

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL PUZZLE BERSERI
BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI
SISWA SEKOLAH DASAR**



**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS	
Pembimbing I	Pembimbing II
	
Dr. Sri Dewi Nirmala, M.Pd	Dr. Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd., M.Si
Mengetahui, Koordinator Program Studi Pendidikan Dasar	
	
Dr. Linda Zakiah, S.Pd., M.Pd.	
Tanggal :	
Nama	: Jian Alfian
NIM	: 1113824031
Angkatan	: 2024

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

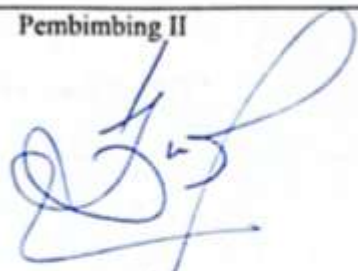
NAMA : Jian Alfian

NIM : 1113824031

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Linda Zakiah, S.Pd. M.Pd (Koordinator Program Studi)		13/7 2024
2.	Dr. Sri Dewi Nirmala, M.Pd (Pembimbing I)		6/7 2024
3.	Dr. Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd, M.Si (Pembimbing II)		13/7/2024
4.	Prof. Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Penguji)		23 - 04 - 2024
5.	Dr. Mira Amelia Amri, M.Pd (Penguji)		25/6/2024.

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING
DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER		
Pembimbing I  Dr. Sri Dewi Nirmala, M.Pd Tanggal : 6-7-2026	Pembimbing II  Dr. Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd., M.Si Tanggal : 13/7/2026	
 Dr. Aip Badrujaman, M.Pd (Ketua) ¹	 (Tanda Tangan)	16-7-2026 (Tanggal)
Dr. Linda Zakiah, S.Pd., M.Pd. (Koordinator Prodi) ²	 (Tanda Tangan)	18-7-2026 (Tanggal)
Nama : Jian Alfian NIM : 1113824031 Tanggal Lulus : 22 Juni 2026 Angkatan : 2024		
1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta 2. Koordinator Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta		

**PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL PUZZLE BERSERI BERBASIS
PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA SEKOLAH DASAR**

**Jian Alfian
Pendidikan Dasar**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media digital puzzle berseri berbasis *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 86,29% dengan kategori sangat baik. Kepraktisan media ditunjukkan melalui respon positif guru dan siswa serta kemudahan penggunaan dalam pembelajaran. Efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan keterampilan menulis narasi siswa berdasarkan hasil pretest dan posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,81 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media digital puzzle berseri berbasis PjBL layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: media digital puzzle berseri, *Project Based Learning*, keterampilan menulis narasi, sekolah dasar.

**DEVELOPMENT OF SERIAL DIGITAL PUZZLE MEDIA BASED ON
PROJECT-BASED LEARNING TO IMPROVE NARRATIVE WRITING
SKILLS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Jian Alfian
Master of Elementary Education

ABSTRACT

This study aimed to develop serial digital puzzle media based on Project-Based Learning (PjBL) to improve the narrative writing skills of elementary school students. The study employed a Research and Development (R&D) method using the 4D model, consisting of the define, design, develop, and disseminate stages. The participants were fourth-grade elementary school students. The results indicated that the developed media met the criteria of validity, practicality, and effectiveness. Validation by media, material, and language experts yielded an average feasibility score of 86.29%, categorized as very good. The practicality of the media was demonstrated through positive responses from teachers and students, as well as its ease of use during the learning process. The effectiveness of the media was evidenced by the improvement in students' narrative writing skills based on pretest and posttest results, with an N-Gain score of 0.81, which falls into the high category. Therefore, the serial digital puzzle media based on Project-Based Learning is considered suitable for use as a learning medium to improve the narrative writing skills of elementary school students.

Keywords: serial digital puzzle media, Project-Based Learning, narrative writing skills, elementary school.

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Jian Alfian

NIM : 1113824031

Tempat/Tanggal Lahir : Bekasi, 03 Juni 2000

Program : Magister

Program Studi : Pendidikan Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Media Digital Puzzle Berseri Berbasis *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 25 Juni 2026

Yang menyatakan,



Jian Alfian

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Jian Alfian
NIM : 1113824031
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Dasar
Alamat email : jianalfian123@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Digital Puzzle Berseri Berbasis *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Juni 2026

Penulis

(Jian Alfian)

PERNYATAAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jian Alfian

No Registrasi : 1113824031

Menyatakan bahwa saya telah mempublikasikan hasil penelitian Tesis Magister saya sebagai berikut.

Alfian, J., Nirmala, S. D., Chandra, N., & Utami, M. (2026). *Development of Digital Puzzle Media Based on Project-Based Learning to Improve Narrative Writing Skills of Elementary School Students*. Dawson, 641–647.

Alfian, J., Nirmala, S. D., Chandra, N., & Utami, M. (2026). Jurnal Cakrawala Pendas *Analysis Of The Impact Of PjBL And Digital Puzzle Integration : A systematic Review Of Elementary Students ' Writing Skills*. 12(2), 243–254.



HALAMAN PERNYATAAN COPYRIGHT TRANSFER TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Jian Alfian
No. Registrasi : 1113824031
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti *Non-exclusive Royalty Freem Right* atas tesis saya yang berjudul:

“Pengembangan Media Digital Puzzle Berseri Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 25 Juni 2026

Yang menyatakan



Jian Alfian

LEMBAR MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Tidak ada proses yang sia-sia. Setiap langkah yang dijalani dengan Ikhlas akan menemukan waktunya waktunya yang bersinar”

(Jian Alfian)

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karya ini saya persembahkan kepada diri saya sendiri atas segala usaha, ketekunan, dan perjuangan yang telah dilalui hingga karya ini dapat terselesaikan. Karya ini juga saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan semangat tanpa henti dalam setiap langkah perjalanan saya. Ucapan terima kasih yang tulus saya sampaikan kepada dosen pembimbing serta seluruh dosen yang telah membimbing, mengarahkan, menginspirasi, dan memberikan ilmu yang sangat berharga selama menempuh pendidikan. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat, menjadi kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, serta bermanfaat bagi dunia pendidikan dan masyarakat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah- Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Digital Puzzle Berseri Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi suri tauladan bagi umat islam diseluruh dunia.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengikuti ujian Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Dalam proses penyusunan tesis ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak telah memberikan bantuan, dukungan, serta doa. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada peneliti untuk menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Aip Badrujaman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, atas segala fasilitas dan dukungan akademik yang diberikan selama masa studi peneliti.
3. Dr. Linda Zakiah, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta, yang senantiasa memberikan arahan dan dukungan selama masa perkuliahan.
4. Dr. Sri Dewi Nirmala, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan, dan motivasi yang sangat berarti bagi peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Dr. Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd., M.Si., selaku Dosen Pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, saran, dan dorongan kepada peneliti hingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Seluruh Dosen Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga selama masa studi peneliti.
7. Kedua orang tua, yaitu Ibu Tinah dan Bapak Nipin, yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, nasihat, perhatian, kasih sayang, serta doa yang tulus. Segala bentuk pengorbanan, ketulusan, dan dukungan yang telah diberikan menjadi sumber kekuatan dalam menyelesaikan studi ini. Atas segala

dukungan, pengorbanan, perhatian, kasih sayang, dan doa yang telah diberikan, diucapkan rasa hormat, terima kasih, serta penghargaan yang setinggi-tingginya.

8. Istri tercinta, yang senantiasa memberikan perhatian, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta doa yang tulus. Terima kasih atas segala ketulusan, pengertian, dan semangat yang diberikan selama proses penyelesaian tesis ini. Kehadiran dan dukungan yang diberikan menjadi sumber kekuatan serta motivasi yang sangat berarti dalam menyelesaikan studi ini.
9. Seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses menyusun dan menyelesaikan tesis ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Teriring do'a semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti berharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga tesis ini bermanfaat bagi peneliti, pembaca, dan bagi dunia pendidikan.

Jakarta, Juni 2026



Jian Alfian

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
C. Perumusan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian	12
E. Kegunaan Hasil Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Konsep Pengembangan	14
B. Konsep Model yang Dikembangkan	17
C. Hasil Penelitian yang Relevan	32
D. Kerangka Teoritik	43
E. Rancangan Model.....	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	50
A. Tujuan Penelitian	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
C. Pembatasan Masalah atau Pembatasan Fokus Penelitian	50
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Digital puzzle Berseri ...	51
E. Jenis dan Sumber Data	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	82
A. Hasil Penelitian	82
B. Kelayakan Media Digital Puzzle Berseri Berbasis PjBL	135
C. Efektivitas Media Digital Puzzle Berseri Berbasis PjBL	141
D. Pembahasan.....	155
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	170
A. Kesimpulan	170
B. Implikasi.....	171
C. Saran.....	173
DAFTAR PUSTAKA	175
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	187

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Konseptual	49
Gambar 4. 1 Media Digital Puzzle yang digunakan di sekolah.....	86
Gambar 4. 2 Analisis Kebutuhan	96
Gambar 4. 3 Tampilan awal media	111
Gambar 4. 4 Menu utama.....	112
Gambar 4. 5 Menu materi	115
Gambar 4. 6 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	116
Gambar 4. 7 Pengembangan media digital puzzle berseri	119
Gambar 4. 8 Penyebaran Media Digital Puzzle Berseri.....	122
Gambar 4. 9 Tahapan Uji Validitas Media Digital Puzzle Berseri	123
Gambar 4. 10 Hasil revisi warna media dan desain media	128
Gambar 4. 11 Hasil perbaikan sintak PjBL.....	129
Gambar 4. 12 Hasil perbaikan kalimat intruksi	132
Gambar 4. 13 Hasil perbaikan desain dan kalimat petunjuk penggunaan	132
Gambar 4. 14 Hasil Menambahkan Bagian Indikator.....	134
Gambar 4. 15 Hasil Perbaikan Tujuan Pembelajaran	134
Gambar 4. 16 Proses uji coba one to one	138
Gambar 4. 17 Proses Uji Small Group.....	139
Gambar 4. 18 Respon terhadap media digital puzzle berseri	141
Gambar 4. 19 Kegiatan Awal Pretest.....	142
Gambar 4. 21 Sesi tanya jawab	145
Gambar 4. 22 Menyusun dan mengamati gambar berseri.....	146
Gambar 4. 23 Memberikan bimbingan dan arahan	148
Gambar 4. 24 Presentasi peserta didik	150
Gambar 4. 25 Proses pengerjaan Pretest dan Posttest.....	153

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu tentang Media Digital Puzzle Berseri	32
Tabel 2.2 Penelitian tentang Penerapan Model PjBL	37
Tabel 2.3 Pengembangan Media	40
Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....	61
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	61
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik	63
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi oleh Ahli Materi.....	64
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	65
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	67
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik	70
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru	72
Tabel 3. 9 Rubrik Penilaian Observasi Keterampilan Menulis Narasi	75
Tabel 3. 10 Kualifikasi Tingkat Kelayakan	79
Tabel 3. 11 Kriteria respon peserta didik dan guru.....	80
Tabel 3. 12 Kategori Perolehan N-Gain Score.....	81
Tabel 4.1 Daftar Checklist pembuatan media digital puzzle.....	87
Tabel 4.2 Integrasi Media digital puzzle berseri berbasis PjBL.....	91
Tabel 4.3 Capaian Pembelajaran Menulis Narasi	93
Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran.....	95
Tabel 4 5 Kerangka Media Digital Puzzle Berseri Berbasis PjBL	107
Tabel 4 6 Validasi instrumen	123
Tabel 4 7 Hasil Validasi Produk (Ahli Media)	126
Tabel 4 8 Hasil Produk (Ahli Bahasa)	130
Tabel 4 9 Hasil Validasi Produk (Ahli Materi).....	133
Tabel 4 10 Hasil Rekapitulasi Validasi Produk	134
Tabel 4 11 Hasil Rekapitulasi Validasi Produk	136
Tabel 4 12 Hasil Rekapitulasi respon peserta didik (one to one).....	138
Tabel 4 13 Hasil Rekapitulasi Respon Pesserta Didik (Small Group).....	139
Tabel 4 14 Hasil angket repon guru	140
Tabel 4 15 Jadwal Implementasi Produk	142

Tabel 4 16 Rekapitulasi hasil Pretest dan Posttest	150
Tabel 4 17 Pembagian Skor N-Gain	151

