar-gambar dalam media menarik dan jelas.				✓
2	Pemilihan tokoh dan karakter pada gambar sesuai dengan usia, minat, dan tingkat pemahaman peserta didik.				✓
3	Gambar yang digunakan dalam media ini relevan dengan tema cerita dan mendukung tujuan pembelajaran.				✓
4	Kombinasi warna dalam media <i>puzzle</i> digital gambar berseri serasi, menarik dan nyaman dilihat oleh peserta didik.				✓
5	Warna yang digunakan mendukung suasana, emosi, dan makna cerita yang disajikan.				✓
6	Ukuran gambar dalam media sudah proporsional dan jelas untuk dilihat.				✓

Kualitas Isi					
7	Media <i>puzzle</i> digital gambar berseri mudah digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk melatih keterampilan menulis narasi.			✓	
8	Gambar berseri dalam media dapat merangsang imajinasi peserta didik untuk mengembangkan cerita.			✓	
9	Media dapat memicu ide-ide kreatif dan alur cerita baru peserta didik.			✓	
10	Media <i>puzzle</i> digital gambar berseri ini memudahkan peserta didik untuk menyusun alur cerita narasi secara sistematis.			✓	
Kemanfaatan					
11	Tampilan media <i>puzzle</i> digital gambar berseri menarik dan mampu mempertahankan fokus peserta didik selama pembelajaran.				✓
12	Fitur media mudah dipahami dan dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik.				✓
13	Media membantu peserta didik berpikir logis dalam mengurutkan gambar serta kreatif dalam mengembangkan cerita.				✓
14	Media ini dapat memotivasi peserta didik untuk mengekspresikan gagasan secara tertulis dalam bentuk narasi.				✓
15	Media ini membantu peserta didik memahami alur cerita secara visual dan konkret sehingga memudahkan menulis narasi.				✓

LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN (GURU)

A. Pengantar

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur kepraktisan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik "Buku Jendela Dunia" di kelas V sekolah dasar.

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Praktis (SP)
 3 = Praktis (P)
 2 = Kurang Praktis (KP)
 1 = Tidak Praktis (TP)
- Berikan penilaian terhadap media yang telah Bapak/Ibu amati dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan kriteria yang paling tepat.

C. Identitas Guru

Nama : ANASTASIA SUMARTWI
 NIP :
 Jabatan : GURU KELAS
 Asal Instansi : SDK SOVERDI

D. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Desain					
1	Gambar-gambar dalam media menarik dan jelas.				✓
2	Pemilihan tokoh dan karakter pada gambar sesuai dengan usia, minat, dan tingkat pemahaman peserta didik.				✓
3	Gambar yang digunakan dalam media ini relevan dengan tema cerita dan mendukung tujuan pembelajaran.				✓
4	Kombinasi warna dalam media <i>puzzle</i> digital gambar berseri serasi, menarik dan nyaman dilihat oleh peserta didik.				✓
5	Warna yang digunakan mendukung suasana, emosi, dan makna cerita yang disajikan.				✓
6	Ukuran gambar dalam media sudah proporsional dan jelas untuk dilihat.				✓

Kualitas Isi				
7	Media <i>puzzle</i> digital gambar berseri mudah digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk melatih keterampilan menulis narasi.			✓
8	Gambar berseri dalam media dapat merangsang imajinasi peserta didik untuk mengembangkan cerita.			✓
9	Media dapat memicu ide-ide kreatif dan alur cerita baru peserta didik.			✓
10	Media <i>puzzle</i> digital gambar berseri ini memudahkan peserta didik untuk menyusun alur cerita narasi secara sistematis.			✓
Kemanfaatan				
11	Tampilan media <i>puzzle</i> digital gambar berseri menarik dan mampu mempertahankan fokus peserta didik selama pembelajaran.			✓
12	Fitur media mudah dipahami dan dioperasikan secara mandiri oleh peserta didik.			✓
13	Media membantu peserta didik berpikir logis dalam mengurutkan gambar serta kreatif dalam mengembangkan cerita.			✓
14	Media ini dapat memotivasi peserta didik untuk mengekspresikan gagasan secara tertulis dalam bentuk narasi.			✓
15	Media ini membantu peserta didik memahami alur cerita secara visual dan konkret sehingga memudahkan menulis narasi.			✓

Lampiran 13. Hasil Uji Kepraktisan (Angket Peserta Didik)

LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN (PESERTA DIDIK)

A. Pengantar

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur kepraktisan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik “Buku Jendela Dunia” di kelas V sekolah dasar.

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon isi angket ini dengan jujur sesuai pendapatmu. Penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 4 = Sangat Praktis (SP)**
3 = Praktis (P)
2 = Kurang Praktis (KP)
1 = Tidak Praktis (TP)

- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan pendapatmu.
- Ceritakan tentang pengalamanmu setelah bermain media *puzzle* digital gambar berseri yang dapat kamu isi pada kolom yang sudah tersedia.

C. Identitas Peserta Didik

Nama : Aerilyn Bellvania Hendrik
 No Absen : 02
 Kelas : lima (5)

D. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kemudahan					
1	Materi disajikan dengan urutan yang jelas dan mudah saya ikuti.				✓
2	Petunjuk dalam media ini mudah saya pahami.				✓
3	Materi dalam media <i>puzzle</i> digital gambar berseri mudah untuk saya pahami.				✓
Kualitas Media					
4	Saya memahami cara bermain dari petunjuk yang jelas di dalamnya.				✓
5	Tampilan media memiliki desain visual yang menarik dan sesuai dengan usia saya.				✓
6	Ilustrasi yang disajikan secara menarik, memanfaatkan warna yang serasi serta tidak membingungkan.				✓
7	Gambar-gambar di dalam media jelas, menarik, dan mudah saya pahami.				✓
Kegunaan					
8	Media ini membantu lebih mudah menulis cerita berdasarkan gambar.				✓
9	Media ini membuat saya jadi lebih semangat dan senang belajar menulis cerita.				✓

LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN (PESERTA DIDIK)

A. Pengantar

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur kepraktisan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik "Buku Jendela Dunia" di kelas V sekolah dasar.

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon isi angket ini dengan jujur sesuai pendapatmu. Penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
4 = Sangat Praktis (SP)
3 = Praktis (P)
2 = Kurang Praktis (KP)
1 = Tidak Praktis (TP)
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan pendapatmu.
- Ceritakan tentang pengalamanmu setelah bermain media *puzzle* digital gambar berseri yang dapat kamu isi pada kolom yang sudah tersedia.

C. Identitas Peserta Didik

Nama : Ni Putu Pramita Yuni V.
 No Absen : 22
 Kelas : 5 (V)

D. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kemudahan					
1	Materi disajikan dengan urutan yang jelas dan mudah saya ikuti.				✓
2	Petunjuk dalam media ini mudah saya pahami.				✓
3	Materi dalam media <i>puzzle</i> digital gambar berseri mudah untuk saya pahami.				✓
Kualitas Media					
4	Saya memahami cara bermain dari petunjuk yang jelas di dalamnya.				✓
5	Tampilan media memiliki desain visual yang menarik dan sesuai dengan usia saya.				✓
6	Ilustrasi yang disajikan secara menarik, memanfaatkan warna yang serasi serta tidak membingungkan.				✓
7	Gambar-gambar di dalam media jelas, menarik, dan mudah saya pahami.				✓
Kegunaan					
8	Media ini membantu lebih mudah menulis cerita berdasarkan gambar.			✓	
9	Media ini membuat saya jadi lebih semangat dan senang belajar menulis cerita.				✓

LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN (PESERTA DIDIK)

A. Pengantar

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur kepraktisan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik “Buku Jendela Dunia” di kelas V sekolah dasar.

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon isi angket ini dengan jujur sesuai pendapatmu. Penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Praktis (SP)
 3 = Praktis (P)
 2 = Kurang Praktis (KP)
 1 = Tidak Praktis (TP)
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan pendapatmu.
- Ceritakan tentang pengalamanmu setelah bermain media *puzzle* digital gambar berseri yang dapat kamu isi pada kolom yang sudah tersedia.

C. Identitas Peserta Didik

Nama : Lovise Agatha lie H. G.
 No Absen : 819
 Kelas : 5

D. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kemudahan					
1	Materi disajikan dengan urutan yang jelas dan mudah saya ikuti.				✓
2	Petunjuk dalam media ini mudah saya pahami.				✓
3	Materi dalam media <i>puzzle</i> digital gambar berseri mudah untuk saya pahami.			✓	
Kualitas Media					
4	Saya memahami cara bermain dari petunjuk yang jelas di dalamnya.				✓
5	Tampilan media memiliki desain visual yang menarik dan sesuai dengan usia saya.			✓	
6	Ilustrasi yang disajikan secara menarik, memanfaatkan warna yang serasi serta tidak membingungkan.				✓
7	Gambar-gambar di dalam media jelas, menarik, dan mudah saya pahami.				✓
Kegunaan					
8	Media ini membantu lebih mudah menulis cerita berdasarkan gambar.				✓
9	Media ini membuat saya jadi lebih semangat dan senang belajar menulis cerita.			✓	

LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN (PESERTA DIDIK)

A. Pengantar

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur kepraktisan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik "Buku Jendela Dunia" di kelas V sekolah dasar.

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon isi angket ini dengan jujur sesuai pendapatmu. Penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Praktis (SP)
 3 = Praktis (P)
 2 = Kurang Praktis (KP)
 1 = Tidak Praktis (TP)
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan pendapatmu.
- Ceritakan tentang pengalamanmu setelah bermain media *puzzle* digital gambar berseri yang dapat kamu isi pada kolom yang sudah tersedia.

C. Identitas Peserta Didik

Nama : ADW. HAKIMAS SAMAD
 No Absen : 1
 Kelas : XV

D. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kemudahan					
1	Materi disajikan dengan urutan yang jelas dan mudah saya ikuti.		✓		
2	Petunjuk dalam media ini mudah saya pahami.			✓	
3	Materi dalam media <i>puzzle</i> digital gambar berseri mudah untuk saya pahami.				✓
Kualitas Media					
4	Saya memahami cara bermain dari petunjuk yang jelas di dalamnya.			✓	
5	Tampilan media memiliki desain visual yang menarik dan sesuai dengan usia saya.			✓	
6	Ilustrasi yang disajikan secara menarik, memanfaatkan warna yang serasi serta tidak membingungkan.			✓	
7	Gambar-gambar di dalam media jelas, menarik, dan mudah saya pahami.			✓	
Kegunaan					
8	Media ini membantu lebih mudah menulis cerita berdasarkan gambar.				✓
9	Media ini membuat saya jadi lebih semangat dan senang belajar menulis cerita.		✓		

LEMBAR KUESIONER KEPRAKTISAN (PESERTA DIDIK)

A. Pengantar

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah untuk mengukur kepraktisan media *puzzle* digital gambar berseri pada topik "Buku Jendela Dunia" di kelas V sekolah dasar.

B. Petunjuk Penilaian

- Mohon isi angket ini dengan jujur sesuai pendapatmu. Penilaian tiap pernyataan dengan setiap jawaban yang diberikan berupa skor dengan skala penilaian sebagai berikut:
 4 = Sangat Praktis (SP)
 3 = Praktis (P)
 2 = Kurang Praktis (KP)
 1 = Tidak Praktis (TP)
- Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai dengan pendapatmu.
- Ceritakan tentang pengalamanmu setelah bermain media *puzzle* digital gambar berseri yang dapat kamu isi pada kolom yang sudah tersedia.

C. Identitas Peserta Didik

Nama : Mahatma
 No Absen : 15
 Kelas : VA

D. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kemudahan					
1	Materi disajikan dengan urutan yang jelas dan mudah saya ikuti.				✓
2	Petunjuk dalam media ini mudah saya pahami.				✓
3	Materi dalam media <i>puzzle</i> digital gambar berseri mudah untuk saya pahami.				✓
Kualitas Media					
4	Saya memahami cara bermain dari petunjuk yang jelas di dalamnya.				✓
5	Tampilan media memiliki desain visual yang menarik dan sesuai dengan usia saya.				✓
6	Ilustrasi yang disajikan secara menarik, memanfaatkan warna yang serasi serta tidak membingungkan.				✓
7	Gambar-gambar di dalam media jelas, menarik, dan mudah saya pahami.				✓
Kegunaan					
8	Media ini membantu lebih mudah menulis cerita berdasarkan gambar.				✓
9	Media ini membuat saya jadi lebih semangat dan senang belajar menulis cerita.				✓

Lampiran 14. Data Hasil Analisis Uji Validitas Media

No	Indikator	Ahli Media	
		1	2
Desain			
1	Kemenarikan gambar.	4	4
2	Ketepatan pemilihan tokoh karakter yang digunakan.	4	4
3	Kesesuaian gambar.	4	4
4	Kesesuaian penggunaan warna.	4	3
5	Kesesuaian pemilihan warna.	3	3
6	Ketepatan ukuran gambar.	3	3
Kualitas Isi			
7	Kesesuaian media sebagai bahan ajar.	4	4
8	Kesesuaian media dapat merangsang daya imajinasi peserta didik.	4	4
9	Media dapat merangsang daya imajinasi peserta didik.	3	3
10	Media memudahkan peserta didik dalam menulis narasi.	4	4
Kemanfaatan			
11	Media menarik perhatian peserta didik.	3	4
12	Media mudah digunakan.	3	3
13	Media mendukung keterampilan berpikir logis dan kreatif peserta didik.	4	3
14	Media mendorong peserta didik untuk mengekspresikan gagasan secara tertulis (narasi).	3	4
15	Media membantu memahami alur cerita secara lebih konkret dan visual.	4	3

Lampiran 15. Data Hasil Analisis Uji Validitas Materi

No	Indikator	Ahli Materi	
		1	2
Muatan Materi			
1	Kesesuaian isi materi dengan CP.	3	3
2	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.	3	3
3	Kedalaman materi.	3	3
4	Kesesuaian materi dengan kemampuan intelektual peserta didik.	3	3
Penyajian			
5	Menggunakan ilustrasi sesuai dengan kehidupan sehari-hari.	4	4
6	Materi dan alur cerita mudah dipahami peserta didik.	4	4
7	Ketepatan alur cerita.	4	4
8	Keruntutan cerita dengan tema.	4	4
9	Kejelasan cerita yang disampaikan.	4	3
10	Keseimbangan alur cerita sesuai gambar.	4	3
Kelayakan Media			
11	Kualitas visual (grafis) media.	4	4
12	Kejelasan tulisan (teks).	4	3
13	Kemudahan penggunaan (<i>user friendly</i>).	3	4
14	Interaktivitas.	3	3
15	Petunjuk penggunaan.	3	3

Lampiran 16. Data Hasil Analisis Uji Kepraktisan (Guru)

No	Indikator	Guru				
		1	2	3	4	5
Desain						
1	Kemenarikan gambar.	4	4	4	4	4
2	Ketepatan pemilihan tokoh karakter yang digunakan.	4	3	4	4	4
3	Kesesuaian gambar.	4	3	4	4	4
4	Kesesuaian penggunaan warna.	4	4	4	4	4
5	Kesesuaian pemilihan warna.	4	3	4	4	4
6	Ketepatan ukuran gambar.	4	3	4	4	4
Kualitas Isi						
7	Kesesuaian media sebagai bahan ajar.	3	4	4	4	4
8	Kesesuaian media dapat merangsang daya imajinasi peserta didik.	3	4	4	4	4
9	Media dapat merangsang daya imajinasi peserta didik.	3	4	4	4	4
10	Media memudahkan peserta didik dalam menulis narasi.	3	3	4	4	4
Kemanfaatan						
11	Media menarik perhatian peserta didik.	4	4	4	4	4
12	Media mudah digunakan.	4	4	4	4	4
13	Media mendukung keterampilan berpikir logis dan kreatif peserta didik.	4	3	4	4	4
14	Media mendorong peserta didik untuk mengekspresikan gagasan secara tertulis (narasi).	4	4	4	4	4
15	Media membantu memahami alur cerita secara lebih konkret dan visual.	4	4	4	4	4

Lampiran 17. Data Hasil Analisis Uji Kepraktisan (Peserta Didik)

No	Indikator	Peserta Didik					
		1	2	3	4	5	6
Kemudahan							
1	Materi yang disajikan runtut dan terstruktur.	4	2	4	4	4	4
2	Kejelasan penyampaian isi atau petunjuk dalam media.	4	3	4	4	4	4
3	Materi yang mudah dipahami.	4	4	3	4	4	4
Kualitas Media							
4	Kejelasan petunjuk belajar.	4	3	4	4	4	4
5	Daya tarik tampilan multimedia.	4	3	3	4	4	4
6	Warna-warna menarik dalam multimedia interaktif.	4	3	4	4	4	4
7	Gambar yang menarik dalam multimedia interaktif.	4	3	4	4	4	4
Kegunaan							
8	Penggunaan media untuk membantu peserta didik memahami materi	4	4	4	3	4	4
9	Daya tarik media untuk memancing minat belajar peserta didik	4	2	3	4	4	4

Lampiran 18. Data Hasil Uji Efektivitas Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri (*Pretest*)

Pretest

No	I1	I2	I3	I4	I5	I6	Skor	Total Skor	Nilai
PD1	2	2	2	2	2	1	11	24	46
PD2	2	2	2	2	2	2	12	24	50
PD3	3	3	3	3	2	1	15	24	63
PD4	2	2	2	2	2	2	12	24	50
PD5	3	3	2	2	2	2	14	24	58
PD6	3	3	2	2	2	2	14	24	58
PD7	2	2	2	2	1	1	10	24	42
PD8	2	2	2	2	2	1	11	24	46
PD9	2	2	2	2	2	2	12	24	50
PD10	2	2	2	2	2	2	12	24	50
PD11	2	2	2	2	1	1	10	24	42
PD12	3	3	2	2	2	2	14	24	58
PD13	3	3	3	3	2	1	15	24	63
PD14	2	2	2	2	2	1	11	24	46
PD15	2	2	2	2	1	1	10	24	42
PD16	3	3	3	3	2	1	15	24	63
PD17	3	3	2	2	2	2	14	24	58
PD18	3	3	3	3	3	1	16	24	67
PD19	3	3	2	2	2	2	14	24	58
PD20	2	2	2	2	2	1	11	24	46
PD21	3	3	2	2	2	2	14	24	58
PD22	3	2	2	2	2	2	13	24	54
PD23	3	2	2	2	2	2	13	24	54
PD24	3	3	3	3	2	1	15	24	63
PD25	3	2	2	2	2	2	13	24	54
PD26	2	2	2	2	2	2	12	24	50
PD27	3	2	2	2	2	2	13	24	54
PD28	3	3	3	3	3	2	17	24	71
PD29	3	2	2	2	2	2	13	24	54
PD30	3	2	2	2	2	2	13	24	54
PD31	3	3	3	3	3	1	16	24	67
PD32	3	3	3	3	3	1	16	24	67
PD33	3	2	2	2	2	2	13	24	54
PD34	2	2	2	2	2	2	12	24	50

Lampiran 19. Data Hasil Uji Efektivitas Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri (*Posttest*)

Posttest

No	I1	I2	I3	I4	I5	I6	Skor	Total Skor	Nilai
PD1	3	3	3	3	3	2	17	24	71
PD2	4	4	4	4	3	4	23	24	96
PD3	4	4	3	3	3	2	19	24	79
PD4	4	4	4	3	3	3	21	24	88
PD5	3	3	3	3	3	3	18	24	75
PD6	4	4	3	3	3	2	19	24	79
PD7	4	4	3	3	3	3	20	24	83
PD8	4	4	4	3	3	2	20	24	83
PD9	4	4	4	3	3	2	20	24	83
PD10	3	3	3	3	3	3	18	24	75
PD11	4	4	3	3	3	2	19	24	79
PD12	4	4	4	3	3	3	21	24	88
PD13	3	3	3	3	3	2	17	24	71
PD14	4	4	3	3	3	2	19	24	79
PD15	3	3	3	3	3	2	17	24	71
PD16	3	3	3	3	3	2	17	24	71
PD17	3	3	3	3	3	3	18	24	75
PD18	4	4	3	3	3	2	19	24	79
PD19	4	4	3	3	3	2	19	24	79
PD20	3	3	3	3	3	3	18	24	75
PD21	4	4	4	3	3	2	20	24	83
PD22	4	4	3	3	3	3	20	24	83
PD23	4	4	4	3	3	3	21	24	88
PD24	4	4	3	3	3	3	20	24	83
PD25	4	4	4	4	3	4	23	24	96
PD26	3	3	3	3	3	3	18	24	75
PD27	4	4	3	3	3	3	20	24	83
PD28	4	4	4	3	3	2	20	24	83
PD29	4	4	4	4	3	2	21	24	88
PD30	4	4	4	3	3	3	21	24	88
PD31	4	4	4	3	3	3	21	24	88
PD32	4	4	4	4	3	3	22	24	92
PD33	4	4	4	4	3	3	22	24	92
PD34	4	4	4	4	3	3	22	24	92

Lampiran 20. Hasil Pretest Keterampilan Menulis Narasi

Nama: Adlu Hakim ds Samad Reza Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Beternak Ayam

1. Pada suatu hari Arya sedang beternak ayam.
 Dia membuat kandang ayam bersama ayahnya.
 Ayam-ayam itu ada di halaman rumah.

2. Setelah itu Arya tersebut mempersiapkan kandang
 ayam. Ia menyiram kandang supaya bersih.
 Ayam-ayam terlihat senang.

3. Beberapa hari kemudian ayam itu bertelur.
 Arya itu mengambit telur dengan hati-hati.
 Ia merasa senang karena ayamnya bertelur.

selamat bekerja 😊

Nama: Aerilyn Belvania Hendrik

Kelas: 5

Tulislah sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Beternak Ayam

1. Made sedang memelihara ayam di rumah.
Dia membuat kandang ayam dari kayu.
Ayam berada di depan rumah.
2. Made membersihkan kandang ayam.
Dia menyiram air ke kandang. Ayam berlarian.
3. Ayam kemudian bertelur di kandang.
Made mengambil telur itu. Anya merasa Senang-
sekali karena ayamnya bertelur.

selamat bekerja 😊

Nama: Aldrich Rogelio Kolondan

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Beternak ayam

1. Andi sedang beternak ayam bersama Ayah.
Mereka membuat kandang di halaman.
Ayam ayam berkeluar disekitar kandang.
2. Setelah kandang jadi mereka memberikannya.
Andi menyiram kandang ayam dengan air.
Kandang jadi bersih.
3. Ayam lalu bertelur di kandang.
Andi mengambil telur ayam itu.
Mereka merasa gembira.

selamat bekerja 😊

Nama: Anastasia Della Gracia

Kelas: 5

Tulislah sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Beternak Ayam

1. Pada pagi hari Gian sedang beternak ayam. Ia dan ayah membuat kandang ayam. Ayam berada di sekitar kandang.
2. Kemudian Gian membersihkan kandang ayam. Ia menyiram dan menyapu kandang. Ayam terlihat sehat.
3. Setelah dirawat ayam bertelur. Gian mengambil telur dengan hati-hati. Ia senang melihat hasil ternaknya.

selamat bekerja 😊

Nama: Antonio Ghis liery
Thaai

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



perternak ayam

1. Mario sedang beternak ayam di rumahnya
I membuat kandang ayam bersama ayahnya
Ayam-ayam berada disekitar kandang

2. setelah itu Mario membersihkan
kandang dan terlihat bersih

3. Beberapa hari kemudian ayam bertelur
Mario mengambil telur ayam tersebut
Ia merasa senang dan bangga

selamat bekerja 😊

Nama: Antonio Ghis liery
Thaai

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



perternak ayam

1. Mario sedang beternak ayam di rumahnya

Ia membuat kandang ayam bersama ayahnya

Ayam-ayam berada disekitar kandang

2. setelah itu Mario membersihkan

kandang dan terlihat bersih

3. Beberapa hari kemudian ayam bertelur

Mario mengambil telur ayam tersebut

Ia merasa senang dan bangga

selamat bekerja



Nama: Bernadett Viola Shalva
Bura

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Beternak Ayam

1. Ada anak bernama Anton dan Ayam. Anton buat kandang. Ayam di rumah.
2. Anton siram kandang. Ayam jalan. kandang basah.
3. Ayam bertelur. Anton ambil telur. Anton senang.

selamat bekerja



Nama: Desak Putu Maha Divya
Abhigeeetha

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Beternak Ayam

1. Al memelihara Ayam. Ada Kadang Ayam.
Ayam banyak.

2. Al bersih kan kandang Ayam lari-lari.
Air ambil.

3. telur Ayam ada. Al ambil senang.

selamat bekerja 😊

Nama Daruna Fai Zatul Zahra

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Bercerita Ayam

1. Pada suatu hari ada seorang anak laki-laki bernama Babi yang lagi sedang kasih makanan ke ayamnya kalau ayahnya sedang membuat kandang buat ayamnya.
2. Lama-lama ayah sudah membuat kandang ayamnya, beberapa hari babi malas untuk memberikannya. Tapi babi mau kasih makanan ke ayamnya, ayahnya kesal.
3. Lama-lama habis bersihin kandangnya babi keaget karena ayamnya bertelur banyak telur didalam kandang jadi akhirnya babi ambil telurnya.

selamat bekerja 😊

Nama: Devorah Ikana Grace Dantje

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Beternak Ayam

1. Suatu hari Dion dan ayahnya ada di halaman. Ayah membuat kandang. Dion bantu ayah memberi makan ayam-ayam itu.

2. Dion merawat ayam-ayam itu. Dia menyiram kandang. Setelah bersih, Dion Arif langsung beri makan ayam.

3. Dion melihat kandang ayam. Di dalam kandang ada banyak telur. Dion senang dan mengambil telur itu.

selamat bekerja 😊

Nama: Dominic Octavian La Tania Adhara

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Beritaskan abam

1. Joei dan abangnya sedang memberikan makan untuk abam dan ~~abam~~ abam. Setelah itu, Joei memuat kandang abam.

2. Saat Joei tidak sengaja meniram kandang abam itu, tikannya dan abam itu marah dan mengejar Joei. ganyaman dan pa tok abam.

3. Setelah dan abam tersebut selesai, Joei mengambil telur abam tersebut sambil berhati-hati agar tidak gauh.

selamat bekerja 😊

Nama: Fayola Ersia Solahudin

Kelas: 5

Tulislah sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Berperan ~~sebagai~~ ayam

1. awalnya adalah berperan ayam. Toni kelahir merangsang
ayam bersama ayahnya di suatu pagi Toni berimkan
ayam dan ayah membantu kandang ayam

2. Saat membersihkan kandang, Toni tidak sengaja
mengirim kandang ~~ayam~~ yang sedang me ngelahirkan
telurnya. Toni lalu di kark karok ayam dan
ibu ayam

3. Digibet dari kemudian Toni mengambil telur itu
sambil di kark karok dan ibu ayam

selamat bekerja



Nama: Raden Ayu Jasmine Naura Junica

Kelas: 5

Tulislah sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Beternak Ayam

1. Ayah dan Doni sedang Beternak ayam dan itik. Ayah memperbaiki kandang ayam lalu Doni memberi makan ayam dan itik di rumahnya.
2. Doni sedang membersihkan kandang ayam lalu dia Di kejar ayam gata-gata. Doni Tidak Sengaja air itu kena ayam.
3. Doni sedang mengecek kandang ayam dan Ternyata ayam itu Bertelur. Doni mengambil satu Telur itu. Ternyata Saja ibunya ayam tidak marah.

selamat bekerja 😊

Nama: sebastian shandro hale

Kelas: _____

Tulislah sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Berternak ayam

1. Pada pagi hari Willet membantu ayahnya berternak ayam. Ayah membuat kandang ayam di halaman. Willet memberi makan ayam. Rumah ayam-ayam ada di kandang.

2. Willet setelah itu membersihkan kandang ayam. Willet membuat ayam nyaman. Kandang-kandang menjadi bersih.

3. Ayam-ayam itu bertelur. Willet mengambil telur ayam itu. Mereka merasa senang.

selamat bekerja



Lampiran 21. Hasil Posttest Keterampilan Menulis Narasi

Nama: Abu Hakim as Samad Pelu Kelas: 5

Tulislah sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Liburan ke Pantai

- Roni, Abni dan Yumi Pergi ke Pantai bersama.

Mereka bermain Sambil bercakap-cakap dengan seneng. ~~di~~ Suasana Peralanan terasa menyenangkan.
- Sesampainya di Pantai mereka melihat banyak sampah. Pantai terlihat kotor dan tidak rapi.

Mereka semua mulai membersihkan sampah bersama.
- Setelah Pantai bersih, mereka duduk di tepi Pantai. Mereka melihat Laut yang biru.

Roni, Abni dan Yumi merasa senang.

selamat bekerja 😊

Nama: Aerilyn Bellvania Hendrik

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Liburan ke Pantai

1. Pada hari libur, Aldrich, Rafa dan Al pergi ke pantai.
Mereka berjalan bersama menuju pantai dengan gembira. Ani merasa senang pergi bersama temannya.
2. Saat tiba di pantai, mereka melihat banyak Sampah berserakan. Aldrich, Rafa, dan Al pergi ke Pantai. Mereka membersihkan Sampah dengan kantong plastik mereka bekerja sama agar pantai menjadi bersih.
3. Setelah pantai bersih, mereka duduk menikmati pemandangan.
Angin pantai terasa sejuk dan menyenangkan, mereka merasa senang dan bangga.

selamat bekerja 😊

Nama: Aldrich Rogelio Kolondam

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Liburan ke Pantai

1. Lulu, Lala, dan Lola berjalan menuju pantai.
Mereka berbincang sambil tertawa bersama.
Perjalanan terasa menyenangkan.
2. Di pantai mereka melihat banyak sampah.
Lulu mengajak temannya untuk membersihkan pantai bersama.
Mereka memungut sampah satu persatu.
3. Pantai menjadi bersih setelah di bersihkan.
Mereka duduk sambil melihat laut.
Lulu, Lala dan Lola merasa senang karena pantai sudah bersih.

selamat bekerja 😊

Nama: Anastasia Della Gracia

Kelas: 5

Tulislah sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Liburan ke Pantai

1. Suatu hari Ramanaya dan Rani pergi ke pantai mereka berjalan bersama sambil bercanda Pantai terlihat dari kejauhan.
2. Saat sampai pantai terlihat kotor oleh sampah Siti dan temannya mulai memungut sampah Mereka membersihkan pantai.
3. Pantai menjadi lebih bersih Mereka duduk sambil melihat laut Mereka juga makan esis dan bakso.

selamat bekerja 😊

Nama: Antonio Ghisliery

Kelas: 5

Had!

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



liburan ke pantai

1. Dina dan teman-teman berjalan menuju pantai mereka pergi bersama pada sore hari mereka membawa ember dan sekop
2. di pantai ada banyak sampah bersepatan Dina mengajak teman-teman membersihkan sampah mereka memungut sampah bersama-sama
3. pantai menjadi bersih dan rapi mereka duduk ditepi pantai mereka merasa puas dan senang

selamat bekerja



Nama: Bernadette Viola Shalva Bura

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Liburan ke pantai

1. Andi, mila, dan Rahayu pergi ke pantai.
Mereka berjalan bersama dengan senang.
Andi bersenyum melihat Pantai.

2. pantai terlihat kotor karena banyak sampah.
mereka membersihkan sampah di pantai.
Andi membantu temannya.

3. pantai terlihat lebih bersih. mereka duduk
sambil istirahat. Andi, mila, dan Rahayu
merasa senang

selamat bekerja



Nama: Desak Putu Maha Divya
Abhigeetha

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Liburan ke pantai

1. Reno, Della, Mini berlibur ke pantai. mereka pergi bersama dengan gembira. mereka melihat pantai yang indah.
2. Tiba-tiba mereka melihat banyak sampah berserakan. Reno dan temannya langsung membersihkan sampah pantai menjadi lebih bersih.
3. mereka duduk melihat laut. Air di pantai terasa yang sudah bersih sejuk. mereka memakan yang mereka bawa

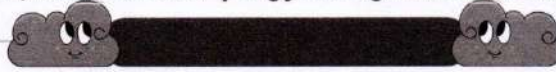
selamat bekerja



Nama: Derana Faizatul Zuhra

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Liburan ke Pantai

1. Suatu hari Tono, Merganda, Lusi berjalan-jalan ke
pantai. Mereka berjalan bersama. Ada juga

2. Mereka ketet karena ada banyak sampah. Mereka
membersihkan sampah. Pantai jadi bersih.

3. Mereka duduk di pantai. Mereka lihat laut. Mereka
senang.

selamat bekerja 😊

Nama: Devorah Ilenna Grace Dantjie

Kelas: 5

Tulislah sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Liburan ke Pantai

1. Pada suatu hari, ibu mengajak Mahatma untuk liburan ke pantai.
 Di pantai Mahatma bertemu Xumi dan Devorah yang sedang bermain bersama.
 Mahatma lalu mendekati mereka.

2. Saat mereka bermain, barang-barang mereka terbawa arus dan hampir hanyut.
 Mahatma pun berusaha untuk mengambil barang-barang tersebut.
 Tetapi mereka sadar pantai itu sangat kotor lalu mereka bersama-sama
 membersihkan pantai.

3. Lalu mereka menikmati makanan dan melihat matahari terbenam bersama-sama.

selamat bekerja 😊

Nama: Dominic Octavian Latani Aditama

Kelas: 5.

Tulislah sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Liburan ke Pantai

1. Pada Sabtu hari libur Ibu Bima mengajak Bima ke pantai untuk bermain air. Tak disangka Bima bertemu dengan Yura dan Lita yang sedang bermain pasir. Bima langsung membantu mereka beres dan memberi ibu nyal.
2. Saat Bima, Yura dan Lita sedang bermain pasir, hujan yang mereka bawa hembat terbawa arus. Mereka segera mengambil kembali. Mereka melihat banyak sampah yang berserakan. Akhirnya mereka pun membersihkannya.
3. Setelah mereka membersihkan sampah yang berserakan itu, mereka memutuskan untuk makan mereka bawa sambil menikmati pemandangan dan angin sepoi-sepoi.

selamat bekerja 😊

Nama: Fayla Eris Siallagan

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



liburan ke Pontori

1. Liburan di manfaatkan Nala dan temannya ke pantai. Mereka berlibur disana oleh itu Nala dan temannya terlihat bersenang dengan membuat pernakalapan bermain.
2. Setelah selesai di pantai mereka bermain air. Nala kesal membuat ember Nala bangk. Ember Nala berhasil di sedemikian. melihat air laut yang kotor mereka langsung membuat sihirnya.
3. Mereka duduk bersama sambil memakan bekal. Bekal dimakan bersama matahari terbit dan dengan indah.

selamat bekerja



Nama: Raden Ayu Jasmine Nurajenika

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Liburan ke Pantai

1. Pada liburan akhir pekan, tiga sahabat Reyno, Reyna, dan Tira pergi ke Pantai disertai ibu Reyno. Mereka berangkat sore hari, membawa bekal makanan dan minuman Pantai.
2. Reyna hampir kehilangan ember mainannya karena terseret ombak. Dengan saling membantu, Mereka berhasil mengambil mainan itu. Mereka juga melihat sampah berserakan di sekitar Pantai, lalu memutuskan untuk membersihkannya.
3. Setelah selesai, mereka duduk menikmati bekal sambil melihat matahari terbenam. Mereka senang karena bisa menjaga kebersihan Pantai.

selamat bekerja



Nama: Sebastian chandra hule

Kelas: 5

Tuliskan sebuah teks narasi sederhana berdasarkan puzzle gambar berseri yang disediakan. Pastikan ceritamu memiliki tokoh, latar, dan alur yang jelas agar menarik dibaca!



Liburan ke pantai

1. Pada hari libur, aldi dan teman-temannya pergi ke pantai bersama. Mereka berlarian dengan penuh semangat, sambil membawa peralatan bermain pasir. Aldi merasa senang.
2. Pantai terlihat kotor karena banyak sampah. Aldi dan teman-temannya membuang sampah tersebut. Mereka bekerja sama membersihkan sampah.
3. Pantai menjadi bersih dan nyaman. Mereka duduk menikmati suasana pantai. Aldi merasa bangga atas kerja sama mereka.

selamat bekerja



Lampiran 22. Hasil Uji Efektivitas

a. Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pre Test	.125	34	.200 [*]	.958	34	.219
	Post Test	.129	34	.163	.947	34	.102

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

b. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.155	1	66	.695
	Based on Median	.123	1	66	.727
	Based on Median and with adjusted df	.123	1	65.443	.727
	Based on trimmed mean	.128	1	66	.722

c. Uji-t

Paired Samples Test

		Mean		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1		Pretest - Posttest	-27.441	10.085	1.730	Lower	Upper			
						-30.950	-23.922	-15.856	33	<.001

d. Effect Size

Paired Samples Effect Sizes

				Point Estimate	95% Confidence Interval	
				Standardizer ^a	Lower	Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	Cohen's d	10.085	-2.721	-3.451	-1.981
		Hedges' correction	10.202	-2.690	-3.412	-1.959

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Lampiran 23. Perencanaan Pembelajaran Mendalam (PM)



Lampiran 24. Dokumentasi



Izin Observasi dan Pengambilan Data



Wawancara Dengan Wali Kelas V



Implementasi Media *Puzzle* Digital
Gambar Berseri



Implementasi Media *Puzzle* Digital
Gambar Berseri



Implementasi Media *Puzzle* Digital
Gambar Berseri



Implementasi Media *Puzzle* Digital
Gambar Berseri



Implementasi Media *Puzzle* Digital
Gambar Berseri



Implementasi Media *Puzzle* Digital
Gambar Berseri



Uji Empirik



Uji Empirik



Pengisian Kuesioner (Guru)



Pengisian Kuesioner (Guru)



Pengisian Kuesioner (Peserta Didik)



Foro Bersama Peserta Didik Kelas V



Lampiran 25. Riwayat Hidup

Angel Veranita Sari Tupen lahir di Denpasar pada tanggal 24 Agustus 1997. Penulis merupakan putri dari pasangan Bapak Petrus Boro dan Ibu Ni Wayan Sari Ratnadi. Penulis berkewarganegaraan Indonesia dan beragama Katolik. Saat ini penulis berdomisili di Banjar Pengilian, Desa Dalung, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung.

Riwayat pendidikan penulis dimulai dari TK Dharma Kumara, kemudian melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Pedungan. Pendidikan menengah pertama ditempuh di SMPK Thomas Aquino dan pendidikan menengah atas di SMAK Thomas Aquino. Penulis melanjutkan pendidikan tinggi pada tahun 2015 di Universitas Pendidikan Ganesha. Saat ini penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.

