



Pengembangan *Puzzle Gambar* Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya

Intan ✉, Universitas Tanjungpura
Nanang Heryana, Universitas Tanjungpura
Henny Sanulita, Universitas Tanjungpura

✉ adibaintan477@gmail.com

Abstract: This study examines the quality of picture puzzle media as a learning tool for writing fantasy stories among seventh-grade students at SMP Negeri 4 Sungai Raya. The research follows the Research and Development (R&D) method, adapting the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data sources include validation results from two experts, Indonesian Language Phase D Learning Outcomes (CP) and Learning Objectives Flow (ATP), student needs surveys, teacher and student response questionnaires, and student learning outcomes. Findings indicate that the developed picture puzzle media meets three key criteria: validity, effectiveness, and practicality. The media received a validity score of 96.36% for design and 86.67% for content relevance. Its effectiveness score was 90.31%, categorized as very effective, while its practicality score was 91.67%, categorized as very practical. Additionally, students' cognitive understanding after using the media showed a moderate improvement, with an N-Gain score of 0.49. These results suggest that picture puzzle media is a suitable and effective learning tool for enhancing students' fantasy story writing skills.

Keywords: Pictures puzzle, Validity, Effectiveness, Practicality

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menilai kualitas media puzzle gambar dalam pembelajaran menulis cerita fantasi bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Sungai Raya. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh dari validasi ahli, capaian pembelajaran, angket kebutuhan siswa, respon guru, hasil belajar siswa, serta angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle gambar memenuhi tiga kriteria utama: kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Kevalidan media berada dalam kategori sangat valid dengan skor 96,36% untuk tampilan dan desain, serta 86,67% untuk keterkaitan dengan materi ajar dan kurikulum. Media ini juga sangat efektif dengan nilai 90,31% dan sangat praktis dengan skor 91,67%. Dari segi pemahaman kognitif, penggunaan media ini menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,49 yang masuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, media puzzle gambar layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran menulis cerita fantasi.

Kata kunci: Puzzle Gambar, Kevalidan, Keefektifan, Kepraktisan

Received 18 Agustus 2025; Accepted 12 Oktober 2025; Published 10 November 2025

Citation: Intan, Heryana, N., & Sanulita, H. (2025). Pengembangan *Puzzle Gambar* Sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5 (04), 767-777.



Copyright ©2025 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran mencakup empat keterampilan utama: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menulis dianggap sebagai keterampilan yang paling Bahasa Indonesia kompleks karena melibatkan pengembangan dan penyusunan ide secara sistematis. Menulis merupakan suatu tindakan yang di dalamnya terdapat beberapa komponen, mulai dari yang sederhana misalnya pemilihan kata dan menyusun kalimat, hingga yang rumit yaitu menyusun kalimat menjadi sebuah paragraf yang kemudian menjadi ide atau wacana yang utuh (Munirah, 2019:2). Menulis merupakan salah satu media yang sangat potensial untuk mentransformasikan ide dan pikiran dalam cakupan yang sangat luas (Setiadi, Priyadi & Martono: 2014:2). Kemampuan menulis berperan penting dalam menyampaikan pesan dan informasi kepada orang lain secara tidak langsung (Helaluddin & Awalludin, 2020:1). Ansoriyah & Purwahida (2018:2) mengatakan bahwa menulis merupakan kegiatan menyampaikan pesan atau informasi yang bersifat produktif dan kreatif, berupa gagasan dan perasaan yang dituangkan dalam bentuk tulisan yang memerlukan ketelitian. Tarigan (1985) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan produktif dan ekspresif (Wicaksono, 2014:10). Salah satu keterampilan menulis yang berperan penting dalam meningkatkan kreativitas siswa adalah menulis cerita fantasi.

Cerita fantasi adalah teks cerita yang isinya bernuansa keajaiban dengan pemunculan tokoh-tokoh unik seperti robot, pohon, ataupun batu yang bisa berbicara atau berperilaku seperti manusia (Harsati & Basuki, 2017:101). Kumiaman dan Jismulatif (2010) menyebutkan cerita fantasi merupakan karangan yang memaparkan terjadinya peristiwa, dalam bentuk cerita yang bukan sebenarnya terjadi melainkan peristiwa rekaan (Cahyaningrum & Setyaningsih, 2019:57). Interaksi yang terjadi antara tokoh memunculkan hal-hal di luar pemahaman logika manusia. Pada kelas VII SMP, materi menulis cerita fantasi diajarkan dalam tema “Berkelana di Dunia Imajinasi”. Tujuan dari pembelajaran menulis cerita fantasi adalah peserta didik berlatih menyajikan gagasannya dalam teks naratif dengan menulis cerita fantasi sederhana untuk menyampaikan amanat tertentu dengan menarik (Dewayani, Subarna & Setyowati, 2021: 124). Namun, siswa cenderung kurang berminat terhadap pembelajaran menulis, termasuk menulis cerita fantasi, karena menganggapnya sulit. Survei menunjukkan bahwa menulis merupakan aspek pembelajaran yang paling tidak disukai siswa dan guru (Trismanto, 2017:62). Graves (1978) mengatakan bahwa seseorang enggan menulis karena tidak tahu untuk apa ia menulis, merasa tidak berbakat menulis, dan merasa tidak tahu bagaimana harus menulis (Trismanto, 2017: 62). Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan cerita lisan ke dalam bentuk tulisan. Masalah ini juga terjadi di SMP Negeri 4 Sungai Raya, di mana hanya sebagian siswa yang mampu menulis cerita fantasi dengan baik. Guru menyebutkan bahwa pembelajaran menulis di sekolah ini kurang efektif karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan, yang hanya mengandalkan buku teks tanpa visualisasi yang menarik. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan keterampilan menulis siswa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Gagne (1970) menyebutkan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar (Pagarra, dkk, 2022: 5). Media pembelajaran dapat

meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (Arsyad, 2017:29). Media Pembelajaran juga dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, dengan menggunakan daya imajinasinya, kemampuan dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya inovatif (Hasan dkk, 2021: 19). Media pembelajaran terbukti memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media seperti gambar, mobile learning, dan pop-up book dapat meningkatkan kreativitas serta keterampilan menulis siswa. Try, Abidin, & Rahmayanti (2022: 283) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar" mengatakan bahwa media pembelajaran gambar sangat mempengaruhi keterampilan menulis puisi pada peserta didik tingkat sekolah dasar. Wati, Ilyas & Sulistyowati (2017: 299) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas X SMK" mengatakan bahwa media mobile learning mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai capaian sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Demikian juga Sylvia & Hariani (2015: 1204) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar" mengatakan bahwa media pop-up book berpengaruh terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas III-B SDN Banjaran Driyorejo Gresik. Media pembelajaran yang akan dikembangkan untuk menjawab tantangan tersebut adalah media puzzle gambar. Puzzle memiliki keunggulan dalam melatih kreativitas, meningkatkan daya analisis, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Handayani, Fahmi & Rochman (2019: 3) mengatakan bahwa puzzle dapat melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Nuryana, Muslim & Permana (2018: 771) yang mengatakan bahwa permainan puzzle mampu melatih peserta didik untuk belajar sambil bermain, tapi tetap mengajak peserta didik berpikir kreatif.

Sebelum penelitian ini dilakukan, telah ada penelitian serupa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media puzzle efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi dan deskripsi. Penelitian dari Ali Sobirin, Slamet Utomo, dan Gunawan Setiadi pada tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Media Puzzle untuk Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar". Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media puzzle layak digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan narasi bagi siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian dari Diah Amalia dan Safrida Napitupulu pada tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Media Puzzle Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam". Hasil penelitian menunjukkan media picture puzzle digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi Siswa kelas IV SD layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zaimatun Nafisah dan Asri Susetyo Rukmi pada tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Puzzle Dongeng untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran fairytale puzzle cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan tiga penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa puzzle dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mencoba menggunakan media puzzle gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas

VII SMP Negeri 4 Sungai Raya. Dengan menggunakan media ini diharapkan kemampuan siswa dalam menulis cerita fantasi meningkat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan puzzle gambar sebagai media pembelajaran menulis cerita fantasi. Untuk mengukur kelayakan produk media pembelajaran, peneliti menggunakan tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hal ini sejalan dengan pendapat Seals and Richey yang mengatakan bahwa penelitian pengembangan sebagai suatu kajian terstruktur dalam proses mendesain, mengembangkan dan mengevaluasi produk pembelajaran yang harus melengkapi syarat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan (Hanafi, 2017: 134). Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa pakar atau ahli yang berpengalaman untuk menilai produk yang sedang dikembangkan. Van den Akker (1999) mengemukakan pendapatnya mengenai kepraktisan dalam penelitian pengembangan, bahwa praktikalitas mengacu pada sejauh mana pengguna atau para ahli menganggap terobosan itu menarik dan dapat digunakan dalam kondisi normal (Azis, 2019:20). Pembelajaran dikatakan efektif apabila tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan berhasil diterapkan dalam pembelajaran (Saefuddin & Berdiati, 2014:34).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa puzzle gambar untuk mendukung pembelajaran menulis cerita fantasi bagi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Sungai Raya. Penelitian dan pengembangan merujuk pada suatu proses atau metode yang diterapkan untuk menguji serta mengembangkan suatu produk (Sugiyono, 2017:2). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Alasan pemilihan model penelitian ini adalah peneliti menganggap setiap tahap pada model penelitian ini membantu peneliti mengembangkan media pembelajaran secara komprehensif sehingga menghasilkan produk sesuai dengan yang diharapkan. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 4 Sungai Raya didasarkan pada permasalahan yang telah disampaikan pada latar belakang. Berdasarkan data awal yang peneliti dapatkan, kemampuan menulis peserta didik masih perlu ditingkatkan. Pengumpulan data dilakukan pada kelas VII E dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang. Data awal yang telah didapatkan peneliti merupakan data dari angket yang dibagikan kepada siswa sehingga peneliti memiliki data awal berupa kebutuhan siswa akan media pembelajaran. Selain dari siswa, peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk memperkuat angket yang telah disebar kepada siswa. Peneliti juga mendapatkan data penelitian melalui angket respon siswa dan guru, studi dokumentasi, perbandingan hasil belajar siswa, serta validasi oleh validator ahli untuk menguji validasi media pembelajaran. Dari pengumpulan data yang dilakukan, data terbagi menjadi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui wawancara, angket kebutuhan siswa dan studi dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif didapat melalui angket uji validasi, perbandingan hasil belajar siswa, dan angket respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran. Untuk menganalisis data tersebut peneliti menggunakan metode reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk data kualitatif serta menggunakan metode tabulasi data untuk menghitung nilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis puzzle gambar untuk membantu siswa dalam menulis cerita fantasi. Pengembangan media ini mengikuti model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation) yang dalam pelaksanaannya terdapat beberapa tahapan prosedur yang harus dilakukan.

1. Analysis

Sebelum merancang perangkat pembelajaran yang akan diterapkan di kelas, diperlukan berbagai persiapan agar perangkat tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, dalam tahap awal penelitian ini dilakukan analisis untuk memastikan kesesuaian perangkat pembelajaran dengan sasaran penggunaannya di kelas. Langkah awal yang dilakukan adalah melakukan wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia, melakukan studi literatur, menyebar angket kebutuhan peserta didik, dan mengukur kemampuan awal peserta didik dalam menulis cerita fantasi. Dari langkah tersebut didapatkan data sebagai berikut.

TABEL 1. Data Observasi Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi

No	Komponen	Hasil
1	Kurikulum yang digunakan	Kurikulum merdeka
2	Jumlah Siswa	32
3	Rata-rata nilai menulis cerita fantasi	39,06
4	Kebutuhan akan media pembelajaran	70,31%

2. Design

Tahapan selanjutnya dalam kegiatan ini adalah membuat desain media pembelajaran yaitu puzzle gambar. Desain dibuat menggunakan aplikasi Canva yang didukung fitur AI. Puzzle yang telah di desain, dicetak pada kertas stiker ditempel pada carton board dan dipotong sesuai desain. Desain puzzle gambar yang dibuat dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Puzzle Gambar Tampak Depan dan Tampak Belakang

Media dilengkapi puzzle gambar tersebut dengan modul ajar untuk memudahkan guru dan peserta didik menggunakan media tersebut. Modul ajar dapat di akses di <https://bit.ly/4hnDOL3>. Selain dilengkapi dengan modul ajar, puzzle gambar juga dilengkapi dengan kartu gambar penolong. Kartu gambar penolong ini digunakan untuk membantu pesertaa didik mendeskripsikan karkter tokoh dalam cerita. Gambar desain kartu penolong dapat dilihat pada Gambar 2.

**Gambar 2.** Desain Kartu Penolong

3. Development

Pada tahap ini dilakukan pengujian internal terhadap produk yang sudah dirancang untuk mengetahui kevalidan produk. Ada dua aspek yang perlu divalidasi dari media pembelajaran, yaitu aspek isi (materi) dan aspek media (tampilan). Proses validasi ini dibantu oleh dua validator yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil lebih lanjut dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

TABEL 2. Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Perolehan Skor	Skor Maksimal
1	Ahli Media	53	55
2	Ahli Materi	52	60

4. Implementation

Tahap implementasi dilaksanakan pada 32 peserta didik pada 2,3,4, dan 9 September 2024 yang diterapkan pada kelas VII E SMP Negeri 4 Sungai Raya yang beralamat di Jalan Raya Mekar Baru, Kapur, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya, Provinsi Kalimantan Barat. Tahap ini dilakukan dengan melihat respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 3.

TABEL 3. Respon Terhadap Media Pembelajaran

No	Responden	Perolehan Skor	Skor Maksimal
1	Peserta Didik	289	320
2	Guru	11	12

5. Evaluation

Evaluasi dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini. Hasil tersebut dibandingkan sebelum dan sesudah penggunaan. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 4.

TABEL 4. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media

No	Tindakan	Nilai Rata-Rata
1	Sebelum	39,06
2	Sesudah	67,03

PEMBAHASAN

Hasil akhir produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *puzzle* gambar. Pembuatan media pembelajaran *puzzle* gambar telah melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dari lima tahap tersebut dapat diketahui kualitas dari media pembelajaran. Kualitas media pembelajaran dapat dilihat dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan analisis yang dilakukan, diperoleh data sebagai berikut:

1. Kevalidan

Validitas merupakan syarat mutlak bagi rancangan pengembangan sebelum dilakukan uji coba pengembangan pada tahap implementasi. Validitas dinilai oleh dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi yang ditunjukan pada tabel 2 selanjutkan akan dianalisis untuk mengetahui kevalidan media dengan menggunakan rumus berikut:

$$V = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$V_{\text{media}} = \frac{53}{55} \times 100\% = 96,36\%$$

$$V_{\text{materi}} = \frac{52}{60} \times 100\% = 86,67\%$$

Dari hasil hitung di atas, didapatkan nilai P adalah 96,36%. Berdasarkan taraf keberhasilan produk (Akbar, 2017:82) dapat dinyatakan bahwa dari segi tampilan dan desain, produk yang dikembangkan sangat valid dengan nilai kevalidan 96,36%. Sedangkan dari aspek keterkaitan media pembelajaran dengan materi ajar dan kurikulum, produk dinyatakan sangat valid dengan nilai kevalidan 86,67%.

2. Kepraktisan

Kepraktisan media ini dinilai dari respon guru dalam menggunakan media *puzzle* gambar ini dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Respon guru yang terdapat pada tabel 3 selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui kepraktisan media dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{12} \times 100\% = 91,67\%$$

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai kepraktisan sebesar 91,67% dengan kategori sangat praktis. Hal ini selaras dengan persentase repon kepraktisan menurut Ridwan & Sunarto (2013:23). Kepraktisan ini dilihat dari beberapa indikator yaitu:

- a. Konsep dan tujuan penggunaan puzzle gambar dalam pembelajaran menulis cerita fantasi mudah dipahami.
- b. Kemudahan dalam menyusun rencana pembelajaran menggunakan media *puzzle* gambar.
- c. Kemampuan media *puzzle* gambar menstimulus imajinasi siswa dalam menulis cerita fantasi.
- d. Kemudahan penggunaan media *puzzle* gambar.
- e. Kemampuan media dalam membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran menulis cerita fantasi.
- f. Keaktifan siswa saat penggunaan media *puzzle* gambar dalam menulis cerita fantasi.

Puzzle gambar telah memenuhi enam indikator yang tertulis dalam angket respon guru, sehingga dapat dinyatakan media *puzzle* gambar sangat praktis digunakan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Dengan persentase kepraktisan sebesar 91,67%.

3. Kefektifan

Keefektifan media pembelajaran *puzzle* gambar dilihat berdasarkan analisis respon peserta didik dan tes hasil belajar peserta didik. Dari 32 siswa yang mengisi angket respon siswa yang terdiri dari 9 pertanyaan positif, dan 1 pertanyaan negatif. Hasil respon peserta didik pada tabel 3 selanjutnya akan dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$E = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$E = \frac{289}{320} \times 100\% = 90,31\%$$

Berdasarkan hasil hitung tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* gambar yang dikembangkan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran menulis cerita fantasi dengan persentase keefektifan sebanyak 90,31%, sesuai dengan taraf keefektifan menurut Akbar (2017:42). Media ini sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis siswa. Melihat dari respon siswa terhadap media pembelajaran, *puzzle* gambar tergolong sangat efektif.

Keefektifan media pembelajaran juga dilihat dari tingkat pemahaman peserta didik setelah menggunakan media *puzzle* gambar menggunakan pendekatan penilaian dari Gain Nurminalized (N-gain) yang dikembangkan oleh Hake. Rumus N-gain sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}}$$

$$g = \frac{67,03 - 39,06}{100 - 39,06} = \frac{27,97}{60,94} = 0,49$$

Dari perolehan N-gain tersebut didapatkan tingkat pemahaman kognitif siswa terhadap pembelajaran menulis cerita fantasi menggunakan media *puzzle* gambar masuk dalam kategori sedang dengan nilai 0,49 berdasarkan teori N-gain (Hake dalam Nur & Sari: 2023). Walaupun tingkat pemahaman peserta didik meningkat setelah menggunakan media *puzzle* gambar, tapi peningkatan tersebut tidak terlalu tinggi. Dari 32 siswa, terdapat 23 siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah 75, hal ini menunjukkan bahwa ada faktor lain yang memengaruhi selain penggunaan media *puzzle* gambar. Faktor tersebut diantaranya adalah kemampuan awal peserta didik dalam menulis. Ada 7 siswa yang dapat dikatakan memiliki kemampuan menulis yang baik. Sebelum dilakukan uji coba menggunakan media *puzzle* gambar dalam menulis cerita fantasi, mereka sudah bisa menulis cerita fantasi walaupun ada beberapa hal yang perlu dikembangkan. Hasil belajar dari 7 siswa ini semakin meningkat setelah menggunakan media *puzzle* gambar. Faktor minat dan bakat juga memengaruhi hasil belajar tersebut, ada siswa yang sedari awal memang memiliki minat dan bakat dalam menulis. Selain itu, gaya belajar siswa juga memengaruhi hasil belajar siswa. Setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, oleh karena itu dalam kurikulum merdeka dikenal istilah pembelajaran berdiferensiasi. Dalam konteks pembelajaran berdiferensiasi, peran guru adalah menciptakan pengalaman belajar yang mengutamakan kebutuhan peserta didik dengan cara memaksimalkan potensi dan pemikiran mereka (Sanulita, 2023: 197). Media *puzzle* cukup memberikan ruang untuk siswa memaksimalkan potensi dan pemikiran mereka dalam mengembangkan imajinasi.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* gambar untuk menulis cerita fantasi menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Pertama *analysis* yaitu analisis kebutuhan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kedua *design* yaitu

perancangan menggunakan *Canva* dan *AI*. Ketiga *development* yaitu pembuatan dan validasi oleh ahli. Keempat *implementation* yaitu penerapan di kelas VII E SMP Negeri 4 Sungai Raya. Kelima *evaluation* yaitu peninjauan produk dari awal hingga penggunaan. Dari lima tahap tersebut, media ini dinilai layak digunakan berdasarkan tiga kriteria utama yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

1. Kevalidan media pembelajaran puzzle gambar masuk dalam kategori sangat valid dengan nilai 96,36 % dari segi tampilan dan desain, 86,67% dari segi keterkaitan dengan materi ajar dan kurikulum.
2. Keefektifan media pembelajaran dilihat dari respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan respon peserta didik, media puzzle gambar mendapat respon yang positif dengan persentase 90,31% dengan kategori sangat efektif. Sedangkan, berdasarkan hasil belajar peserta didik pemahaman kognitif peserta didik setelah menggunakan media ini masuk dalam kategori sedang dengan nilai N-Gain 0,49.
3. Kepraktisan media pembelajaran dilihat dari respon guru setelah menggunakan media puzzle gambar dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Puzzle gambar mendapat respon yang positif dari guru dengan nilai kepraktisan sebanyak 91,67% dengan kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

1. Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (4. Hoid (ed); 5th ed.). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
2. Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. EduGlobal: *Jurnal Penelitian Pendidikan*, I(2), 120- 130. Di unduh di <https://www.jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/Edu Global /article /view /1 185>.
3. Ansoriyah, Siti & Purwahida, Rabmah. (2018). *Menulis Populer*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
4. Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok: PT.Raja Grafindo Persada.
5. Azis, H. (2019). Validitas, Reliabilitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Bahan Ajar Cetak Meliputi Hand Out, Modul, Buku (Diktat, Buku Ajar, Buku Teks). Makalah Pengembangan Bahan Ajar Fisika [tidak dipublikasikan], Universitas Negeri Padang. Diunduh di <https://osf.io/preprints/inarxiv/fcx9e>
6. Cahyaningrum, F. D., & Setyaningsih, N. H. (2019). Pengembangan modul menulis teks cerita fantasi bermuatan nilai konservasi bagi peserta didik smp. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 56-63. <https://doi.org/10.15294jpbsi.v8i1.28780>.
7. Dewayani, Sofie. Dkk. 2021. *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
8. Hanafi.2017. Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150. di <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
9. Handayani, A. D., Fahmi, F. N., & Rochman, M. K. (2019). Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 1-17. <https://doi.org/10.52166/mida.v2i1.1333>
10. Hasan, Muhammad dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV. Tahta Media Grup.

11. Helaluddin & Awalludin. (2020). *Keterampilan Menulis Akademik*. Banten: Media Madani.
12. Munirah. (2015). *Pengembangan Menulis Paragraf*. Yogyakarta: Deepublish
13. Nafisah, Z., & Rukmi, A. S. (2023). Pengembangan Media Puzzle Dongeng Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Dongeng Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1160 -1171. Di unduh di [https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd /article /view / 53 474](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53474).
14. Nuryana, D., Muslim, F., & Permana, I. (2018). Penerapan Metode Permainan Puzzle Dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Cerita Fantasi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(5), 767-774. <https://doi.org/10.22460/p.v1i5p%25p.1124>
15. Pagarra, Hamzah, dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM: Makasar.
16. Rahman, S. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
17. Riduwan & Sunarto. (2013). Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, konomi, Komunikasi, dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.
18. Saefuddin, Asis & Berdiati, Ika. (2014). Pembelajaran Efektif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
19. Sanulita, H. (2023). Pendekatan Berdiferensiasi dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, 7(2), 196-204.
20. Setiadi, Y., & Priyadi, A. T. Peningkatan Kemampuan Menulis Ringkas Dengan Metode Cooperative Script. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(11).
21. Sobirin, A., Utomo, S., & Setiadi, G. (2022). Pengembangan Media Puzzle Untuk Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i2.8790>.
22. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
23. Sylvia, N. I., & Hariani, S. (2015). Pengaruh penggunaan media pop-up book terhadap keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar. *Jurnal PGSD Universitas Negeri Surabaya*, 3(02), 1197-1205. [https://media.neliti.com / media/publications/253970-none-9fae69fb.doc](https://media.neliti.com/media/publications/253970-none-9fae69fb.doc)
24. Trismanto, (2017). Keterampilan Menulis dan Permasalahannya. *Bangun Rekaprima*, 3(1), 62-67. Diunduh di [https://jurnal . polines.ac.id/index.php/bangunrekaprima/article / download /764 /648](https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangunrekaprima/article/download/764/648)
25. Try, N., Abidin, Y., & Rakhamayanti, F. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Gambar terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 280-289. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.274>.
26. Wati, E. I., Ilyas, M., & Sulistyowati, E. D. (2017). Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas X SMK. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 1(4), 291-304. <https://ocs.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/download/770/725>
27. Wicaksono, Andri. (2014). *Menulis Kreatif Sastra dan Beberapa Model Pembelajarannya*. Yogyakarta: Garudhawaca.

PROFIL SINGKAT

Intan adalah mahasiswa program studi pendidikan bahasa indonesia, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Selain itu ia aktif dalam berbagai organisasi di kampus dan terlibat dalam berbagai program terkait dengan pendidikan, satu diantaranya adalah Asistensi Mengajar.

Nanang Heryana adalah Dosen program studi pendidikan bahasa indonesia, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Beliau adalah dosen yang aktif dalam penelitian yang berkaitan dengan pengajaran bahasa.

Henny Sanulita adalah Dosen program studi pendidikan bahasa indonesia, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Beliau adalah dosen yang aktif dalam menulis artikel.