

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Indonesia berperan penting dalam pengembangan keterampilan lisan maupun tulisan siswa (Hidayat, 2012). Siswa dilatih untuk dapat memahami, mengolah, serta menyampaikan informasi secara efektif melalui mata pelajaran ini. Selain sarana untuk menyampaikan informasi karena perannya sebagai alat komunikasi utama, Bahasa Indonesia juga dapat membentuk pola pikir, sikap, serta keterampilan sosial siswa (Yudistira & Mavianti, 2024). Oleh karena itu, pengembangan keterampilan menulis menjadi bagian yang sangat esensial untuk diperhatikan pada jenjang sekolah dasar.

Keterampilan menulis berkaitan dengan kemampuan literasi siswa (Wibawa & Dewi, 2021). Menulis teks karangan narasi adalah salah satu contoh keterampilan menulis yang diberikan di tingkat sekolah dasar. Keterampilan ini berperan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, berimajinasi, serta menyusun ide-ide terstruktur dan kreatif (Tarigan, 2013). Melalui kegiatan menulis karangan narasi, siswa dapat melatih kemampuan teknis menulis, juga menumbuhkan empati melalui penciptaan tokoh dan peristiwa yang dekat dengan lingkungan mereka. Selain itu, menulis narasi melatih siswa mengorganisasikan pemikiran secara sistematis (Ali et al., 2025).

Kurikulum merdeka mendasarkan pendekatannya pada pendidikan yang kontekstual, inklusif, dan berpusat kepada siswa (Ginting et al., 2024). Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia ditujukan pada penguatan kompetensi literasi yang berhubungan dengan kehidupan nyata. Salah satu capaian pada fase C (Kelas V) adalah kemampuan siswa dalam menulis teks naratif sederhana yang memuat unsur-unsur intrinsik cerita serta menarik bagi pembaca (Efendi et al., 2024). Berbeda dengan yang terjadi di lapangan, keterampilan menulis narasi siswa masih belum optimal.

Tahun 2022, OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) melalui program PISA (*Programme for International Student Assessment*) melaporkan bahwa hanya 25% siswa di Indonesia yang mencapai level 2 ke atas dalam kemampuannya membaca. Nilai ini tertinggal di bawah standar OECD yakni 74% (OECD, 2022). Umumnya, pada level ini siswa hanya dapat mengidentifikasi gagasan utama dalam teks yang panjangnya dalam kategori sedang dan mendapatkan informasi berdasarkan kriteria yang eksplisit. Lebih lanjut, jumlah siswa yang mendapat skor level 5 ke atas, yakni level yang menuntut kemampuan memahami teks kompleks, membedakan fakta dan opini, serta mengolah konsep abstrak, sangatlah sedikit atau bahkan hampir tidak ada.

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa berakibat pada keterampilan menulis narasi mereka, yaitu dalam merumuskan gagasan, mengembangkan alur cerita, serta menyusun kalimat yang runtut. Keterampilan Menulis dan keterampilan membaca saling berkaitan, yang mana kemampuan menulis membutuhkan pemahaman bacaan yang mendalam sebagai dasar

dalam mengembangkan ide dan mengorganisasikan gagasan (Az-zahra & Muthi, 2024). Siswa yang memiliki keterbatasan dalam memahami teks cenderung mengalami kesulitan dalam merumuskan gagasan utama, mengembangkan ide secara logis, serta menyusun kalimat dengan struktur yang baik. Kondisi ini juga mempengaruhi rendahnya kreativitas dan keterampilan berpikir kritis siswa. Kesulitan tersebut berkaitan dengan keterbatasan siswa dalam mengembangkan imajinasi dan ide tulisan, sehingga menulis dianggap sebagai kegiatan yang sulit dan kurang menarik (Savitri et al., 2022)

Keterampilan menulis narasi siswa yang rendah juga sebagai akibat dari keterbatasan penguasaan kosakata. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa teks narasi dan informatif yang ditulis oleh individu dengan penguasaan kosakata yang memadai pada jenjang kelas V, VIII, dan XI memiliki kualitas yang lebih tinggi (Çetin & Cihan, 2021). Keberagaman kosakata juga berperan penting dalam menghasilkan tulisan yang bermakna, khususnya pada siswa kelas II dan IV (Olinghouse & Leaird, 2009 dalam Çetin & Cihan, 2021). Keterbatasan kosakata menyebabkan siswa kesulitan dalam menuliskan gagasan serta menyusun alur cerita secara runtut.

Permasalahan serupa juga ditemukan di SD Katolik Soverdi Tuban. Berdasarkan data rapor pendidikan dan hasil observasi awal di kelas V, terjadi penurunan persentase nilai siswa sebesar 6,67% pada aspek integrasi, evaluasi, dan refleksi teks. Hal ini mengindikasikan bahwa keterampilan menulis narasi pada siswa perlu ditingkatkan. Media konvensional dalam pembelajaran yang bersifat pasif, seperti buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKPD) masih banyak digunakan selama ini. Dalam pembelajaran menulis, penggunaan media

tersebut belum mampu menstimulasi kreativitas, minat, dan keterlibatan aktif siswa. Akibatnya, rasa bosan dan kurang antusias cenderung muncul karena pembelajaran belum berlangsung secara interaktif dan bermakna (Astutik et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, serta mampu melibatkan siswa khususnya pada fase pramenulis. Pemanfaatan media digital yang dirancang secara interaktif terbukti dapat menumbuhkan aktivitas kognitif dan keterlibatan siswa dalam belajar (Çakmak & Andujar, 2025). Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada inovasi pengembangan media *Puzzle* digital gambar berseri yang mengintegrasikan aktivitas bermain, penyusunan alur, dan keterampilan menulis narasi dalam satu kesatuan pembelajaran. Media menyajikan gambar sebagai stimulus visual, serta menuntut siswa untuk menyusun urutan peristiwa secara logis sebelum menuliskannya. Alhasil, kemampuan berpikir runtut dan pengembangan ide terbangun secara optimal.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran menulis terbukti berdampak secara signifikan pada peningkatan motivasi, minat, serta keterampilan menulis siswa (Dewi, 2025). Sejalan dengan hal tersebut, media *Puzzle* digital gambar berseri berperan sebagai sarana pendukung bagi guru dalam memfasilitasi pelajaran menulis. Melalui media ini, guru berlaku sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam membangun ide dan pemahaman cerita secara mandiri, sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik.

Perkembangan dan pemanfaatan teknologi yang semakin pesat juga membuka peluang yang besar untuk menciptakan proses pembelajaran yang

sesuai dengan karakteristik pada siswa, menarik, dan interaktif (Yanto, 2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran harus dimaksimalkan agar kebutuhan siswa terpenuhi. Pembelajaran berbasis teknologi merupakan tren pendidikan saat ini dan menjadi alternatif guna membangkitkan kemauan belajar siswa, sehingga mampu menumbuhkan motivasi dan semangat belajar (Selina et al., 2025). Media digital dapat membantu siswa mengembangkan imajinasi dan memahami struktur cerita dalam proses belajar menulis narasi.

Media *Puzzle* digital gambar berseri menyajikan rangkaian gambar berbentuk digital yang mana dapat disusun oleh siswa sesuai dengan alur cerita yang logis (Yunita & Supriatna, 2021). Setelah gambar tersusun, siswa diminta mengembangkan cerita berdasarkan rangkaian gambar tersebut. Keunggulan dari media ini adalah dapat membantu siswa untuk memahami alur cerita secara visual, merangsang kreativitas dan imajinasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Media visual yang dipadukan dengan aktivitas interaktif juga dinilai dapat meningkatkan kemampuan daya serap siswa pada materi pembelajaran dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Aprodita & Damayanti, 2023).

Media *Puzzle* digital gambar berseri memungkinkan siswa untuk dapat belajar aktif tanpa bimbingan. Melalui proses menyusun gambar dan menulis cerita, siswa diajak untuk berpikir kritis, menganalisis hubungan antar peristiwa, serta menuangkan ide secara logis dan runtut. Hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran abad ke-21 yang mementingkan pengembangan keterampilan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, berpikir kritis (4C) sebagai kompetensi utama yang siswa butuhkan untuk menghadapi tantangan global (Ursula et al.,

2025). Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui media inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, karena pembelajaran dirasa lebih menarik dan relevan dengan kehidupan mereka.

Lebih lanjut, media *Puzzle* digital gambar berseri dapat dimanfaatkan secara kolaboratif. Siswa dapat bekerja dalam kelompok kecil untuk menyusun *Puzzle* dan berdiskusi mengenai kemungkinan alur cerita yang logis dan menarik. Kolaborasi ini dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa, mendorong perilaku saling menghargai dan bekerja sama atau gotong royong dalam menyelesaikan tugas bersama (Adnyani et al., 2021). Dalam konteks pendidikan karakter, pembelajaran kolaboratif relevan untuk menciptakan karakter yang komunikatif dan kooperatif pada siswa.

Penggunaan media *Puzzle* digital gambar berseri juga sejalan dengan prinsip dalam pembelajaran berdiferensiasi, seperti yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka. Media ini memberi kesempatan pada guru untuk memberikan tantangan beragam berdasarkan minat dan kemampuan siswa (Nisa et al., 2025). Siswa yang memiliki kemampuan menulis lebih baik dapat mengembangkan cerita dengan bahasa yang lebih kompleks, sedangkan siswa yang masih berkembang dapat menulis cerita sederhana sesuai dengan kemampuannya (Utami et al., 2023). Dengan demikian, kebutuhan belajar siswa akan diperhatikan serta pembelajaran menjadi lebih inklusif.

Dari banyaknya keunggulan media *Puzzle* digital gambar berseri, kenyataannya media ini masih jarang digunakan untuk melatih keterampilan menulis narasi, termasuk di SD Katolik Soverdi Tuban. Hasil wawancara bersama para guru di sekolah tersebut, sebagian besar pembelajaran menulis

masih memanfaatkan media konvensional berupa lembar kerja siswa (LKPD) dan buku cetak. Kreativitas dan keterampilan siswa dalam menulis narasi belum sepenuhnya terstimulasi oleh penggunaan media tersebut. Maka dari itu, upaya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dengan berbasis teknologi digital dibutuhkan. Terutama, media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar.

Pengembangan media *Puzzle* digital gambar berseri juga sejalan dengan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) atau berbasis aktivitas. Model ini memungkinkan siswa dapat belajar melalui pengalaman riil. Melalui media ini, siswa tidak hanya belajar menulis, tetapi juga mengalami proses menyusun cerita, berimajinasi, dan mempresentasikan hasil karyanya. Pembelajaran yang berpusat kepada siswa seperti ini diyakini mampu memperdalam pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) (Niswara et al., 2019).

Pengembangan media *Puzzle* digital gambar berseri menjadi alternatif strategis guna meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V, SDK Soverdi Tuban. Hal ini berdasar pada berbagai permasalahan yang ditemukan serta potensi solusi yang telah dipaparkan sebelumnya. Media ini diharapkan dapat diuji secara praktis dan valid, kemudian berkontribusi secara positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam penguasaan keterampilan menulis karangan narasi melalui

Atas dasar paparan sebelumnya, perlu dilakukannya penelitian ini guna mengembangkan media *Puzzle* digital gambar berseri yang menarik, interaktif,

serta sejalan dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar. Media yang dirancang dan dikembangkan ini diharapkan dapat mengasah keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi, juga mendorong tumbuhnya minat dan motivasi belajar melalui kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media *Puzzle* Digital Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar, serta menjadi acuan bagi guru dalam memilih media yang efektif dan inovatif untuk menunjang pembelajaran menulis.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan penulis, diperoleh beberapa identifikasi masalah, yaitu:

1. Ditemukan media pembelajaran yang belum menarik dan interaktif di SD Katolik Soverdi Tuban.
2. Ditemukan Keterampilan menulis narasi yang masih rendah pada siswa kelas V di SD Katolik Soverdi Tuban.
3. Ditemukan Motivasi belajar siswa yang masih rendah dalam menulis narasi.
4. Ditemukan penurunan keterampilan literasi pada siswa

5. Ditemukan penggunaan media konvensional berupa Lembar Kerja Siswa (LKPD) dan buku cetak pada sebagian besar proses pembelajaran menulis
6. Ditemukan siswa yang cenderung kurang antusias dan bosan karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada beberapa poin, diantaranya (1) Belum terdapat media pembelajaran yang menarik dan interaktif di SD Katolik Soverdi; (2) Media konvensional berupa LKPD dan buku cetak masih digunakan dalam sebagian besar proses pembelajaran; (3) Penggunaan media konvensional yang berakibat pada proses pembelajaran yang cenderung kurang antusias dan membosankan; (4) Rendahnya keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan upaya berupa pengembangan media puzzle digital gambar berseri sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa kelas V di SD Katolik Sover. Aspek yang diteliti meliputi validasi, kepraktisan, dan efektivitas dari media *Puzzle* digital gambar berseri yang dikembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun media *Puzzle* digital gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimanakah validitas media *Puzzle* digital gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *Puzzle* digital gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V sekolah dasar?
4. Bagaimanakah efektivitas media *Puzzle* digital gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan media *Puzzle* digital gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V sekolah dasar.
2. Menganalisis validitas media *Puzzle* digital gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V sekolah dasar.

3. Menganalisis kepraktisan media *Puzzle* digital gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V sekolah dasar.
4. Menganalisis efektivitas media *Puzzle* digital gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, adapun manfaat secara teoritis dan praktis yang dapat diberikan, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, pengembangan media *puzzle* diharapkan bermanfaat untuk memperluas pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi, khususnya pada siswa kelas V dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, aktivitas belajar menjadi lebih bermakna dan menarik, sehingga menjadi menyenangkan. Hal ini akan memberikan pengalaman positif bagi siswa. Selain itu diharapkan bahwa temuan dalam penelitian ini berguna menjadi acuan dan dasar teori untuk mengembangkan media pembelajaran serupa pada yang lain.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan produk ini bermanfaat untuk guru atau tenaga pendidik, siswa, kepala sekolah, serta para peneliti lain.

a. Bagi Siswa

Siswa mengikuti aktivitas belajar yang interaktif juga menyenangkan dengan menggunakan media *Puzzle* digital gambar berseri. Sehingga, motivasi dan minat siswa untuk menulis sebuah cerita narasi juga akan meningkat. Penggunaan produk ini juga diharapkan mampu membantu para siswa untuk menyusun cerita secara runtut dengan kosa kata yang banyak dan kreatif, yang sejalan dengan imajinasi dan pemahaman mereka.

b. Bagi Guru

Hasil dari media *Puzzle* digital gambar berseri yang dikembangkan ini secara efektif dapat berperan sebagai alat bantu untuk guru dalam mengajarkan keterampilan menulis narasi. Selain itu, melalui penggunaan media ini juga memberi kesempatan guru untuk menerapkan pembelajaran yang menarik dan lebih variatif. Pada akhirnya, hasil dan kualitas belajar siswa dapat meningkat.

c. Bagi Kepala Sekolah

Implementasi media *Puzzle* digital gambar berseri dapat menjadi bagian dari inovasi kurikulum yang mendukung visi sekolah guna kualitas pendidikan dapat meningkat. Hal ini juga dapat mencerminkan sekolah yang berkomitmen terhadap pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa.

d. Bagi Peneliti Lain

Media *Puzzle* digital gambar berseri yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai pendorong dalam rangka memperbaiki

kualitas media pembelajaran agar lebih bermutu, serta mampu memperdalam konsep pembelajaran. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang sama atau berbeda di masa depan, serta memperbanyak literatur mengenai penggunaan media *Puzzle* digital gambar berseri.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa *Puzzle* digital gambar berseri.

Spesifikasi dari produk yang dihasilkan, yaitu:

- 1) Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran digital yang berbasis *Puzzle* interaktif memuat gambar berseri yang dipotong menjadi beberapa bagian (disebut *Puzzle*) dengan tujuan agar keterampilan menulis narasi pada siswa kelas V tingkat Sekolah Dasar dapat meningkat.
- 2) Media *Puzzle* digital dikembangkan menggunakan beberapa aplikasi yaitu *adobe photoshop*, *adobe illustrator* dan *web hosting* yaitu Netlify.
- 3) Media *Puzzle* digital dalam bentuk *canvas* dengan menggunakan HTML5, kemudian dibagikan melalui *link*.

1.8 Asumsi Pengembangan

Media *Puzzle* digital gambar berseri ini didasari atas beberapa asumsi yaitu:

1. Ketersediaan sarana penunjang seperti laptop, LCD, proyektor, dan jaringan internet.
2. Siswa kelas V di SD Katolik Soverdi dapat mengoperasikan laptop dengan baik.
3. Siswa kelas V di SD Katolik Soverdi dapat membaca dan menulis, sehingga tidak mengalami kendala dalam belajar menggunakan laptop.
4. Menggunakan media *Puzzle* digital gambar berseri dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas V dalam menulis narasi.
5. Bentuk media *Puzzle* digital gambar berseri akan dibagikan melalui link sehingga dapat diakses dengan mudah pada laptop, *handphone*, maupun *tablet*.

Sedangkan media *Puzzle* digital gambar berseri didasari atas beberapa keterbatasan, yaitu:

1. Siswa yang belum mampu menggunakan laptop/*handphone*/tablet, tidak dapat mengakses media *Puzzle* digital gambar berseri.
2. Materi yang disajikan terbatas pada topik Bab II Buku Jendela Dunia, semester ganjil untuk siswa kelas V SD.

1.9 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah dituliskan guna menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa istilah kunci dalam penelitian ini. Adapun beberapa istilah tersebut, diantaranya:

- 1) Media *Puzzle* digital adalah sebuah alat atau perangkat pembelajaran berbasis teknologi yang menggunakan elemen visual, seperti gambar atau

ilustrasi, yang dipecah menjadi bagian-bagian kecil (potongan *Puzzle*) untuk dirangkai kembali. Media ini dirancang guna memberikan pengalaman interaktif kepada siswa, dengan tujuan keterampilan kognitif, seperti berpikir logis, pemecahan masalah, serta kreativitas dalam menyusun informasi atau cerita dapat berkembang.

- 2) Gambar berseri merujuk pada kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan sistematis, sehingga membentuk alur cerita yang runtut dan mudah dipahami. Kumpulan cerita yang dibentuk menjadi gambar, kemudian ditampilkan secara sistematis. Dengan kata lain, cerita satu gambar dengan gambar lainnya berurutan dan saling berhubungan.
- 3) Keterampilan menulis narasi merupakan kemampuan untuk menuangkan gagasan atau ide ke dalam bentuk cerita yang runtut serta logis, dengan media berupa Bahasa.

1.10 Rencana Publikasi

Penelitian pengembangan ini menghasilkan luaran berupa artikel ilmiah dan produk media pembelajaran, yaitu media *Puzzle* digital gambar berseri. Artikel ilmiah yang dihasilkan direncanakan untuk dipublikasikan pada Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dengan laman <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP>. Pemilihan jurnal tersebut didasarkan pada pertimbangan kesesuaian fokus dan ruang lingkup jurnal dengan topik penelitian, jadwal penerbitan artikel, serta status akreditasi jurnal yang telah terindeks SINTA 3.