



Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam

Diah Amalia¹, Safrida Napitupulu²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: diahamaliaa95@gmail.com

Abstrak

Pengembangan media puzzle gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam di latar belakang oleh siswa tidak bersemangat saat menulis dan siswa merasa bosan saat proses pembelajaran disebabkan proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang masih kurang menarik. Sehingga perlu adanya media pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi karangan narasi kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media puzzle gambar dan tingkat kelayakannya. Pengembangan media ini menggunakan model penelitian ADDIE sampai pada tahap development (pengembangan). Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat untuk menguji kelayakan media puzzle gambar melalui validasi ahli materi, ahli media dan tanggapan guru. Hasil pengembangan produk media puzzle gambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi karangan narasi diperoleh dari hasil validasi ahli dan tanggapan guru yang menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan untuk siswa kelas IV SD. Dengan demikian media puzzle gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Puzzle gambar, Karangan Narasi.*

Abstract

The development of picture puzzle media to improve the skills of writing narrative essays for fourth grade students of SD 101899 Lubuk Pakam in the background by students not being enthusiastic when writing and students feeling bored during the learning process because the learning process only uses the lecture method and learning media that are still less attractive. So that there is a need for learning media to create conducive and fun learning in Indonesian language learning materials for fourth grade elementary school narrative essays. This study aims to determine the procedure for developing picture puzzle media and its feasibility level. The development of this media uses the ADDIE research model up to the development stage. This study uses a questionnaire as a tool to test the feasibility of the picture puzzle media through the validation of material experts, media experts and teacher responses. The results of the development of picture puzzle media products in learning Indonesian narrative essay materials were obtained from the results of expert validation and teacher responses which resulted in learning media products that were suitable for use for fourth grade elementary school students. Thus the picture puzzle media to improve the narrative essay writing skills of fourth grade elementary school students is suitable for use in learning.

Keywords: *Learning Media, Picture Puzzle, Narrative Writing*

1. Pendahuluan

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam suatu lembaga pendidikan terjadi proses pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas. Menurut UU RI Nomor 20 mengenai sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 20 yang berbunyi sebagai berikut “ pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran sangat mengutamakan terjadinya interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan siswa. Interaksi antara guru dan siswa dapat menstimulasi siswa untuk melakukan proses belajar di sekolah.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat ditunjang dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Sanjaya (dalam Haryono 2014: 47) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat memotivasi dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan tertarik pada materi yang diajarkan.

Pemanfaatan media pembelajaran hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Raharjo (dalam Mahnun N 2012:3) yang mengatakan bahwa dalam menentukan media pembelajaran, guru perlu memperhatikan beberapa prinsip. Yaitu; (a) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media, (b) Familiaritas media yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (c) Sejumlah media dapat dipertimbangkan karena adanya beberap pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran. Pembelajaran akan lebih bermakna dan dipahami oleh siswa apabila guru mampu mengkondisikan siswa untuk memperoleh pembelajaran dengan baik.

Salah satu pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan Bahasa nasional. Oleh karena itu Bahasa Indonesia di ajarkan di Sekolah sejak kelas I SD. Badan Standar Nasional Nasional Pendidikan (didalam Zulfahmi dan Sari A 2018:3) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan dapat menjadikan siswa menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan membaca, menyimak, berbicara, serta menulis.

Di era perkembangan saat ini, menulis menjadi hal yang sangat penting. Tulisan menjadi bentuk komunikasi tidak langsung yang dilakukan oleh seseorang untuk mengungkapkan gagasan, ide, konsep, dan pikiran dalam bentuk bahasa tulis yang dapat dibaca oleh orang lain.

Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam

Bagi siswa menulis juga sangat penting karena memudahkan siswa merasakan hubungan-hubungan, memperdalam daya tanggap dan persepsi siswa memecahkan masalah serta menyusun urutan pengalaman. Dalman (dalam Tantikasari B, Mudzanatun dan Kiswoyo 2017:2) mengungkapkan, menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/tanda/tulisan/yang bermakna.

Pembelajaran menulis yang ada di sekolah dasar, salah satunya adalah menulis karangan narasi. Karangan narasi menurut Heri Jauhari (2013: 48) adalah karangan yang menceritakan atau menyampaikan serangkaian peristiwa. Dalam menulis karangan narasi siswa diharapkan dapat menuangkan ide serta gagasan mereka dalam bentuk tulisan. Kenyataan yang terjadi di SD Negeri 101899 Lubuk Pakam, saat guru mengajarkan pembelajaran menulis karangan narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD banyak siswa yang tidak mendengarkan guru serta sulit dalam menuangkan ide dan mengembangkan gagasan untuk dijadikan bentuk karya tulis karangan narasi saat proses pembelajaran berlangsung. Kesulitan menulis karangan narasi dipengaruhi oleh faktor siswa tidak bersemangat saat menulis, siswa kekurangan atau kehabisan ide dan siswa merasa bosan saat proses pembelajaran.

Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran tidak melibatkan siswa dan masih teacher centered. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga tidak melibatkan siswa dan siswapun tidak bersemangat saat menulis selain itu juga disebabkan media pembelajaran kurang menarik, siswa tidak mendapatkan pemahaman yang utuh tentang hakikat menulis karangan narasi karena tidak adanya stimulus berupa sesuatu yang dapat memunculkan ide pokok saat siswa belajar menulis karangan narasi. Sehingga siswa kekurangan atau kehabisan ide dan siswa merasa bosan saat proses pembelajaran. Guru hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam menunjang proses belajar siswa. Menurut Tantikasari B (2017:3) menyatakan bahwa Media Puzzle gambar digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memicu atau merangsang gagasan siswa untuk dituangkan dalam bentuk tulisan. Media yang menarik untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD adalah media Puzzle gambar siswa mempunyai inspirasi untuk menyusun suatu karangan sesuai gambar yang ada.

Berdasarkan batasan masalah penelitian diatas maka rumusan masalah dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan Media Puzzle Gambar pada materi menulis karangan narasi siswa kelas IV SD?

2. Bagaimana tingkat kelayakan Media Puzzle Gambar pada materi menulis karangan narasi siswa kelas IV SD?

3. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan suatu jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang valid dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menghasilkan Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Model desain pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluation). Penelitian ini hanya dilakukan sampai dengan tahap pengembangan (development) karena keterbatasan peneliti. Subjek dari penelitian ini adalah validator (2 dosen ahli dan 1 orang guru kelas IV SD). Objek dalam penelitian ini adalah Pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan media Puzzle gambar di kelas IV SD. Jenis data dalam penelitian ini berupa data Deskriptif Kualitatif. Instrumen penelitian yang peneliti gunakan untuk menghasilkan produk yang layak divalidasi yaitu dengan menggunakan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu data yang diperoleh dari hasil pernyataan, kritik dan saran lembar observasi tim validasi media, validasi materi dan guru. Setelah itu, data tersebut dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan dari media puzzle gambar yang dikembangkan.

4. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Hasil pengembangan media pembelajaran berupa media puzzle gambar dan instrument penelitian yaitu angket validasi ahli dan tanggapan guru.

Untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan oleh peneliti, maka peneliti melakukan sebuah penelitian pengembangan media puzzle gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam dengan menggunakan model

Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam

pengembangan ADDIE dari sugiyono. Penelitian model ADDIE yang dilakukan peneliti hanya sampai pada tahap development (pengembangan) yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), development (pengembangan).

Dalam proses pengembangan untuk mendapatkan media puzzle gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD yang layak, maka dilakukan kegiatan seperti validasi ahli media, ahli materi, dan uji coba media puzzle gambar melalui angket tanggapan guru serta revisi.

1. Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara pada guru kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwasanya pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia materi karangan narasi, menurut guru peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran menulis karangan narasi, peserta didik kesulitan menulis, serta bosan saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak aktif dan kelas tidak kondusif. Hal ini mempengaruhi tidak tercapainya hasil pembelajaran yang maksimal sedangkan Kurikulum yang kita gunakan pada saat ini yaitu Kurikulum 2013, dimana peserta didik harus aktif saat proses pembelajaran dan paham materi. Adapun penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik dan media visual bersumber dari gambar-gambar yang berada pada buku sumber pegangan siswa, membuat siswa cenderung jenuh dan sulit menuliskan ide pokok karangan narasi. Selain itu kurangnya variasi media pembelajaran yang mampu menyajikan materi pembelajaran karangan narasi secara konkret sehingga dapat memunculkan ide pokok saat menuliskan karangan narasi.

Proses pembelajaran dikelas IV SD 101899 Lubuk pakam pada pembelajaran Bahasa Indonesia juga hanya menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru. Sehingga proses pembelajaran menjadi tidak kondusif dan kurang tertarik terhadap penyampaian materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran hanya menggunakan gambar-gambar seadanya tanpa adanya media pembelajaran yang sesuai dengan materi secara konkret.

Berdasarkan data pengamatan media pembelajaran sebelumnya yang digunakan oleh guru yaitu belum tersedia media pembelajaran yang menarik yang membantu guru untuk menyampaikan materi secara konkret sehingga dapat memunculkan ide pokok saat menuliskan karangan narasi serta membuat peserta didik tidak jenuh dan aktif saat proses pembelajaran dan Kurikulum 2013 belum terimplentasikan dengan baik dimasa pandemi Covid-19 guru masih mengalami kesulitan dalam menyusun bahan pelajaran, kebutuhan minat siswa, metode

serta media pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran jenuh dan tidak kondusif di masa pandemi Covid-19.

2. Design (Perancangan)

Peneliti merancang bentuk media pembelajaran yang sesuai pada materi karangan narasi yaitu media puzzle gambar semenarik mungkin untuk peserta didik sehingga tidak mudah bosan pada saat proses pembelajaran. Kelebihan media puzzle yaitu siswa menjadi aktif dengan Media puzzle gambar ini berbeda dengan media puzzle lainnya yang hanya menyusun gambar menjadi satu gambar utuh, akan tetapi media ini tersusun dari beberapa gambar kegiatan yang saling berkaitan jika disusun dengan tepat akan menjadi suatu cerita karangan narasi. Media puzzle gambar juga dapat melatih daya imajinasi melalui gambar ataupun kepingan puzzle yang akan disusun menjadi sebuah cerita utuh. Langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang media puzzle gambar ini yaitu:

1. Perancangan (Storyline)

Isi dari storyline media puzzle gambar meliputi gambar, plot (alur cerita), dan tokoh (karakter). Semua dari proses awal sampai akhir akan diringkas di storyline untuk memudahkan proses pengembangan terarah.

2. Gambar Cerita

Untuk merancang gambar cerita agar lebih menarik, peneliti menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dengan ukuran 40 x 40 cm serta menggunakan submenu image, layer, edit, background, type tool. Kemudian gambar dicetak dengan menggunakan kertas sticker dan direkatkan dengan kertas

duplex.

3. KD dan Indikator

Kompetensi yang dicapai berupa Kompetensi Dasar disesuaikan dengan hasil yang diperoleh pada tahap analisis, indikator.

4. Papan Puzzle

Papan puzzle dirancang semenarik mungkin dan menggunakan bahan triplek yang aman untuk anak-anak khususnya sekolah dasar serta mudah dibawa dan disimpan. Pemilihan warna juga diperhatikan guna menambah kemenarikan media puzzle gambar dengan menggunakan kain flanel.

3. Development (Pengembangan)

Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam

Pada tahap development (pengembangan) peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing sebelum instrumen divalidasi oleh validator dan uji coba pengguna. Pengembangan ini difokuskan dalam tiga kegiatan yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media dan uji coba pengguna menggunakan angket tanggapan guru terhadap media puzzle gambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi karangan narasi kelas IV SD

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Tanggapan Penilaian	
		Ya	Tidak
Muatan materi	1. Kesesuaian isi materi dengan KD	√	
	2. Kedalaman materi	√	
	3. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	√	
	4. Kesesuaian materi dengan kemampuan intelektual peserta didik	√	
Aspek Penyajian	5. Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	√	
	6. Materi dan alur cerita mudah dipahami peserta didik	√	
	7. Ketepatan alur cerita	√	
	8. Keruntunan cerita dengan tema	√	
	9. Kejelasan cerita yang disampaikan	√	
	10. Keseimbangan alur cerita sesuai dengan gambar	√	

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Tanggapan Penilaian	
		Ya	Tidak
Desain	1. Kemenarikan gambar	√	
	2. Ketepatan pemilihan tokoh karakter yang digunakan		√
	3. Kesesuaian gambar	√	
	4. Kesesuaian penggunaan warna	√	
	5. Kemenarikan pemilihan warna	√	
	6. Ketepatan ukuran gambar	√	
Kualitas Isi	7. Kesesuaian media sebagai bahan ajar		√
	8. Kesesuaian media dapat merangsang daya imajinasi peserta didik		√

	9. Media dapat merangsang daya imajinasi peserta didik	√	
	10. Media memudahkan peserta didik dalam menulis karangan	√	
Kemanfaatan	11. Media menarik perhatian peserta didik	√	
	12. Media mudah digunakan	√	
	13. Media merangsang daya kreasi dan berpikir kritis peserta didik		√
	14. Media meningkatkan motivasi belajar peserta didik	√	
	15. Media merangsang rasa ingin tahu peserta didik		√

Tabel 3. Hasil Penilaian Uji Coba Pengguna

Aspek Yang Dinilai	Pernyataan	Tanggapan Penilaian	
		Ya	Tidak
Desain	1. Kemenarikan gambar	√	
	2. Ketepatan pemilihan tokoh karakter yang digunakan		√
	3. Kesesuaian gambar	√	
	4. Kesesuaian penggunaan warna	√	
	5. Kemenarikan pemilihan warna	√	
	6. Ketepatan ukuran gambar	√	
Kualitas Isi	7. Kesesuaian media sebagai bahan ajar		√
	8. Kesesuaian media dapat merangsang daya imajinasi peserta didik		√
	9. Media dapat merangsang daya imajinasi peserta didik	√	
	10. Media memudahkan peserta didik dalam menulis karangan	√	
Kemanfaatan	11. Media menarik perhatian peserta didik	√	
	12. Media mudah digunakan	√	
	13. Media merangsang daya kreasi dan berpikir kritis peserta didik		√
	14. Media meningkatkan motivasi belajar peserta didik	√	
	15. Media merangsang rasa ingin tahu peserta didik		√

3.2 Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian pengembangan ini memaparkan tentang deskripsi pengembangan media puzzle gambar pelajaran Bahasa Indonesia materi karangan narasi, dan uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media dan uji coba pengguna.

Hasil uji validasi oleh ahli materi memperoleh 10 kategori penilaian “Ya” dari 10 pernyataan. Pada akhir penilaian angket, ahli materi memberi kesimpulan produk layak untuk digunakan tanpa ada revisi. penilaian angket, ahli media memberi kesimpulan produk layak

untuk digunakan dengan revisi. Setelah melakukan perbaikan produk dapat disimpulkan bahwa media puzzle gambar pada pelajaran Bahasa Indonesia materi karangan narasi kelas IV SD yang dikembangkan layak untuk digunakan. Adapun penilaian angket guru memberi kesimpulan produk layak untuk digunakan tanpa revisi. Dapat disimpulkan bahwa media puzzle gambar pada pelajaran Bahasa Indonesia materi karangan kelas IV SD yang dikembangkan layak untuk digunakan.

5. Kesimpulan

Media puzzle gambar pada materi karangan narasi kelas IV SD yang dihasilkan telah dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan media puzzle gambar diawali tahap analysis (analisis), design (perancangan) dan development (pengembangan). Media puzzle gambar terdiri dari bagian papan puzzle, kepingan gambar sesuai dengan tema karangan narasi yang terdiri dari 16 potong, KD dan indikator serta profil peneliti.

Pada tahap pengembangan (development) terdapat validasi produk dan uji coba pengguna. Hasil validasi ahli materi memperoleh 10 kategori “Ya” dari 10 pernyataan, hasil validasi media memperoleh 10 kategori “Ya” dan 5 kategori “Tidak” dari 15 pernyataan dan uji coba pengguna dari tanggapan guru memperoleh 14 kategori “Ya” dari 14 pernyataan.

Pada akhir lembar penilaian angket, ahli materi, ahli media dan uji coba pengguna memberikan kesimpulan bahwa media puzzle gambar pada pelajaran Bahasa Indonesia materi karangan narasi. Layak digunakan dengan komentar dan saran. Dikatakan kategori penilaian “Ya” apabila memenuhi kriteria penilaian menurut para ahli (memenuhi syarat penilaian menurut ahli dan guru sesuai kriteria yang tercantum pada lembar penilaian angket). Dan dikategorikan “Tidak” apabila tidak memenuhi kriteria penilaian menurut para ahli dan guru yang tercantum pada lembar penilaian angket.

Untuk satu kategori penilaian “Tidak” peneliti telah melakukan revisi sesuai masukan dan saran dari kedua validator dan tanggapan guru. Berdasarkan data yang diperoleh melalui lembar angket dapat dikatakan bahwa media puzzle gambar pada pelajaran Bahasa Indonesia materi karangan narasi layak digunakan dengan revisi..

6. Daftar Pustaka

- Basri, M & Mawarti (2018). Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. *JKPD*, 1-11.
- Febyanita I & Wardhani D (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1-6.
- Gina A, Iswara P & Jayadinata A (2017). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui PWIM (Picture Word Inductive Model) Siswa Kelas IV B SD Negeri KETIB Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Utara. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1-10.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science J-LAS)*, 2(1), 209-217.
- Hidayah N (2015). Penanaman Nilai-nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 1-15.
- Hijjah, N., & Bahri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 24-32.
- Lestari, Y (2019). Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Sidokaton. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1-8.
- Mahnum, N (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah pemilihan media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 1-9.
- Narulita R, Jaya I & Taboer M (2021). Pengembangan Media Puzzle Berseri untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan Menggosok Gigi pada Anak Autis Kelas Dasar. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 1-12.
- Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 45-54.
- Putri, R (2016). *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Film Kartun Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tukangan Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.

Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam

- Rohani & Karo, I (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran.*(Artikel).
- Tantikasari B, Mudzanatun & Kiswoyo (2017). Keefektifan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Siswa Kelas IV Semester 2 SD Negeri JIKEN 05 Blora. *Dinamika Pendidikan*, 1- 15.
- Tarigan, L. A. B., & Napitupulu, S. (2021). Pengembangan Media Papan Magnetik Pada Pembelajaran Ipa Materi Metamorfosis Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 168-179.
- Triskawati, T., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 55-67.
- Santika, A., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas 2 sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 83-96.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung:Alfabeta.
- Umayu S (2020). *Pengembangan Media Visual Papan Permainan Dalam Belajar Matematika di SMP Negeri 12 Binjai Tahun Pelajaran 2020/2021*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Wahyuni R (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Bahasa Indoensia Kelas IV di SD/MI*. (Skripsi). Universitas Isllam Negeri Raden Intang Lampung
- Ydiasmini N, Agung A & Ujianti P (2014). Penerapan Model Pembelejaraan Kooperatif Tipe Teams Tournament (TGT) Berbantuan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 1-10.
- Zulfahmi & Sari A (2018). Penerapan Metode Cerita dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas V SDN 12 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 1-2.