

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki posisi strategis karena berfungsi sebagai sarana pembentukan keterampilan berbahasa dasar yang harus dimiliki peserta didik guna menunjang keberhasilan mereka dalam menempuh jenjang pendidikan selanjutnya (Nyoman et, al 2019). Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran bahasa Indonesia termasuk salah satu mata pelajaran yang penting yang diajarkan di kelas (Ali 2020). Tujuan mempelajari bahasa Indonesia ialah untuk memaksimalkan kemampuan peserta didik dalam berbicara dan menulis bahasa Indonesia secara efektif dan tepat. Tujuan pelajaran bahasa Indonesia juga untuk membentuk dan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang kemudian bisa menerapkan keterampilan itu dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kemampuan atau keterampilan berbahasa yang memadai, peserta didik dapat mengungkapkan pikiran/ide/gagasan serta mengekspresikan perasaannya melalui bahasa.

Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak (*Listening Skills*), keterampilan berbicara (*Speaking Skills*), keterampilan membaca (*Reading Skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Pamuji & Setyami, 2018). Dimana pada empat keterampilan tersebut berinteraksi satu sama lain. Ini menunjukkan bahwa komponen ini sangat penting untuk pengajaran bahasa di sekolah. Menulis merupakan salah satu keterampilan yang esensial bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar. Keterampilan menulis menurut Muhanif et al (2021), runtutan kegiatan berpikir dengan mengekspresikan ide untuk menghasilkan suatu bentuk tulisan. Proses berpikir sendiri dapat diartikan sebagai aktivitas yang terjadi secara internal dalam otak manusia untuk mengetahui bagaimana langkah berpikir dalam menyelesaikan masalah (Eliyanti et al, 2020).

Menulis memiliki beragam tujuan, di antaranya sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, memberikan hiburan, membujuk atau meyakinkan

pembaca, serta menyalurkan perasaan dan emosi secara mendalam (Alawia, 2024).

Kegiatan menulis memberikan berbagai manfaat positif, seperti menjadi sarana untuk mengekspresikan ide dan gagasan, mengembangkan kreativitas, serta melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat menuangkan pengalaman, imajinasi, dan pengetahuannya ke dalam bentuk tulisan yang bermakna dan terstruktur (Wardani et al., 2024; Nur'Aini & Ulfan, 2024).

Lebih jauh, aktivitas ini bahkan diyakini berdampak baik bagi kesehatan mental karena dapat menjadi saluran untuk meredakan stres dan menghindarkan seseorang dari perilaku yang kurang produktif. Bahwa tidak hanya itu, menulis juga berperan dalam menjernihkan pikiran, mendorong munculnya inisiatif dalam bertindak, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam membangun gagasan yang menarik. Bahkan, bagi sebagian orang, kegiatan menulis dapat menjadi jalan untuk dikenal luas melalui karya-karya yang dihasilkan (Rahmat et al (2021).

Kegiatan menulis sendiri memiliki berbagai bentuk, mulai dari menulis deskripsi, eksposisi, argumentasi, hingga narasi. Dari berbagai bentuk tersebut, menulis narasi memiliki kedudukan yang istimewa karena tidak hanya menuntut keterampilan merangkai kata, tetapi juga kemampuan menyusun peristiwa secara runtut sehingga menjadi sebuah cerita yang utuh. Keterampilan menulis narasi adalah kemampuan peserta didik dalam menyampaikan cerita dari peristiwa nyata dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan ejaan yang benar, kosa kata yang beragam, dan kalimat yang baik/bahasa yang jelas sehingga dapat dipahami oleh pembaca (Safitri et al, 2021). Menulis narasi termasuk salah satu bentuk tulisan yang sangat akrab dengan dunia pembelajaran di sekolah dasar (Wibowo et al, 2020). Jenis karangan ini menyajikan rangkaian peristiwa yang terjadi pada waktu tertentu, dilengkapi dengan unsur tindakan atau aksi yang menjadikan pembaca seolah-olah turut mengalami langsung kejadian yang diceritakan. Menulis narasi memiliki struktur yang khas karena di dalamnya terdapat unsur-unsur penting seperti tokoh, latar tempat dan waktu, konflik, serta rangkaian tindakan yang disusun dalam bentuk cerita dengan alur yang teratur (Hartinah & Abdullah, 2019). Mengemukakan bahwa Karangan jenis ini menggambarkan

berbagai aktivitas manusia secara runtut dan berurutan dalam kerangka waktu tertentu (Rahmatiah, 2021). Cerita yang diangkat tidak selalu harus berdasarkan peristiwa nyata, melainkan bisa pula bersifat imajinatif atau fiktif, tergantung pada tujuan dan konteks penulisannya.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis, khususnya menulis narasi, merupakan keterampilan esensial yang harus dikuasai oleh peserta didik sekolah dasar. Namun demikian, kenyataan di lapangan berdasarkan hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran menulis narasi belum berlangsung secara optimal. Sejalan dengan kondisi tersebut, guru sebagai pelaksana pembelajaran di kelas turut merasakan kegelisahan terhadap rendahnya capaian pembelajaran menulis narasi peserta didik.

Guru menyadari bahwa pembelajaran menulis yang selama ini diterapkan belum sepenuhnya mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan ide secara bertahap, menata alur cerita secara sistematis, serta mengekspresikan gagasan secara kreatif. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual menyebabkan proses pembelajaran cenderung berfokus pada hasil akhir tulisan, tanpa pendampingan yang memadai pada tahap pramenulis, penulisan, dan revisi.

Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan guru akan adanya media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Guru memerlukan media yang tidak hanya membantu memunculkan ide cerita, tetapi juga mampu memandu peserta didik dalam menyusun alur narasi secara runtut melalui pengalaman belajar yang bermakna. Temuan studi pendahuluan menunjukkan bahwa kemampuan menulis narasi peserta didik masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun alur cerita secara runtut, serta menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan naratif yang logis dan koheren. Akibatnya, tulisan yang dihasilkan cenderung singkat, monoton, dan belum mencerminkan kreativitas peserta didik secara optimal.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa keterampilan menulis narasi peserta didik sekolah dasar masih berada pada

kategori rendah. Penelitian (Agustiani, 2025; Melinda Khoriyah Ningrum et al, 2024; Nisrina et al, 2021) mengungkapkan bahwa peserta didik masih mengalami kendala dalam mengembangkan ide cerita, menyusun struktur narasi, dan mengekspresikan gagasan secara tertulis. Dengan demikian, rendahnya kemampuan menulis narasi peserta didik merupakan permasalahan yang bersifat empiris dan perlu mendapatkan perhatian serius dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu faktor utama yang menyebabkan kondisi tersebut adalah proses pembelajaran yang belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang memadai. Media merupakan alat yang memfasilitasi komunikasi dan penyajian informasi. Media mencakup unsur manusia, materi, atau peristiwa yang memberikan pengaruh terhadap kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu (Aisyah et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran dan analisis tugas menulis peserta didik, kondisi tersebut berdampak pada proses pembelajaran menulis narasi. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menemukan dan mengembangkan ide cerita, mengurutkan peristiwa secara runtut, serta menghubungkan antarperistiwa menjadi sebuah cerita yang utuh. Selain itu, keterbatasan stimulus visual yang disajikan menyebabkan peserta didik belum memperoleh gambaran yang cukup untuk mengembangkan tokoh, latar, dan peristiwa dalam tulisan narasi. Akibatnya, sebagian hasil tulisan peserta didik masih menunjukkan alur cerita yang kurang runtut, pengembangan ide yang terbatas, serta uraian cerita yang belum lengkap sesuai dengan karakteristik teks narasi.

Selain itu, berdasarkan hasil diskusi dengan guru, media digital puzzle yang digunakan masih berasal dari aplikasi umum yang menampilkan iklan selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut berpotensi mengurangi fokus peserta didik karena perhatian mereka dapat teralihkan pada tampilan di luar materi pembelajaran. Guru menjelaskan bahwa kemunculan iklan yang berulang terkadang menyebabkan peserta didik terdistraksi dan kurang berkonsentrasi pada aktivitas belajar yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dirancang secara khusus sesuai dengan kebutuhan

pembelajaran menulis narasi, bebas dari gangguan iklan, serta mampu memberikan stimulus visual yang lebih kaya untuk mendukung pengembangan ide dan keterampilan menulis peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan stimulus yang lebih kaya dan terstruktur untuk membantu peserta didik memahami unsur-unsur narasi serta mengembangkan ide cerita secara sistematis. Dengan demikian, proses pembelajaran menulis narasi diharapkan dapat berlangsung lebih bermakna, interaktif, dan mendukung peningkatan keterampilan menulis narasi peserta didik.

Hasil *Need Analysis* dokumen yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN Burangkeng 04 menunjukkan adanya berbagai permasalahan dalam pembelajaran menulis narasi. Permasalahan tersebut tercermin dari rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya capaian kemampuan menulis narasi. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun alur cerita secara runtut, serta menuangkan gagasan secara kreatif dalam bentuk tulisan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis narasi belum berlangsung secara optimal dan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

Ditinjau dari aspek kurikulum, SDN Burangkeng 04 telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dan menekankan penguatan kompetensi literasi. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, salah satu capaian pembelajaran yang menjadi prioritas adalah kemampuan menulis narasi secara runtut, logis, dan kreatif, baik berdasarkan pengalaman maupun pemanfaatan berbagai sumber media cetak dan digital. Namun, hasil angket analisis kebutuhan menunjukkan bahwa praktik pembelajaran yang berlangsung masih bersifat konvensional, didominasi metode ceramah dan penugasan tertulis tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Analisis situasional sekolah memiliki dukungan sarana yang memadai, termasuk akses terhadap perangkat digital. Namun, dalam praktiknya,

pembelajaran menulis narasi masih didominasi oleh metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran inovatif berbasis proyek.

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengkaji karakteristik siswa kelas IV, meliputi kemampuan awal, motivasi belajar, dan tahap perkembangan kognitif. Peserta didik berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan dukungan visual untuk memahami konsep, termasuk dalam menulis narasi. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran yang melibatkan media visual, aktivitas menyenangkan, kerja kelompok, serta penggunaan media digital. Peserta didik menilai media gambar berseri efektif dalam membantu mengurutkan peristiwa dan membangun alur cerita, serta menyatakan kebutuhan terhadap media pembelajaran digital yang interaktif dan berbasis proyek. Temuan ini menegaskan urgensi pengembangan media digital puzzle gambar berseri berbasis *Project Based Learning* (PjBL) sebagai solusi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, mendukung visualisasi konsep, serta mendorong pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual sesuai prinsip Kurikulum Merdeka.

Di sisi lain, model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki potensi yang besar dalam mendukung pengembangan keterampilan menulis narasi karena menekankan keterlibatan aktif siswa melalui proses pembelajaran berbasis proyek. Namun, penerapan model tersebut di sekolah belum berjalan secara maksimal akibat keterbatasan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan prinsip-prinsip PjBL. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas proyek dengan proses pengembangan keterampilan menulis narasi sehingga siswa dapat belajar secara lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

Media digital puzzle berseri dibutuhkan sebagai sarana visual-interaktif yang membantu siswa memahami urutan peristiwa dan alur cerita secara konkret. Media ini mendukung keterlibatan aktif siswa, memudahkan pengembangan ide narasi, serta selaras dengan pembelajaran PjBL. Dengan demikian, pengembangan media digital puzzle berseri menjadi kebutuhan nyata untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menulis narasi di sekolah dasar. Guru mengungkapkan bahwa rendahnya keterampilan menulis peserta didik, khususnya menulis narasi,

terlihat dari beberapa indikator. Kemampuan menulis narasi mencakup penentuan isi atau gagasan, kesesuaian isi dengan judul, pilihan kata, kerapian tulisan, penggunaan ejaan dan tanda baca, penggambaran tokoh, latar, serta alur cerita. Berdasarkan realitas di SD Negeri Burangkeng 04, peserta didik belum mampu menggambarkan latar waktu dan tempat secara jelas serta masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan alur cerita.

Salah satu faktor penyebabnya adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang kontekstual, visual, dan menarik. Selama ini, media yang digunakan guru masih didominasi buku teks dan penjelasan lisan, sehingga belum sepenuhnya mampu membangkitkan minat, imajinasi, dan kreativitas peserta didik dalam menulis narasi (Sugiharti dan Wulandari, 2018).

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran berupa pengembangan media digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memfasilitasi proses belajar menulis secara bertahap dan bermakna. Guru profesional diantaranya melek literasi digital (Yuliana et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan media digital puzzle gambar berseri berbasis *Project Based Learning* (PjBL) menjadi solusi yang relevan dan dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran menulis narasi peserta didik sekolah dasar.

Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media yang dikembangkan seharusnya mampu memberikan stimulus visual sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Siswa pada generasi saat ini cenderung lebih responsif terhadap rangsangan visual, audio, serta aktivitas interaktif yang menantang kemampuan intelektual mereka. Dengan demikian, tuntutan akan proses pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan memanfaatkan teknologi menjadi sebuah keharusan dalam sistem pendidikan modern. Dengan media yang lebih menarik, siswa akan lebih mudah menuangkan ide, menyusun alur cerita, menghadirkan tokoh, serta menggambarkan latar cerita secara runtut dan jelas. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya mendukung pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan kreativitas siswa dalam menulis narasi (Qomariah et al, 2025).

Temuan tersebut sejalan dengan berbagai hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran menulis narasi memerlukan dukungan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Keterbatasan media pembelajaran dan kurang bervariasinya sumber belajar dapat mengurangi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan ide, gagasan, imajinasi, dan kreativitas dalam menulis.

Kondisi ini menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam menemukan ide cerita, mengembangkan alur secara runtut, serta menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan yang utuh. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk mendukung keterampilan menulis narasi serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, dibutuhkan penggunaan pendekatan, metode, model, dan media yang tepat serta disesuaikan dengan materi dan karakter siswa (Renza et al, 2022; Fajrudin et al, 2023).

Pelaksanaan pembelajaran aktif yang berpusat pada peserta didik memerlukan perangkat pembelajaran yang mendukung. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dibutuhkan perangkat pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara aktif. Dengan demikian, keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Umbaryati, 2016).

Keberhasilan pembelajaran juga sangat ditentukan oleh efektivitas penyampaian informasi oleh guru. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga perlu membangun suasana kelas yang kondusif agar peserta didik dapat terlibat aktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan adaptif. Pengajaran yang inovatif berarti kreativitas dan kebaruan guru yang mengubah gaya dan metode pengajaran. Inovasi pendidikan adalah ide, barang, metode yang dirasakan atau diamati sebagai hal yang baru bagi seseorang atau kelompok orang yang digunakan untuk mencapai tujuan dalam pendidikan atau memecahkan masalah. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif tidak hanya menghadirkan kebaruan dalam penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan daya tarik serta minat belajar siswa, sehingga mereka

lebih mudah memahami dan menikmati proses pembelajaran yang berlangsung (Muzuva, 2024; Zunidar, 2015).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan sumber belajar atau media pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan keterampilan menulis. Media pembelajaran berbasis puzzle, khususnya puzzle digital berseri yang diintegrasikan dengan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL), dinilai efektif karena mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Media puzzle dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah karena melalui aktivitas menyusun puzzle, peserta didik dilatih untuk mengikuti arahan, memecahkan masalah, serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, penggunaan puzzle juga berkontribusi dalam melatih daya ingat peserta didik karena mereka perlu mengingat dan menyusun kembali potongan gambar, pola, atau kata secara runtut. Sebagai media ajar, puzzle tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna serta terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Riyanti et al., 2020; Yunita & Supriatna, 2021; Utomo et al., 2022).

Berdasarkan uraian penelitian sebelumnya, media digital puzzle gambar berseri terbukti dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik sekolah dasar dengan melihat peneliti sebelumnya (Amalia & Napitupulu, 2022; Husna & Salahuddin, 2024; Septiani et al., 2020; Utomo et al., 2022; Nafisah et al., 2023; Sutriyani et al., 2022; Renza, Affandi & Setiawan, 2022; Sugiharti & Wulandari, 2018). Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan media tersebut dengan berbasis *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik secara lebih mendalam.

Terdapat peluang untuk dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang mampu mendorong dan mendukung proses pembelajaran kemampuan menulis narasi, meningkatkan minat belajar, serta menumbuhkan kemandirian belajar peserta didik melalui pengembangan media digital puzzle gambar berseri berbasis *Project-Based Learning* (PjBL). Ketersediaan teknologi yang semakin canggih dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih baik. Peneliti menggunakan pengembangan media digital puzzle gambar

berseri berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) untuk mendukung pembelajaran kemampuan menulis narasi peserta didik. Penggunaan media digital puzzle gambar berseri dapat memaksimalkan dalam proses pembelajaran. Penerapan media digital puzzle gambar berseri terbukti memberikan hasil yang positif. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta didik yang tinggi dan ketertarikan mereka terhadap penggunaan media tersebut selama kegiatan belajar berlangsung (Sutriyani et al, 2022).

Project Based Learning (PjBL) terbukti meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan siswa dalam berbagai penelitian. PjBL meningkatkan keaktifan dan partisipasi belajar serta meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran (Anggraini & Wulandari, 2020; Ansya, 2023). Zhang dan Ma (2023) juga menunjukkan bahwa PjBL secara konsisten meningkatkan motivasi, *engagement*, kreativitas, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, PjBL mendorong kreativitas melalui pembuatan produk autentik (Qizi, 2025; Widayanti et al., 2022) dan memperkuat kerja sama serta kompetensi sosial (Rizal, 2025). Dalam pembelajaran menulis, khususnya menulis narasi, PjBL terbukti efektif meningkatkan kemampuan menulis kreatif seperti penyusunan alur dan pengorganisasian ide (Nurasman et al., 2025). Media visual seperti gambar berseri juga terbukti mendukung konstruksi naratif yang runtut (Fitriani et al., 2025), dan lingkungan digital interaktif dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa (Chu, 2024). Dengan demikian, PjBL sangat sesuai digunakan untuk pengembangan media digital puzzle berseri karena mampu menguatkan motivasi (Ansya, 2023; Zhang & Ma, 2023), kreativitas (Qizi, 2025; Widayanti et al., 2022), dan keterlibatan siswa (Anggraini & Wulandari, 2020; Rizal, 2025), yang menjadi fondasi utama keberhasilan pembelajaran menulis narasi.

Dengan demikian, kebutuhan akan pengembangan media digital puzzle gambar berseri berbasis *Project-Based Learning* (PjBL) tidak hanya didasarkan pada temuan studi pendahuluan maupun penelitian sebelumnya, tetapi juga memiliki landasan teoretis yang kuat. Penelitian oleh Murcia et al (2024), menegaskan bahwa media digital yang memberi ruang bagi peserta didik untuk aktif menyusun alur dan berinteraksi secara visual meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konseptual siswa. Selain itu, studi sistematis menunjukkan bahwa

strategi pembelajaran bermakna yang memfasilitasi pengaitan antara pengetahuan baru dan struktur kognitif yang sudah ada menunjukkan hasil yang lebih baik dalam konteks pembelajaran digital (Vargas-Hernández & Vargas-González, 2022).

Di sisi lain, penggabungan PjBL dengan media digital mendukung proses belajar melalui rangkaian aktivitas nyata merancang, menyusun, merefleksikan, dan mempresentasikan. Hal ini konsisten dengan penemuan Torres et al (2021), bahwa teknologi permainan fisik-digital (*physical-digital play technologies*) memungkinkan siswa mengontruksi pengetahuan melalui pengalaman konkret yang kemudian dipindahkan ke konteks abstrak. Oleh karena itu, pengembangan media digital puzzle gambar berseri berbasis PjBL tidak hanya menjawab kebutuhan pembelajaran di lapangan, tetapi juga selaras dengan hasil penelitian terkini yang menekankan keterlibatan aktif, pengalaman langsung, kreativitas, serta pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Hasil penelusuran literatur menunjukkan bahwa masih terbatas penelitian yang mengembangkan media digital puzzle gambar berseri berbasis *Project Based Learning* (PjBL). Padahal, berdasarkan latar belakang masalah, terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi keterampilan menulis narasi peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan media digital puzzle gambar berseri berbasis PjBL yang dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar.

B. Fokus Penelitian

Fokus Penelitian ini yaitu mengembangkan media digital puzzle berseri berbasis PjBL untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi di sekolah dasar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media digital puzzle berseri berbasis PjBL untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media digital puzzle berseri berbasis PjBL untuk mendukung pembelajaran menulis narasi siswa kelas IV SD?

3. Bagaimana kepraktisan media digital puzzle berseri berbasis PjBL untuk mendukung pembelajaran menulis narasi siswa kelas IV SD?
4. Bagaimana keefektifan media digital puzzle berseri berbasis PjBL untuk mendukung pembelajaran menulis narasi siswa kelas IV SD?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital puzzle berseri berbasis PjBL yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menulis narasi siswa kelas IV sekolah dasar. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media digital puzzle gambar berseri berbasis PjBL yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran menulis narasi di sekolah dasar.
2. Menganalisis tingkat kelayakan media digital puzzle gambar berseri berbasis PjBL berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.
3. Menganalisis tingkat kepraktisan penggunaan media digital puzzle gambar berseri berbasis PjBL dalam pembelajaran menulis narasi di sekolah dasar.
4. Menguji keefektifan media digital puzzle gambar berseri berbasis PjBL dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun praktis.

Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya khazanah keilmuan di bidang pendidikan, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang terintegrasi dengan model *Project Based Learning* (PjBL). Penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur tentang strategi dan media pembelajaran inovatif, tetapi juga menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital mampu menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik sekolah dasar. Lebih lanjut, temuan penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan model maupun media pembelajaran yang sejenis, baik dalam konteks keterampilan menulis narasi maupun keterampilan literasi lainnya.

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan. Bagi guru, media digital puzzle gambar berseri

berbasis PjBL dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan adanya media ini, guru memiliki sarana yang lebih variatif dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, media ini dapat mempermudah guru dalam menstimulasi peserta didik untuk menuangkan ide, pengalaman, serta imajinasinya ke dalam bentuk tulisan narasi yang runtut dan kohesif.

Bagi peserta didik, penelitian ini memberikan manfaat berupa pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui media puzzle digital, peserta didik tidak hanya dilatih dalam keterampilan menulis narasi, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk belajar secara kolaboratif, mengembangkan kreativitas, serta menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi bersifat monoton, melainkan lebih aktif, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21.

Selanjutnya, bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bentuk inovasi yang mendukung peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penerapan media digital puzzle gambar berseri berbasis PjBL dapat membantu sekolah dalam mengimplementasikan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan literasi dan pemanfaatan teknologi digital, sehingga selaras dengan tuntutan kurikulum merdeka yang menekankan pengembangan kompetensi, kreativitas, serta kemandirian peserta didik.

Adapun bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan landasan maupun pijakan dalam melakukan kajian lebih lanjut, baik yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital berbasis proyek maupun yang terkait dengan keterampilan berbahasa lainnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata, tidak hanya pada pengembangan teori pembelajaran, tetapi juga pada praktik pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.