

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* digital melalui pendekatan *contextual teaching and learning* untuk meningkatkan keterampilan menulis prosa siswa kelas IV SD

Revalina Nurul Azizah¹, Jozua Sabandar², Agni Muftianti³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ revalinaazizah553@gmail.com, ² jsabandar17@gmail.com, ³ agnimuftianti@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This research intends to develop Digital Puzzle instruction media using a Contextual Teaching and Learning (CTL) approach to improve the prose writing skills of IV elementary students. The method used is R&D adapted from Borg & Gall. The population consists of fourth-grade students at SDN 029 Cilengkrang, with 7 students for limited trials and 20 students for expanded trials. Data were obtained through written tests, discussions, field observations, media and material expert assessments, as well as response questionnaires, using both qualitative and quantitative data analysis techniques. The validation results reached 100% from media experts and 98% from material experts. Student response scores were 85% in the limited trial and 89% in the expanded trial, while the teacher response score was 100% (excellent). In the N-gain test, the limited trial yielded an N-gain score of 0.72 with an N-gain percent of 72% (fairly effective). The limited trial yielded an N-gain score of 0.73 with an N-gain percent of 73% (fairly effective). Consequently, Digital Puzzle media through a CTL approach effectively improves students' prose writing skills, despite challenges regarding time constraints.

Keywords: Digital Puzzle, Contextual Teaching and Learning, Prose Writing Skills.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* Digital melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk meningkatkan keterampilan menulis prosa siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*) diadaptasi dari Borg & Gall. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-D SDN 029 Cilengkrang, untuk subjek uji coba terbatas yaitu 7 siswa dan uji coba luas 20 siswa. Data diperoleh melalui tes tertulis, wawancara, observasi, penilaian ahli media dan ahli materi, serta angket tanggapan dengan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penilaian pengembangan produk mendapatkan skor dari ahli media 100%, dan ahli materi 98%. Hasil tanggapan siswa pada uji terbatas diperoleh skor 85%, pada uji luas diperoleh skor 89%, dan hasil tanggapan guru didapat skor 100% termasuk kriteria sangat baik. Sedangkan hasil uji *n-gain* pada uji coba terbatas diperoleh *n-gain score* 0.72 kriteria tinggi dengan *n-gain percent* 72% tingkat cukup efektif, dan pada uji coba luas diperoleh *n-gain score* 0.73 kriteria tinggi dengan *n-gain percent* 73% tingkat cukup efektif. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa keterampilan menulis prosa siswa menunjukkan peningkatan setelah penerapan media pembelajaran *Puzzle* Digital melalui pendekatan CTL, dan kendala yang dialami adalah keterbatasan waktu.

Kata Kunci: *Puzzle* Digital, *Contextual Teaching and Learning*, Keterampilan Menulis Prosa.

1. Pendahuluan

Keterampilan berbahasa terdiri atas empat aspek utama yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Di antara keterampilan ini, menulis memiliki peran penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena merupakan kemampuan yang perlu ditekankan pada siswa SD untuk menyampaikan ide, perasaan, dan pengalaman secara sistematis (Septiwi et al., 2024). Keterampilan menulis di SD dibedakan menjadi menulis permulaan untuk kelas rendah dan menulis lanjutan untuk kelas tinggi. Salah satu bentuk menulis lanjutan untuk kelas tinggi adalah menulis prosa atau karangan, khususnya bentuk karangan narasi (Ittiyah et al., 2025).

Prosa merupakan karangan bebas memuat gagasan atau ide penulis tanpa terikat oleh ritme, aturan, dan batasan, serta terbentuk oleh berbagai unsur prosa di dalamnya (Nurwianti & Muftianti, 2021). Sementara itu, menurut Safar et al. (2024) prosa adalah ungkapan peristiwa yang jelas, mencakup pikiran dan perasaan tanpa terikat aturan tertentu yang disusun dalam bentuk cerita atau narasi. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis prosa merupakan kemampuan menuangkan ide, perasaan, dan pengalaman ke dalam bentuk karangan bebas secara logis dan sistematis. Idealnya, keterampilan menulis prosa menjadi fondasi utama dalam pengembangan literasi dan kemampuan berpikir, sekaligus menjadi sarana bagi siswa untuk menuangkan gagasan, pengalaman, serta pendapatnya dengan tepat (Pasaribu et al., 2025). Pada kelas IV SD, siswa memiliki kreativitas tinggi dan mampu menghasilkan ide-ide orisinal dalam berkarya, sehingga pembelajaran menulis prosa perlu dimaksimalkan untuk menyalurkan potensi tersebut. Siswa dikatakan terampil menulis prosa apabila memenuhi indikator keterampilan menulis prosa atau karangan diantaranya keselarasan antara tema dengan isi, penokohan, latar dan amanat, ketepatan pemilihan kata atau diksi, penggunaan ejaan dan tanda baca, serta alur cerita (Yamtinah et al., 2021).

Akan tetapi, merujuk pada temuan hasil wawancara dan pengamatan bersama guru ditemukan bahwa keterampilan menulis prosa dalam materi karangan narasi pada siswa kelas IV SDN 029 Cilengkrang Kota Bandung masih terkendala karena kesulitan menemukan ide atau kata-kata yang tepat untuk mulai menulis karangan, kesulitan menyusun keterpaduan antar kalimat, keterbatasan penggunaan ejaan dan tanda baca, serta kurangnya media pembelajaran inovatif. Situasi tersebut serupa dengan penelitian Nurhaliza et al. (2026) bahwa dalam menulis karangan narasi, siswa masih mengalami kendala pada aspek struktur, penentuan judul dan kosakata, serta tata tulis. Selain itu, kesulitan juga muncul pada aspek teknis prosa bentuk karangan narasi, di mana siswa hanya menulis berdasarkan pengalaman tanpa memperhatikan kelengkapan unsur-unsur narasi (Rahmayanti et al., 2023). Berdasarkan data tersebut, solusi yang dianggap tepat untuk mengatasi permasalahan keterampilan menulis prosa adalah pengembangan media pembelajaran *puzzle* digital melalui pendekatan *contextual teaching and learning*.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan CTL dan media pembelajaran *puzzle* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis prosa di SD. Penelitian Koestiyorini et al. (2025), menyatakan bahwa pendekatan CTL dalam menulis prosa bentuk karangan narasi menekankan keterlibatan siswa dalam menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Siswa juga dibimbing menggali pengalaman pribadi atau fenomena di sekitar sebagai bahan dalam menyusun karangan narasi, sehingga efektif dalam kegiatan menulis. Di samping itu, *puzzle* sebagai media pembelajaran dianggap tepat mengatasi permasalahan keterampilan menulis prosa. Penelitian Utaminingtyas et al. (2023) menemukan bahwa *puzzle* dapat memaksimalkan keterampilan menulis karena tampilan *puzzle* dapat membantu siswa memahami materi, sekaligus membantu siswa menulis huruf, suku kata, kata, hingga kalimat. Lebih lanjut, penelitian Amalia & Napitupulu (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* gambar pada materi prosa atau karangan dapat mengoptimalkan keterampilan menulis prosa dalam menemukan ide awal, dan menyusun alur cerita secara runtut.

Pada penelitian Nurizka & Manik (2022), media pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match* dirancang dalam bentuk cetak menggunakan papan dan kertas untuk mata pelajaran PKn kelas IV SD. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* digital juga telah dilakukan melalui aplikasi *PowerPoint* pada materi lingkaran mata pelajaran matematika kelas VI SD (Lestari & Salsabila, 2023). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan dan ruang untuk pengembangan lebih lanjut, terutama adanya perbedaan pada aspek interaktivitas media, aspek jenjang atau kelas, mata pelajaran, serta pendekatan atau model pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran *Puzzle* Digital berbantuan aplikasi Canva dan *Articulate Storyline 3* melalui pendekatan CTL untuk mengoptimalkan keterampilan menulis prosa siswa kelas IV SD sebagai upaya mengisi celah penelitian tersebut.

Berdasarkan permasalahan dan celah penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran *Puzzle* Digital yang telah teruji validitas dan praktisitas bagi

pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara khusus, penggunaan media pembelajaran melalui pendekatan CTL ditujukan untuk mendorong keterampilan menulis prosa siswa kelas IV SD. Dengan demikian, melalui temuan ini, diproyeksikan mampu memperkaya teori pendidikan serta membantu guru menciptakan kegiatan menulis prosa yang sistematis serta terarah di SD.

2. Metode

Metode penelitian yang diterapkan adalah metode *Research and Development* atau R&D (penelitian dan pengembangan). Model yang diterapkan adalah model pengembangan Borg & Gall. Menurut Gall et al. (2007), R&D menitikberatkan pada rangkaian aktivitas pengembangan dan validasi produk di lingkungan pendidikan. Meskipun skema asli Borg & Gall mencakup sepuluh langkah, pada penelitian ini mengadaptasinya menjadi delapan langkah yang meliputi; 1) studi pendahuluan dan penghimpunan informasi awal; 2) penyusunan draf; 3) perancangan produk yakni penilaian ahli; 4) uji coba terbatas; 5) perbaikan produk awal; 6) uji coba luas; 7) perbaikan produk akhir; dan 8) produk akhir.

Penelitian ini melibatkan 27 siswa kelas IV-D yang berlokasi di SDN 029 Cilengkrang Kota Bandung sebagai subjek penelitian pada tahap uji coba pengembangan media pembelajaran *puzzle* digital materi menulis prosa. Penghimpunan data dilakukan melalui tes tertulis, wawancara, observasi, penilaian ahli media dan materi, angket tanggapan, dan catatan lapangan. Data-data tersebut kemudian ditinjau secara mendalam melalui kombinasi analisis data kualitatif dan kuantitatif.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

3.1.1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Digital melalui Pendekatan CTL

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berupa merancang media pembelajaran *Puzzle* Digital berbantuan aplikasi Canva dan *Articulate Storyline 3*. Komponen media pembelajaran *puzzle* berdasarkan pada penelitian sebelumnya yang terdiri dari *cover*, ringkasan materi, *puzzle*, dan penutup (Nurizka & M Manik, 2022). Namun, peneliti melakukan inovasi pada media pembelajaran *Puzzle* Digital berbasis misi atau tantangan dengan mengintegrasikan pendekatan CTL dan indikator keterampilan menulis prosa. Komponen yang terdapat pada media diantaranya meliputi *cover*, panduan penggunaan, capaian pembelajaran, peta misi yang berjumlah lima misi, dan halaman penutup. Misi-misi tersebut diantaranya; 1) misi tema rahasia berupa *puzzle* sebagai stimulus dalam tema menulis prosa seperti liburan, perlombaan, dan hari raya; 2) misi detektif narasi berupa pemodelan atau contoh teks narasi yang dilengkapi dengan bedah unsur-unsur teks, penggunaan konjungsi antar kalimat, ejaan serta tanda baca; 3) misi *puzzle* konjungsi berupa latihan menyusun kata hubung dalam kalimat yang rumpang; 4) misi teknis bahasa berupa latihan menulis dengan kaidah penulisan dan simbol baca yang tepat; 5) misi narasi berseri berupa aktivitas menulis prosa yang dilengkapi dengan gambar berseri untuk melatih alur cerita yang runtut dan logis.

Tahap awal adalah merancang desain media menggunakan aplikasi Canva dengan berbagai elemen yang menarik. Selanjutnya, hasil rancangan dimasukkan pada aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk menambahkan fitur interaktif berupa navigasi seperti *drag and drog* untuk *puzzle*, *text entry* untuk mengetik jawaban secara langsung, dan berbagai tombol interaktif lainnya.

3.1.2. Kelayakan Media Pembelajaran *Puzzle* Digital melalui Pendekatan CTL

Sebelum diuji coba ke lapangan, peneliti menguji kelayakan media pembelajaran *Puzzle* Digital dalam keterampilan menulis prosa kelas IV SD. Peneliti menguji kelayakan produk kepada validator media dan materi. Data hasil penilaian ahli media dapat dicermati pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Perolehan Skor	Presentase
1	Materi	2	8	8	100%
2	Ilustrasi	2	8	8	100%

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Perolehan Skor	Presentase
3	Kualitas dan Tampilan Media	2	8	8	100%
4	Daya Tarik	2	8	8	100%
Rata-Rata					100%

Hasil penilaian dari ahli media diperoleh persentase 100% pada kategori “sangat layak”. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran *Puzzle* Digital sangat layak diimplementasikan untuk memfasilitasi kegiatan menulis prosa bentuk karangan narasi di kelas IV SD.

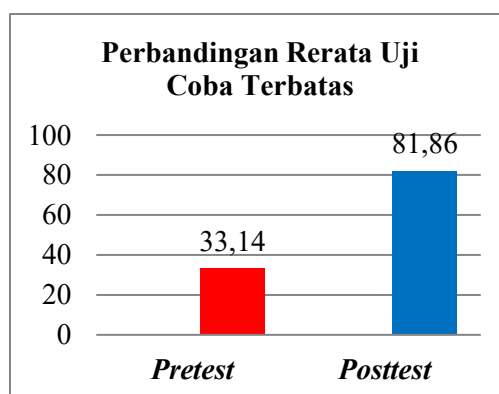
Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Perolehan Skor	Presentase
1	Kesesuaian Isi Materi dengan Konsep	6	24	24	100%
2	Kesesuaian Isi Materi dengan Tujuan Pembelajaran	6	24	24	100%
3	Bahasa	6	24	24	100%
4	Tampilan Media Pembelajaran	3	12	11	91%
Rata-Rata					98%

Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh persentase 98% pada kategori “sangat layak”. Hal tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran *Puzzle* Digital sangat layak diimplementasikan dengan revisi sesuai saran untuk memfasilitasi pembelajaran keterampilan menulis prosa pada materi karangan narasi di kelas IV SD. Di samping itu, ahli materi menyampaikan saran terkait tampilan media yang perlu ditambahkan *sound* dalam media pembelajaran *Puzzle* Digital agar lebih menarik perhatian dan tidak membuat siswa menjadi cepat bosan.

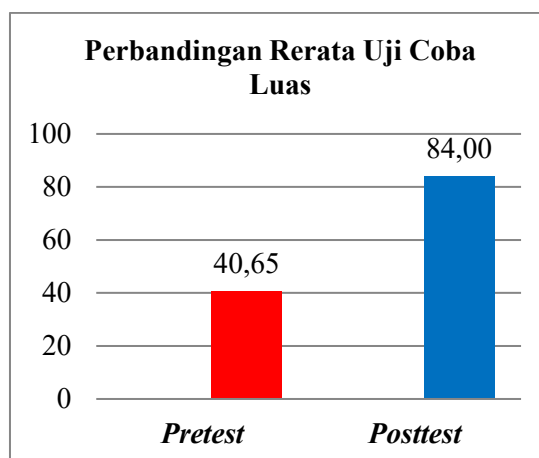
3.1.3. Efektivitas Media Pembelajaran *Puzzle* Digital melalui Pendekatan CTL

Setelah media pembelajaran dinyatakan layak digunakan, maka selanjutnya dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas untuk mengukur efektivitas media pembelajaran *Puzzle* Digital melalui pendekatan CTL dalam meningkatkan keterampilan menulis prosa kelas IV-D di SDN 029 Cilengkrang. Tahap uji coba terbatas dilakukan kepada 7 orang siswa, dan uji coba luas dilakukan kepada 20 orang siswa. Peneliti melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas dengan mengukur perolehan nilai *pretest* dan *posttest* pada uji coba tersebut. Hasil uji coba terbatas dan uji coba luas disajikan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Perbandingan Rerata Uji Coba Terbatas

Berdasarkan diagram di atas, diketahui bahwa ada peningkatan keterampilan menulis prosa siswa kelas IV-D antara sebelum dan sesudah perlakuan media pembelajaran dengan rerata 33,14 untuk *pretest* dan 81,86 untuk *posttest*. Adapun hasil penelitian pada uji coba luas adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Perbandingan Rerata Uji Coba Luas

Merujuk pada diagram tersebut diketahui bahwa hasil pada uji coba luas serupa halnya dengan uji coba terbatas yaitu adanya peningkatan keterampilan menulis prosa siswa kelas IV-D antara sebelum dan sesudah perlakuan media pembelajaran dengan rerata 40,65 untuk *pretest* dan 84,00 untuk *posttest*.

Data *pretest* dan *posttest* yang telah diolah bersumber dari 7 siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas 20 siswa, dilakukan uji normalitas pada SPSS dengan menggunakan *Shapiro Wilk*. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Uji Coba	Tes	Normalitas	Distribusi
Uji Coba Terbatas	<i>Pretest</i>	.048	Tidak Normal
	<i>Posttest</i>	.340	Normal
Uji Coba Luas	<i>Pretest</i>	.029	Tidak Normal
	<i>Posttest</i>	.007	Tidak Normal

Paparan data di atas menginformasi bahwa dalam tahap uji coba terbatas dengan *pretest* nilai Sig .048 tidak berdistribusi normal dan *posttest* .340 termasuk data berdistribusi normal. Sedangkan uji coba luas diperoleh *pretest* nilai Sig .029 dan *posttest* .007 juga termasuk data tidak berdistribusi normal.

Dikarenakan kedua data berpasangan tersebut tidak terdistribusi normal, maka uji hipotesis digunakan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara dua sampel berpasangan yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis statistik terangkum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

<i>Pretest - Posttest</i>	<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>
Uji Coba Terbatas	< .018
Uji Coba Luas	< .001

Pada tabel di atas diperoleh uji coba terbatas *Asymp. Sig. (2-tailed)* < .018 dan uji coba luas dengan Sig < .001 yang artinya kedua nilai tersebut berada pada signifikansi < 0.05, maka hipotesis diterima. Dengan demikian, hal ini menginformasi bahwa baik uji coba terbatas dan luas terdapat pengaruh yang bermakna terhadap penggunaan media pembelajaran *Puzzle Digital* melalui pendekatan CTL dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis prosa siswa kelas IV-D.

Selanjutnya, untuk mengetahui adanya peningkatan atau efektivitas pada kedua uji coba, peneliti melakukan uji *N-gain* dengan hasil pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil *N-gain* Uji Coba Terbatas

Uji Coba Terbatas	<i>N-gain Score</i>	Kriteria	<i>N-gain Percent</i>	Efektivitas
<i>Pretest - Posttest</i>	0,72	Tinggi	72%	Cukup Efektif

Tabel 6. Hasil *N-gain* Uji Coba Luas

Uji Coba Luas	<i>N-gain Score</i>	Kriteria	<i>N-gain Percent</i>	Efektivitas
<i>Pretest - Posttest</i>	0,73	Tinggi	73%	Cukup Efektif

Pada tabel disajikan hasil *N-gain score* uji coba terbatas yaitu 0,72 kriteria “tinggi” dengan *N-gain percent* yaitu 72% tingkat efektivitas “cukup efektif”. Sedangkan hasil *N-gain score* uji coba luas yaitu 0,73 kategori “tinggi” dengan *N-gain percent* yaitu 73% tingkat efektivitas “cukup efektif”.

Merujuk pada data yang didapat, bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah perlakuan media pembelajaran *Puzzle* Digital melalui pendekatan CTL dalam upaya meningkatkan keterampilan menulis prosa kelas IV-D. Hasil tersebut termasuk dalam kriteria cukup efektif di kedua uji coba. Berikut hasil perhitungan angket tanggapan siswa.

Tabel 7. Hasil Angket Tanggapan Siswa

Uji Coba	Persentase	Interpretasi
Uji Coba Terbatas	85%	Sangat Baik
Uji Coba Luas	89%	Sangat Baik

Hasil perolehan tanggapan siswa di uji coba terbatas mendapat persentase 85% dan di uji coba luas yaitu 89% dengan interpretasi “sangat baik”. Berikut hasil perhitungan lembar tanggapan guru.

Tabel 8. Hasil Angket Tanggapan Guru

Respon	Persentase	Interpretasi
Guru	100%	Sangat Baik

Hasil perolehan tanggapan guru mendapat persentase yaitu 100% dengan interpretasi “sangat baik”.

3.1.4. Kendala Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Digital melalui Pendekatan CTL

Dalam pengembangan media pembelajaran *Puzzle* Digital melalui pendekatan CTL mengalami kendala ketika implementasi media pembelajaran. Kendala utama diantaranya keterbatasan waktu dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga peneliti melakukan revisi setelah uji terbatas dengan menyederhanakan komponen media pembelajaran *Puzzle* Digital. Selain itu, adanya kendala teknis berupa navigasi pada uji coba luas.

3.2. Diskusi

Proses pengembangan media pembelajaran *Puzzle* Digital melalui pendekatan CTL yang dirancang menggunakan aplikasi Canva dan *Articulate Storyline 3* dengan prosedur *Research and Development* (R&D). Pengembangan media tersebut berdasarkan permasalahan di SDN 029 Cilengkrang, bahwasannya siswa kelas IV-D masih kesulitan dalam menemukan ide untuk mulai menulis karangan, kesulitan menyusun keterpaduan antar kalimat, keterbatasan penggunaan ejaan dan tanda baca, serta kurangnya media pembelajaran inovatif. Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan CTL mampu memberikan ruang bagi siswa dalam pembelajaran menulis prosa. Siswa dapat menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, sehingga pendekatan CTL efektif untuk kegiatan menulis (Koestiyorini et al., 2025). Sementara itu, penggunaan media pembelajaran *Puzzle* berdasarkan penelitian Syamsiani & Budiarto (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran *puzzle*

bergambar seri memenuhi kriteria valid dan efektif dalam menulis prosa narasi di kelas IV SD untuk membantu siswa dalam menemukan ide awal, dan menyusun alur cerita secara runtut.

Kelayakan media pembelajaran *Puzzle Digital* sudah melewati tahap penilaian validator media dengan perolehan skor 100% dan dari validator materi perolehan skor 98% termasuk sangat layak. Di samping itu, peneliti melakukan revisi sesuai saran ahli materi yaitu terkait tampilan media yang perlu ditambahkan *sound* dalam media pembelajaran *Puzzle Digital* agar lebih menarik perhatian dan tidak membuat siswa menjadi cepat bosan. Berdasarkan hasil penilaian validator, produk dinyatakan sangat layak diterapkan dalam penelitian.

Pada tahap implementasi, efektivitas produk diuji melalui uji coba dengan skema hasil perolehan nilai rerata *pretest* dan *posttest*. Pembelajaran menulis prosa dilakukan sebanyak 3 pertemuan, baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas. Pada uji coba terbatas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan keterampilan menulis prosa siswa kelas IV-D antara sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media pembelajaran *Puzzle Digital* melalui pendekatan CTL. Hasil *N-gain score* pada uji coba terbatas yaitu 0,72 kategori tinggi dengan *N-gain percent* yaitu 72% tingkat efektivitas cukup efektif. Lebih lanjut, tanggapan siswa dalam uji coba terbatas diperoleh skor 85% termasuk dalam kategori sangat baik. Setelah uji coba terbatas peneliti memperbaiki komponen media pembelajaran, diantaranya menambahkan halaman petunjuk penggunaan tombol dan menyederhanakan misi narasi berseri. Hal ini bertujuan untuk menjaga konsentrasi dan membantu siswa menyusun alur cerita secara lebih runtut.

Setelah dilakukan revisi produk, pada uji coba luas diperoleh juga adanya peningkatan keterampilan menulis prosa siswa kelas IV-D antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Puzzle Digital* melalui pendekatan CTL. Hasil *N-gain score* pada uji coba luas yaitu 0,73 kategori tinggi dengan *N-gain percent* yaitu 73% tingkat efektivitas cukup efektif. Serupa dengan hasil penelitian Risnayanti et al., (2025) bahwa pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *Puzzle* dalam materi menulis menunjukkan tingkat efektivitas termasuk kategori cukup efektif. Lebih lanjut, tanggapan siswa pada uji coba luas memperoleh 89% dan tanggapan guru 100% dengan kriteria sangat baik. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa perancangan produk *Puzzle Digital* dengan pendekatan CTL mampu meningkatkan keterampilan menulis prosa siswa kelas IV SD.

Selain itu, berdasarkan uji *Wilcoxon* memperoleh nilai sebesar < 0.05 , sehingga menginformasi bahwa adanya dampak yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Puzzle Digital* melalui pendekatan CTL. Kendala yang ditemukan dalam pengembangan media pembelajaran *Puzzle Digital* melalui pendekatan CTL yaitu keterbatasan waktu dalam penggunaan media pembelajaran, serta kendala teknis berupa navigasi.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh simpulan sebagai berikut:

- a. Proses pengembangan media pembelajaran *Puzzle Digital* melalui pendekatan CTL dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan *Articulate Storyline 3* dengan melakukan serangkaian proses merancang media yang didahului oleh pengumpulan informasi dan analisis permasalahan.
- b. Kelayakan media pembelajaran *Puzzle Digital* telah melalui serangkaian penilaian oleh validator media dengan skor 100% dan validator materi 98% dengan kriteria “sangat layak” untuk digunakan dalam penelitian.
- c. Penggunaan media pembelajaran *Puzzle Digital* melalui pendekatan CTL berpengaruh pada peningkatan keterampilan menulis prosa siswa kelas IV-D yang terlihat dari hasil perbandingan antara *pretest* dan *posttest* setiap tahap uji coba.
- d. Kendala dalam penerapan media pembelajaran *Puzzle Digital* melalui pendekatan CTL yaitu keterbatasan waktu dalam penggunaan media pembelajaran dan kendala teknis berupa navigasi.

4. Referensi

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*, 01(20), 120–130. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1185>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: An introduction (8th ed)*. Pearson/Allyn and Bacon.
- Ittihad, N., Hamzah, R. A., & Citra, R. (2025). Pembelajaran Menulis Lanjutan Di Sekolah Dasar. *Masokan: Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 5(1), 78–94. <https://doi.org/10.34307/misp.v5i1.143>
- Koestiyorini, D., Mustofa, & Selirowangi, N. B. (2025). Flipbook Berbantuan Canva dengan Pendekatan Kontekstual pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV. *LISTRA Jurnal Linguistik Sastra Terapan*, 2(1), 24–31.
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7–14.
- Nurhaliza, P., Indihadi, D., & Muharram, M. R. W. (2026). Pengembangan media pop-up book dalam keterampilan menulis karangan narasi sederhana kelas II Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 9(1), 47–54.
- Nurizka, R., & M Manik, L. (2022). Pengembangan media puzzle berbasis make a match untuk pembelajaran PKn di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 2445–2455. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3795>
- Nurwianti, L., & Muftianti, A. (2021). Pembelajaran Menulis Prosa Sederhana pada Siswa SD Kelas V dengan Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). *Journal of Elementary Education*, 04(01), 73–81.
- Pasaribu, K., Manurung, L., & Harahap, S. H. (2025). Inovasi Model Pembelajaran Sastra pada Genre Puisi , Prosa , dan Drama : Analisis Literatur untuk Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Bahasa di Sekolah. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(4), 4502–4508.
- Rahmayanti, R., Andajani, K., & Anggraini, A. E. (2023). Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1588–1594. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5203>
- Risnayanti, Mustami, M. K., & Suarti. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil belajar Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Samata. *Abdurrauf Journal of Education and Islamic Studies*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.70742/arjeis.v2i1.278>
- Safar, N. A., Hamzah, R. A., Putri, R., & Elistiana. (2024). Mengembangkan Pembelajaran Sastra Di SD. *Elementary Journal*, 7(2), 161–169.
- Septiwi, E., Kuntarto, E., & Risdalina. (2024). Aspek-Aspek Penyebab Kesulitan Menulis Puisi Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 511–525.
- Syamsiani, & Budiarto, D. (2024). Pengembangan Media Puzzle Gambar Berseri sebagai Sarana untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Tanjung Mas. *Jurnal Prodi Al-Misbah*, 10(1), 119–134.
- Utaminingtyas, S., Utami, W. T. P., & Mahardika, A. (2023). Peningkatan hasil Belajar pada kemampuan menulis permulaan melalui media puzzle peserta didik kelas ii sd negeri trukon. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 15(1), 71–82. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i1.9079>
- Yamtinah, Marhaeni, A. A. I. N., & Lasmawan, I. . (2021). Pengembangan Instrumen Keterampilan Menulis Karangan Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Karangan Narasi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 94–104. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.262