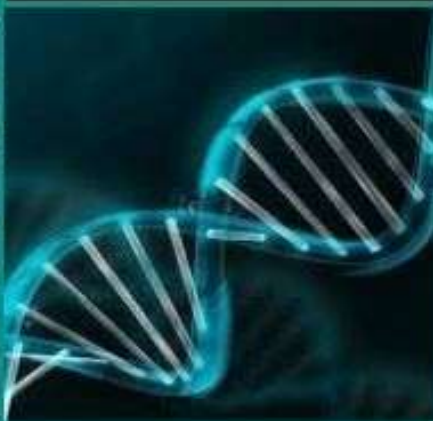
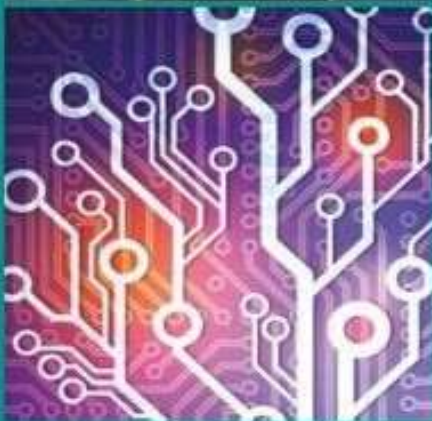
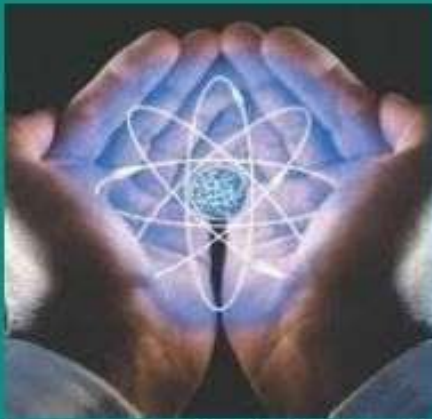

Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact.....	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title.....	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	6

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

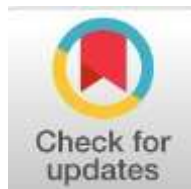
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Developing Puzzle-Based Magic Box Media For Descriptive Writing Skills Of 5th Grade Elementary School Students: Pengembangan Media Magic Box Berbasis Puzzle Pada Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar

Sartika Defianty, sartikadefianty17@gmail.com, (*)

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Muhammad Akhir, m.akhir@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Tarman A. Arif, tarman@unismuh.ac.id

Program Pascasarjana Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Literacy development in elementary education requires innovative instructional media that support students in developing language skills, particularly descriptive writing. **Specific Background:** In many elementary classrooms, descriptive writing instruction remains dominated by conventional teaching methods with limited use of engaging learning media, which results in low student motivation and difficulty in generating ideas and organizing descriptive texts. **Knowledge Gap:** Existing studies have utilized puzzle or magic box media separately, yet limited research integrates both approaches into a single manipulative learning medium designed to guide the stages of descriptive writing. **Aims:** This study aims to develop and examine the prototype, validity, practicality, and effectiveness of puzzle-based Magic Box media for improving descriptive writing skills of fifth-grade elementary school students at SD Inpres Bonto-Bonto, Indonesia. **Results:** Using a Research and Development approach with the Four-D model (Define, Design, Develop, Disseminate), the developed media achieved high validity scores from media experts (93% and 81%) and material experts (96% and 80%). Practicality results showed learning implementation of 97%, teacher responses of 100%, and student responses averaging 99%. Effectiveness results indicated improved descriptive writing performance with an average score of 87 in limited trials and 88.44 in extensive trials, with all students achieving learning completion. **Novelty:** The innovation lies in integrating layered puzzles and QR Codes within a single manipulative medium that guides students from observation and vocabulary selection to sentence and paragraph construction. **Implications:** The puzzle-based Magic Box provides an interactive, structured, and hybrid learning medium that supports descriptive writing development, student engagement, and integrated digital literacy in elementary education.

Highlights:

- Integrates layered puzzle activities with QR-based digital resources in a single manipulative learning medium.
- Demonstrates high feasibility with expert validation scores above eighty percent across design and material aspects.
- Produces strong student performance outcomes with complete learning mastery in classroom trials.

Keywords: Puzzle-Based Magic Box; Descriptive Writing Skills; Elementary School Students; Instructional Media Development; Four-D Model

Published date: 2026-03-11

Pendahuluan

Pembelajaran di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum merdeka yang merupakan pengembangan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan (KTSP) dan kurikulum 2013 (K13). Kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) dilakukan dengan menerapkan pembelajaran yang hamper sama dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) yang terbagi kedalam beberapa mata pelajaran.

Menurut OECD, (2013) dalam Nurfadilah & Zulaeha, (2018). Program Penilaian Siswa Internasional (PISA) adalah pengukuran literasi siswa di tingkat sekolah menengah atau siswa usia 15 tahun [1]. Hasil pemahaman literasi PISA tahun 2009 menunjukkan Indonesia berada di peringkat 57 dari 65 negara peserta. Pada tahun 2012, Indonesia berada di peringkat 64 dari 65 negara peserta. Dengan demikian, kompetensi literasi siswa Indonesia masih rendah dibandingkan dengan siswa di negara lain. Hasil ini memerlukan adanya usaha untuk mengatasi masalah tersebut, baik dari kreatifitas dan inovasi guru dalam menstimulus keterampilan menulis siswa melalui penerapan karakter tanggung jawab siswa dalam belajar.

Menurut Ball dan Cohen dalam Adam et al., (2022) Salah satu wujud pengembangan mutu satuan pendidikan yang dapat dilakukan guru adalah pengembangan materi ajar sebagai salah satu perangkat kurikulum yang penting dan menentukan keberhasilan pencapaian tujuan Pendidikan [2]. Proses pembelajaran dilaksanakan terintegrasi dengan penguasaan teknologi, kecakapan pengetahuan dan pendidikan karakter, kemampuan literasi serta disusaiakan dengan profil pelajar pancasila. Kemampuan literasi identik dengan keterampilan berbahasa yang mencakup beberapa aspek, yakni menyimak, menulis, berbicara, dan membaca.

Menurut Arif et al., (2025) pembelajaran literasi membaca dan menulis di sekolah dasar kelas satu perlu dikembangkan secara komprehensif melalui pembelajaran yang memanfaatkan media yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa [3]. Salah satu pendekatan yang efektif adalah dengan menggunakan media konkret, yaitu alat bantu belajar yang dapat disentuh, dilihat, dan dimanipulasi secara langsung oleh siswa. Media konkret sangat relevan bagi siswa kelas satu yang masih dalam tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka belajar paling baik melalui pengalaman langsung dan interaksi fisik dengan benda nyata.

Menurut Hildayanti et al., (2018), Keterampilan menulis salah satunya adalah menulis karangan. Menulis karangan merupakan kegiatan yang membutuhkan pengetahuan dan penalaran yang baik [4]. Mengarang memerlukan pengetahuan dan penalaran yang logis. Mengarang pada hakikatnya adalah mengungkapkan atau menyampaikan gagasan dengan menggunakan Bahasa tulis. Mengarang adalah kegiatan untuk mengungkapkan gagasan, ide, dan perasaan yang dituangkan dalam Bahasa tulis yang disusun secara teratur dan sistematis sehingga memudahkan pembaca memahami isi pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Mengarang yang dimaksud yaitu mengarang tulisan yang berupa karangan deskripsi.

Menurut Barita et al., (2025), kreativitas dalam menulis karangan deskripsi merupakan keterampilan penting yang dapat dikembangkan melalui berbagai metode pembelajaran yang inovatif [5]. Pendekatan kontekstual yang berbasis pada kearifan lokal menjadi salah satu strategi yang efektif untuk mencapai tujuan ini. Dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan budaya dan lingkungan sekitar siswa, proses belajar menjadi lebih relevan dan menarik.

Karangan deskripsi menurut Dewi et al., (2023), adalah tulisan yang seolah-olah melukiskan sebuah gambar dengan menggunakan kata-kata, karangan deskripsi bertujuan untuk memberikan perincian atau detail tentang objek sehingga seakan-akan mereka ikut melihat, mendengar, merasakan, atau mengalami langsung tentang objek tersebut [6]. Karangan ini merupakan paparan tentang persepsi yang ditangkap oleh pancaidera. Segala sesuatu yang didengar, dicium, dilihat, dan dirasa melalui alat-alat sensorik, yang selanjutnya dengan media kata-kata, hal tersebut agar dapat dihayati oleh orang lain.

Beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa, rendahnya literasi siswa Indonesia menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu menstimulasi keterampilan berbahasa, khususnya menulis. Pengembangan media pembelajaran yang kreatif menjadi sangat penting, terutama yang selaras dengan Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila. Media konkret serta pembelajaran yang interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Menulis karangan deskripsi memerlukan kemampuan mengamati, mengolah informasi sensorik, serta menuangkan gagasan secara runtut dan logis. Hal ini sejalan dengan media Magic Box berbasis Puzzle, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, konkret, dan kontekstual. Media ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan objek, memicu kreativitas, dan menghubungkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar.

Dengan demikian, seluruh kajian tersebut menguatkan bahwa pengembangan media Magic Box berbasis Puzzle merupakan solusi yang relevan dan potensial untuk meningkatkan kreativitas serta keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas 5 SD melalui pembelajaran yang aktif, bermakna, dan sesuai karakteristik perkembangan mereka.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Bonto-Bonto menunjukkan bahwa terdapat masalah dengan keterampilan menulis deskriptif siswa di kelas 5, diketahui bahwa nilai hasil belajar menulis karangan deskripsi masih rendah atau belum memenuhi KKM, begitu pula dengan proses pembelajarannya. Dalam proses pembelajaran menulis deskripsi guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum menarik perhatian siswa. Terkait mata Pelajaran Bahasa Indonesia, guru mengakui banyak kendala pembelajaran yang sering ditemui siswa terkhusus pada menulis karangan deskripsi. Materi dianggap sulit sehingga siswa hanya menulis tanpa memperhatikan bagian lain seperti ejaan, kapitalisasi dan kalimat. Banyak dari mereka yang belum mengetahui cara menulis esai deskriptif yang baik dan benar. Misalnya beberapa anak yang mengerjakannya tidak dapat menerapkan topik diskusi yang diperoleh dengan mengamati bentuk dengan cermat, dan

beberapa anak juga lebih mengutamakan emosi dari pada logika saat menulis esai. Hal ini sangat berpengaruh terhadap eksistensi setiap karangan yang dihasilkan.

Berdasarkan data dari penelitian sebelumnya oleh Saragih et al., (2022) dalam proses menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SDN 101732, guru terlebih dahulu menjelaskan mengenai karangan deskripsi tanpa memberikan contoh terlebih dahulu tentang menulis karangan deskripsi yang benar kemudian meminta siswa untuk membaca buku teks, sehingga pembelajaran seperti itu membuat siswa jenuh dan pasif. Hal itu terlihat Ketika siswa diminta untuk membuat tulisan karangan deskripsi [7]. Menurut Budiani et al., (2023), berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN 2 Pameungpeuk, diketahui bahwa siswa memiliki keterampilan menulis karangan yang sangat kurang [8]. 25 dari 34 siswa (73%) memperoleh hasil di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 9 siswa lainnya (27%) memenuhi KKM. Dilihat dari kondisi objektif ini, dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru hanya menerapkan metode ceramah tanpa memakai media atau model ajar yang menarik minat siswa. Masalah terbesar yang dialami siswa selama ini dalam menulis karangan deskripsi adalah objek pengamatan langsung tidak terlihat, sehingga siswa kebingungan saat mendiskripsikan objek ilustratif sehingga hasil belajarnya tetap rendah.

Jadi guru dituntut kemampuannya untuk melakukan inovasi pembelajaran, terutama dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat agar siswa dapat menulis dengan lebih efektif dan optimal. Untuk itu dalam hal mengatasi permasalahan tersebut, dapat diatasi dengan metode pengajaran yang tepat menciptakan suasana belajar lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap keterampilan menulis. Oleh karena itu, seorang guru mampu memilih media yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan ke siswa.

Media menurut Nisauryasidah et al., (2021) sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media [9]. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Akhir et al., (2021), media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar [10]. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat berusaha memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah seperti bahan pembelajaran (Instructional material), komunikasi pandang dengar (audio-visual communication), alat peraga pandang (visual education), alat peraga dan media penjelas. Salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan di desain oleh guru. Selain itu media dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbal (dalam bentuk kata tertulis dan kata lisan belaka). Salah satu media yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan Media Magic Box berbasis Puzzle.

Menurut Gracia et al, (2024) Media Magic Box adalah alat multimedia yang berbentuk kubus atau kotak persegi. Kotak ini terdiri dari lapisan-lapisan yang berisi materi-materi pembelajaran yang dapat

dipelajari oleh siswa [11]. Dalam penggunaan media Magic Box, Ketika membuka kotak, seseorang akan menemukan berbagai macam foto dan materi yang dirancang untuk meningkatkan kegembiraan anak-anak untuk belajar dan menarik perhatian mereka.

Menurut Matondang, dkk. (2021) dalam Ryza et al., (2024) media pembelajaran Puzzle adalah suatu media atau alat yang memiliki bentuk potongan-potongan kecil berupa tulisan ataupun gambar yang dapat membentuk kata atau gambar yang teratur dan sistematis yang dapat dikerjakan bersama-sama oleh peserta didik dengan sabar dan konsisten [12].

Pada penelitian ini media Puzzle dikembangkan dalam bentuk baru yaitu Magic Box berbasis Puzzle, yang dirancang lebih komprehensif dibandingkan media Puzzle konvensional. Jika sebelumnya Puzzle hanya digunakan untuk kegiatan sederhana seperti mencocokkan gambar atau melatih logika dasar, maka pada pengembangan ini Magic Box diberi inovasi yang lebih terarah untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa. Media ini dibuat tematik, kontekstual, interaktif, serta mendukung pembelajaran visual, kinestetik, dan kognitif secara bersamaan. Inovasi baru dari pengembangan media Magic Box berbasis Puzzle ini yaitu QR Code berisi sumber belajar digital dan Layered Puzzle (Puzzle Berlapis).

Media pembelajaran sangat penting pada kegiatan pembelajaran yang mengutamakan pembelajaran aktif dan menekankan pada keterampilan proses. Sejalan dengan tren pada dunia pendidikan saat ini yang menuntut variasi dan kreasi pada media pembelajaran yang digunakan. Media yang menarik dan menyenangkan akan membuat siswa merasa bermain pada saat proses pembelajaran. Perasaan gembira menjadikan pembelajaran bermakna dan berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Untuk mencapai tujuan tersebut, dapat dikembangkan media pembelajaran berupa Magic Box berbasis Puzzle.

Dari masalah-masalah yang muncul dan adanya sarana-sarana yang berpotensi untuk memecahkan masalah. Peneliti berupaya memiliki gagasan karya berupa Magic Box berbasis Puzzle yang mengandung substansi materi integratif untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

Metode

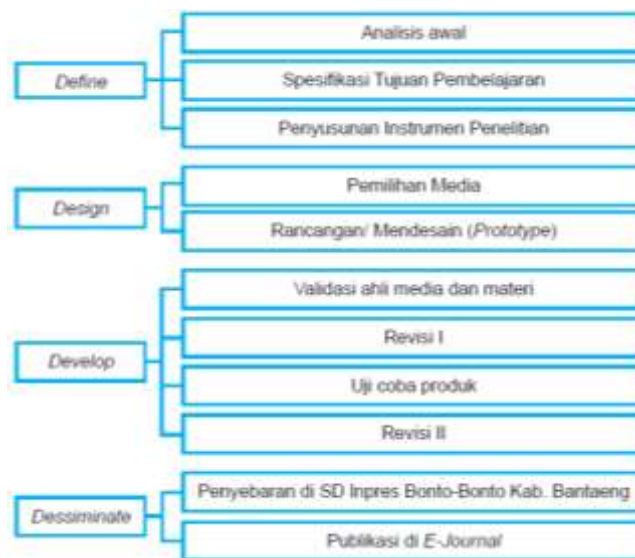
A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate). Model 4D dikembangkan oleh Sivasailam & Dorothy S. Semmel, (1974) terdiri dari empat tahap utama, yaitu: Pendefinisian kebutuhan dan masalah (Define), perancangan produk (Design), pengembangan produk (Develop) dan penyebaran produk (Disseminate) [13].

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Menggunakan model pengembangan 4D, yang terdiri dari 4 tahap pengembangan Define, Design, Develop, dan Disseminate. Model ini digunakan untuk menyelidiki pengembangan media Magic Box ini. Tahap-tahap ini dijelaskan sebagai berikut:

Gambar 1 Model Pengembangan 4D



Peneliti mengembangkan media pembelajaran Magic Box dengan menggunakan metode pengembangan Thiagarajan (4D) yang meliputi empat tahap, yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran).

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba media Magic Box berbasis Puzzle akan dilaksanakan sebagai tahap untuk mengetahui kelayakan produk yang sedang dikembangkan. Uji ahli atau validasi produk. Pada tahap ini, validator ahli menilai media Magic Box berbasis Puzzle yang dikembangkan. Mereka memberikan masukan dan saran perbaikan, serta memvalidasi bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa SD.

2. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan ini, terdapat dua subjek uji coba.

a. Pertama, terdiri atas dua orang ahli, dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Satu orang validator ahli media pembelajaran yang bertugas menilai tingkat kelayakan media Magic Box berbasis Puzzle yang dikembangkan.
- 2) Satu orang validator ahli materi (ahli bidang Bahasa Indonesia), yang menilai kesesuaian isi media dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

b. Kedua, siswa kelas 5 SD yang akan menggunakan media pembelajaran Magic Box berbasis Puzzle. Peneliti akan melibatkan siswa untuk menguji Kevalidan, Kepraktisan, Kelayakan dan Keefektifan Media Magic Box berbasis Puzzle.

1) Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas 5 SD Inpres Bonto-Bonto, yang berjumlah 18 siswa terdiri dari 6 Laki-laki dan 12 Perempuan.

Tabel 1. *Populasi Penelitian*

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
Kelas 5	6	12	18

Sumber : SD Inpres Bonto-Bonto

2) Sampel

Jumlah populasi yang dijadikan sebagai subjek uji coba kurang dari 100 siswa, maka dalam penelitian ini digunakan sampel (total sampling) artinya, seluruh populasi dijadikan sampel dalam penelitian yaitu sebanyak 18 siswa.

- c. Guru kelas 5 SD sebagai fasilitator atau pengguna media pembelajaran Magic Box berbasis Puzzle. Peneliti akan melibatkan guru untuk menguji kepraktisan media.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a) Observasi

Observasi adalah Teknik pengumpulan data dengan pengamatan langsung menggunakan panca Indera untuk mendapatkan informasi tentang aktivitas, kejadian, objek, kondisi, atau suasana tertentu. Observasi dapat dilakukan secara partisipatif (peneliti terlibat langsung) atau non-partisipatif (hanya mengamati). Teknik ini berguna untuk memperoleh Gambaran riil tentang fenomena yang diteliti, terutama perilaku dan interaksi sosial dalam situasi alami.

b) Wawancara

Wawancara merupakan Teknik pengumpulan data melalui komunikasi secara langsung antara peneliti dan responden dengan cara tanya jawab. Ada dua jenis wawancara: wawancara mendalam yang bersifat bebas dan menggali informasi secara detail, serta wawancara terarah yang menggunakan pedoman pertanyaan tertentu. Wawancara sangat efektif untuk memperoleh informasi kualitatif yang mendalam tentang pengalaman. Persepsi, atau pendapat seseorang.

c) Validasi

Validasi adalah proses untuk menilai kelayakan, ketepatan, dan kualitas suatu produk berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian para ahli (validator) atau pihak terkait.

d) Angket / Kuisisioner

Angket atau kuisisioner adalah Teknik pengumpulan data yang menggunakan daftar pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden. Teknik ini biasanya digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk mendapatkan data dari sampel yang besar secara efisien. Pertanyaan yang diajukan bisa berbentuk pilihan ganda, skala likert, atau isian terbuka [14].

E. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi ahli adalah alat untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang akan diuji. Instrumen ini akan diberikan kepada guru dan dosen.

2. Angket

Dalam penelitian ini, angket respons guru dan siswa digunakan untuk mengukur keterampilan menulis deskripsi siswa serta untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media Magic Box berbasis Puzzle.

3. Uji Coba Terbatas dan Uji coba luas

Daftar instrumen keterampilan menulis deskripsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Indikator penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan menulis deskripsi siswa setelah menggunakan media Magic Box berbasis Puzzle.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dibagi menjadi tiga tahapan utama, sesuai dengan jenis data yang dikumpulkan: data validitas, data kepraktisan dan data efektivitas pengembangan media Magic Box berbasis Puzzle diperoleh untuk mengetahui tingkat kelayakan media dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 SD Inpres Bonto-Bonto Kab. Bantaeng.

1. Analisis Data Kevalidan Produk (Validitas Ahli)

Data kevalidan ini diperoleh melalui analisis hasil penilaian dari dua (2) orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, terhadap media Magic Box berbasis Puzzle yang telah disetujui oleh pembimbing penelitian.

2. Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran

Tujuan mengukur Tingkat kepraktisan media pembelajaran dari sudut pandang guru dan siswa mengukur Tingkat keterampilan menulis deskripsi siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

3. Analisis Data Kefektifan Media Pembelajaran

Data efektivitas diperoleh dari pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media Magic Box berbasis Puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas V SD Inpres Bonto-Bonto Kabupaten Bantaeng [14].

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Prototipe Media Magic Box berbasis Puzzle pada Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa

a. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian ini melibatkan pengumpulan fakta dan identifikasi kebutuhan dalam pembelajaran siswa kelas 5 di Sekolah Dasar. Proses pendefinisian ini terdiri dari lima Langkah yang akan dijelaskan lebih lanjut di bagian berikut:

1) Analisis Awal

Analisis awal dalam penelitian pengembangan ini mengidentifikasi masalah mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 di Sekolah Dasar, yaitu rendahnya keterampilan menulis deskripsi. Kondisi ini memerlukan solusi yang relevan dengan permasalahan tersebut.

Tahap analisis ini, peneliti melakukan observasi langsung di sekolah SD Inpres Bonto-Bonto, Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng yang melibatkan siswa kelas 5. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dikelas berlangsung. Beberapa temuan observasi menunjukkan bahwa sekolah tersebut menggunakan kurikulum Merdeka. Modul pembelajaran guru mencakup kompetensi awal, tujuan pembelajaran, profil pelajar Pancasila, pertanyaan pemantik, Langkah-langkah pembelajaran, refleksi, dan daftar Pustaka. Media pembelajaran yang umum digunakan adalah papan tulis dan spidol. Disekolah tersebut juga tersedia smartboard namun pemanfaatannya dalam kegiatan belajar mengajar belum optimal. Buku Pelajaran cenderung hanya digunakan di dalam kelas selama pembelajaran. Proses pembelajaran lebih berpusat pada guru (teacher centered), yang dominan menggunakan metode ceramah dan memberikan tugas berupa soal. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam menerima informasi, kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang berimplikasi pada penurunan motivasi belajar dan pemahaman materi yang kurang optimal.

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi di sekolah tersebut, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media Magic Box berbasis Puzzle sebagai media pembelajaran, terutama di Tingkat Sekolah Dasar, masih tergolong jarang. Meskipun penelitian sebelumnya telah memanfaatkan Magic Box di Sekolah Dasar, akan tetapi peneliti sebelumnya belum menyandingkan .media Magic Box dan Puzzle Sehingga siswa akan merasa bosan. Padahal, media Magic Box berbasis Puzzle memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif, khususnya dalam pembelajaran keterampilan menulis deskripsi. Sebelumnya, media yang digunakan sering kali belum mampu membangkitkan minat siswa untuk menulis secara kreatif dan mendeskripsikan objek secara detail, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kesulitan menuangkan ide kedalam bentuk tulisan. Padahal, keterampilan menulis deskripsi memerlukan rangsangan visual dan pengalaman belajar yang kongkret agar siswa mampu mengamati, membayangkan, dan menuangkan gagasan secara runtut dan jelas.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Magic Box berbasis Puzzle sebagai inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 SD. Media Magic Box berbasis Puzzle dirancang untuk menyajikan potongan-potongan gambar atau informasi yang harus disusun oleh siswa menjadi menjadi satu kesatuan yang utuh. Melalui kegiatan Menyusun Puzzle tersebut, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga dilatih untuk mengamati, menganalisis, dan memahami objek secara lebih mendalam sebelum menuliskannya dalam bentuk karangan deskripsi.

Inovasi dalam penelitian pengembangan ini, terletak pada penggunaan media Magic Box berbasis Puzzle yang menggabungkan unsur bermain, berpikir, dan menulis dalam satu kesatuan aktivitas pembelajaran. Media ini tidak hanya menyajikan gambar sebagai bahan menulis, tetapi juga menyajikan kata

sifat pada gambar yang akan dijadikan deskripsi, terakhir yaitu Puzzle kalimat deskripsi. Dan media ini menuntut keterlibatannya aktif siswa dalam Menyusun, mengamati, memilih kata sifat, dan mendeskripsikan objek secara sistematis. Selain itu, kegiatan menulis dilengkapi dengan panduan dan Latihan yang membantu siswa menuangkan hasil pengamatan ke dalam bentuk tulisan deskripsi yang runtut, jelas, dan sesuai dengan kaidah Bahasa. Dengan demikian, penggunaan Magic Box berbasis Puzzle diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, serta efektif dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis deskripsi, baik dari segi pengembangan ide, ketepatan deskripsi, maupun kerapian penyusunan paragraph [15].

2) Analisis Peserta Didik

Subjek penelitian ini melibatkan siswa kelas 5 dari SD Inpres Bonto-Bonto. Siswa kelas 5 memiliki karakteristik perkembangan yang menunjukkan kemandirian belajar yang mulai berkembang, namun masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan menulis. Pada tahap ini, siswa sudah mampu menuangkan ide secara sederhana, tetapi masih mengalami kesulitan dalam Menyusun tulisan yang runtut, memilih kata sifat yang tepat, serta mengembangkan paragraph deskripsi secara lengkap dan sistematis.

Berdasarkan hasil pengamatan awal, Sebagian besar siswa masih mengalami kendala dalam menulis teks deskripsi, seperti kurang mampu menggambarkan objek secara rinci, kesulitan Menyusun kalimat yang efektif, serta optimal dalam menggunakan ejaan dan tanda baca. Pembelajaran menulis yang masih didominasi metode konvensional dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan motivasi dan kreativitas siswa dalam menulis belum berkembang secara maksimal.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif, konkret, dan menarik untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis deskripsi. Pengembangan media Magic Box berbasis Puzzle dirancang sebagai Solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui media ini, siswa tidak hanya bermain dan Menyusun puzzle, tetapi juga dilatih untuk memahami struktur teks deskripsi, mengenali ciri-ciri objek, serta mengembangkan ide menjadi tulisan deskripsi yang utuh, runtut, dan bermakna. Dengan demikian, media Magic Box berbasis Puzzle diharapkan dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 secara signifikan.

3) Analisis Konsep

Analisis konsep dalam penelitian ini berfokus pada materi yang akan diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam proses belajar mengajar, karena media yang menarik dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Peneliti mengidentifikasi konsep-konsep yang relevan dengan teks deskripsi sebagai materi pembelajaran dalam kurikulum Merdeka. Konsep-konsep ini kemudian menjadi dasar dalam pengembangan media Magic Box berbasis Puzzle yang mencakup sub-materi tentang menulis teks deskripsi.

4) Analisis Tugas

Tahap berikutnya analisis tugas. Pada tahap ini, peneliti menganalisis tujuan pembelajaran fase C dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Analisis tugas ini bertujuan untuk membantu peneliti dalam menentukan bentuk dan format media Magic Box berbasis puzzle yang akan dikembangkan.

Pada dasarnya, analisis tugas berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran menulis deskripsi, baik melalui kegiatan lisan maupun tertulis. Tugas-tugas yang dirancang dan diimplementasikan dalam penelitian ini berbentuk aktivitas menulis yang dilakukan selama proses pembelajaran dengan memanfaatkan Magic Box berbasis puzzle sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Analisis tugas dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu peserta didik mampu Menyusun teks deskripsi secara runtut dan jelas berdasarkan objek diamati melalui media Magic Box berbasis puzzle. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu menggunakan kata sifat yang tepat, memperhatikan struktur teks deskripsi, serta menggambarkan objek secara detail dan konkret. Melalui penggunaan media Magic Box berbasis puzzle, siswa didorong untuk aktif mengeksplorasi ide, meningkatkan kreativitas, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menulis teks deskripsi.

5) Analisis Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran ini selaras dengan target pencapaian pembelajaran, yaitu peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar melalui penggunaan media Magic Box berbasis Puzzle. Media ini dirancang untuk membantu siswa dalam mengamati objek secara konkret, merangsang ide, serta mempermudah siswa menuangkan hasil pengamatan ke dalam bentuk tulisan deskripsi.

Secara spesifik, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi ciri-ciri objek secara detail, menggunakan kata sifat yang tepat, serta Menyusun teks deskripsi yang runtut dan jelas sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan Bahasa Indonesia. Selain itu, melalui aktivitas Menyusun dan mengamati Puzzle pada media Magic Box berbasis Puzzle, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kreativitas, daya imajinasi, serta kemampuan berpikir kritis dan menggambarkan objek secara tertulis berdasarkan hasil pengamatan dan interpretasi mereka.

b. Tahap Perancangan (Design)

Setelah analisis temuan dari studi panduan, Langkah berikutnya adalah merancang media Magic Box berbasis Puzzle bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 SD Inpres Bonto-Bonto Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe media pembelajaran interaktif yang dapat memfasilitasi keterampilan menulis deskripsi yang lebih mendalam pada siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

1) Pemilihan media

Pemilihan media bertujuan untuk menentukan media pembelajaran interaktif yang sesuai untuk menyajikan materi menulis teks deskripsi. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dipilih adalah

media magic box berbasis puzzle, yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan menulis deksripsi siswa kelas 5 SD. Media pembelajaran ini menyajikan objek dalam bentuk potongan puzzle yang harus disusun oleh siswa. Melalui kegiatan Menyusun puzzle, siswa dilatih untuk mengamati bentuk, warna, dan ciri-ciri objek secara detail. Aktivitas ini selanjutnya diarahkan untuk mendorong siswa menuangkan hasil pengamatan tersebut ke dalam bentuk tulisan deskripsi.

- 2) Pemilihan media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 5 SD yang cenderung menyukai pembelajaran aktif, konkret, dan menyenangkan. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta kualitas hasil tulisan deskripsi siswa.

Pemilihan format

Format produk yang dirancang dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Magic Box berbasis Puzzle yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Media ini dikemas dalam bentuk kotak (Magic Box) yang didalamnya berisi gambar utuh, puzzle bergambar objek tertentu, kata sifat, dan puzzle teks deskripsi yang relevan dengan materi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini mengedepankan format yang mendukung eksplorasi, pengamatan, dan pengembangan ide siswa. Setelah penyusunan puzzle dan mengamati objek yang terbentuk, siswa diarahkan untuk menulis teks deskripsi dengan memperhatikan struktur teks, penggunaan kata sifat, serta unsue kebahasaan yang tepat. Format media ini juga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang aktif dan bermakna, sehinnnga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis deskripsi secara bertahap dan sistematis.

- 3) Rancangan awal

Pada tahap ini, peneliti telah mengembangkan prototipe atau rancangan awal media pembelajaran. Pengembangan ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian media Magic Box berbasis Puzzle dengan hasil analisis kurikulum dan materi pembelajaran. Tahap ini mencakup penyusunan kerangka konseptual model serta pengembangan media magic box berbasis puzzle. Memastikan kesesuaian media magic box berbasis puzzle dengan hasil analisis kurikulum dan materi pembelajaran menulis teks deskripsi. Tahap ini mencakup penyusunan kerangka konseptual model serta pengembangan media magoc box berbasis puzzle yang dirancang untuk membantu siswa dalam mengamati objek secara konkret sebagai dasar penulisan teks deskripsi.

Media Magic Box berbasis Puzzle memuat berbagai objek bergambar yang disusun dalam bentuk potongan Puzzle. Objek-objek tersebut dipilih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas 5 SD. Setelah menyusun Puzzle, siswa diarahkan untuk melakukan pengamatan secara detail terhadap objek yang terbentuk, kemudian menuangkan hasil pengamatan tersebut ke dalam bentuk teks deskripsi. Selain itu, dilakukan simulasi penggunaan media pembelajaran Magic Box berbasis Puzzle untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa.

Rancangan awal produk disusun secara sistematis dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Tahap ini diawali dengan merancang struktur media magic box, menentukan jenis dan gambar puzzle yang

sesuai dengan materi pembelajaran, serta Menyusun panduan penggunaan media. Selanjutnya, disiapkan lembar kegiatan atau tugas menulis sebagai bahan evaluasi keterampilan menulis deskripsi siswa. Media juga dilengkapi dengan elemen visual yang menarik guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan bermakna.

c. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media Magic Box berbasis Puzzle yang telah disempurnakan berdasarkan umpan balik dan saran dari ahli setelah melalui uji coba. Penyempurnaan dilakukan agar media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 SD.

Media Magic Box berbasis Puzzle dirancang dengan tampilan yang menarik, sederhana, dan mudah digunakan oleh siswa Sekolah Dasar. Setiap bagian media disusun secara sistematis, sehingga siswa dapat mengikuti alur kegiatan pembelajaran secara mandiri maupun dengan bimbingan guru. Media ini memuat petunjuk penggunaan, materi pendukung, aktivitas penyusun Puzzle, serta Latihan menulis deskripsi yang sesuai dengan karakteristik kelas 5.

Produk dikembangkan sesuai dengan materi menulis deskripsi dan rancangan awal yang telah dibuat. Setelah itu, media Magic Box berbasis Puzzle disempurnakan melalui proses desain dan pengemasan yang mendukung pembelajaran interaktif.

d. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir pada penelitian dan pengembangan ini. Pada tahap ini peneliti melakukan penyebaran di sekolah yaitu SD Inpres Bonto-Bonto Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng. Setelah melakukan penyebaran peserta didik dan guru melakukan mengisi angket respon terhadap media Magic Box berbasis Puzzle untuk meningkatkan keterampilan menulis Deskripsi Siswa.

Media Magic Box berbasis Puzzle ini dikembangkan dengan menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dan menggunakan model desain penelitian dan pengembangan 4D (Define, Design, Develop, and Disseminate).

Tahap studi pendahuluan atau analisis kebutuhan guru dan siswa didapatkan data bahwa guru dan siswa tidak memiliki media dalam kegiatan pembelajaran menulis. Karena guru hanya berpatokan pada buku bacaan berupa buku cetak. Oleh karena itu siswa kurang motivasi dan mengakibatkan kurangnya kemampuan dalam menulis deskripsi.

Tahap perencanaan pada penelitian ini merumuskan rencana produk yang akan ditujukan kepada siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Dilanjutkan pada tahap pengembangan, setelah media di desain, dilanjutkan dengan uji validasi media dan materi. Jika presentasi memperoleh hasil 80-100% kriteria yang didapatkan sangat valid. Berdasarkan presentasi yang telah didapatkan tersebut, diartikan bahwa media Magic Box berbasis Puzzle yang dikembangkan memperoleh hasil sangat valid.

Tahap uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan media serta respon siswa terhadap media. Uji coba Magic Box berbasis Puzzle. Adapun respon yang diperoleh yaitu menunjukkan ketertarikan siswa

terhadap media dan terlihat pada antusias siswa saat pembelajaran berlangsung. Pengisian lembar angket respon siswa pada 17 pertanyaan tentang Media Magic Box berbasis Puzzle, Dimana pada uji coba memperoleh presentase sebesar 99%. Jika presentase memperoleh 80-100% maka kriteria yang didapatkan sangat menarik, dan dapat diketahui bahwa media Magic Box berbasis Puzzle yang dikembangkan merupakan media yang valid digunakan [16].

2. Kevalidan Media Magic Box berbasis Puzzle pada Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media Magic Box berbasis Puzzle pada keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5. Uji kevalidan pengembangan media diperoleh dari hasil validasi media dan validasi ahli materi.

a. Validasi Media

Validasi media diperoleh dari angket validasi ahli media yang berisi indikator-indikator yang mengacu pada aspek kevalidan media yang dikembangkan. Media Magic Box berbasis Puzzle divalidasi oleh dosen Universitas Muhammadiyah Makassar. Proses validasi media telah dilakukan pada bulan Desember 2025 bersama dengan 2 validator ahli. Adapun hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Validator 1	No Indikator	Jumlah	Validator 2	No Indikator	Jumlah
1	tidak relevan	-	-	tidak relevan	-	-
2	cukup relevan	-	-	cukup relevan	-	-
3	Relevan	2,3,5,9,12	15	relevan	1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,13,15,16	39
4	sangat relevan	1,4,6,7,8,10,11,13,14,15,16,17	48	sangat relevan	9,12,14,17	16
	Total		63			55
	Persentase		93%			81%
	Kriteria		Sangat Valid			Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian dari dua orang validator ahli terhadap media Magic Box berbasis Puzzle pada keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar, diperoleh gambaran bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi.

Hasil validasi oleh Validator 1 menunjukkan bahwa dari seluruh indikator yang dinilai, tidak terdapat indikator yang termasuk dalam kategori tidak relevan maupun cukup relevan. Sebanyak 5 indikator berada pada kategori relevan dengan skor total 15, dan 12 indikator berada pada kategori sangat relevan dengan skor total 48. Total skor yang diperoleh adalah 63 dengan persentase kevalidan sebesar 93%, sehingga media Magic Box berbasis Puzzle yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat valid.

Sementara itu, hasil penilaian oleh Validator 2 juga menunjukkan tidak adanya indikator yang masuk dalam kategori tidak relevan maupun cukup relevan. Sebanyak 13 indikator dinilai relevan dengan skor total 39, dan 4 indikator dinilai sangat relevan dengan skor total 16. Total skor yang diperoleh adalah 55 dengan persentase kevalidan sebesar 81%, yang juga berada pada kriteria sangat valid.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Magic Box berbasis Puzzle pada keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan, sehingga sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi besar, hanya penyempurnaan kecil sesuai saran dari para validator. Hal ini sesuai dengan pendapat Oktafiani, dkk. (2020) bahwa media pembelajaran dikatakan valid apabila mencakup beberapa indikator diantaranya, kemampuan media dalam menarik perhatian siswa dan kemampuan siswa untuk mengulang apa yang dipelajari. Pernyataan Oktafiani sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Purwanti (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid apabila desainnya menarik dan media dapat digunakan kembali.

b. Validasi Materi

Validasi materi yang diperoleh dari angket validasi ahli materi berisi indikator-indikator yang mengacu pada aspek pembelajaran dalam media Magic Box berbasis Puzzle. Media Magic Box berbasis Puzzle pada keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar telah divalidasi oleh ahli materi. Validator ahli 1 memberikan saran agar layout materi diperjelas disesuaikan dengan tema. Sementara itu, validator ahli 2 memberikan saran agar menggunakan simbol yang mudah dipahami siswa, warna pada materi dibuat lebih menarik, dan tambahkan contoh teks deskripsi. Adapun hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator 1	No Indikator	Jumlah	Validator 2	No Indikator	Jumlah
1	Tidak Relevan	-	-	Tidak Relevan	-	-
2	Cukup Relevan	-	-	Cukup Relevan	-	-
3	Relevan	8,10	6	Relevan	1,2,3,4,5,6,7,8,10,13,14	33
4	Sangat Relevan	1,2,3,4,5,6,7,9,11,12,13,14	48	Sangat Relevan	9,11,12	12
	Total		54			45
	Persentase		96%			80%
	Kriteria		Sangat Valid			Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian dari dua orang validator ahli terhadap materi dalam pengembangan media Magic Box berbasis Puzzle pada keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar, diperoleh hasil bahwa materi yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi.

Hasil validasi oleh Validator 1 menunjukkan bahwa tidak terdapat indikator yang termasuk dalam kategori tidak relevan maupun cukup relevan. Sebagian kecil indikator berada pada kategori relevan dengan skor total 6, sedangkan sebagian besar indikator lainnya berada pada kategori sangat relevan dengan skor total 48. Total skor yang diperoleh adalah 54 dengan persentase kevalidan sebesar 96%, sehingga materi dalam media Magic Box berbasis Puzzle termasuk dalam kriteria sangat valid.

Sementara itu, hasil penilaian oleh Validator 2 juga menunjukkan bahwa tidak terdapat indikator yang masuk dalam kategori tidak relevan maupun cukup relevan. Sebagian besar indikator berada pada kategori relevan dengan skor total 33, sedangkan sebagian kecil indikator lainnya berada pada kategori sangat relevan dengan skor total 12. Total skor yang diperoleh adalah 45 dengan persentase kevalidan sebesar 80%, sehingga berada pada kriteria sangat valid.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa materi pada pengembangan media Magic Box berbasis Puzzle untuk keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, kelengkapan materi, serta keterpaduannya dengan aktivitas pembelajaran, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan sedikit revisi sesuai saran dari para validator.

c. Rekapitulasi Presentase Skor Kevalidan Media Magic Box berbasis Puzzle

Rekapitulasi presentase skor kevalidan media Media Magic Box berbasis Puzzle yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Presentase Skor Aspek Kevalidan

No	Aspek	Validator 1		Validator 2	
		Persentase	Keterangan	Persentase	Keterangan
1	Desain	93%	Sangat Valid	81%	Sangat Valid
2	Materi	96%	Sangat Valid	80%	Sangat Valid
	Rata-Rata	94,50%	Sangat Valid	80,50%	Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi oleh para ahli terhadap pengembangan media Magic Box berbasis Puzzle pada keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar, diperoleh gambaran bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi baik dari aspek desain maupun aspek materi.

Pada aspek desain, Validator 1 memberikan penilaian dengan persentase sebesar 93% dengan kriteria sangat valid, sedangkan Validator 2 memberikan penilaian sebesar 81% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan media, tata letak, penggunaan warna, kejelasan gambar, serta kemenarikan media Magic Box berbasis Puzzle telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran.

Pada aspek materi, Validator 1 memberikan penilaian dengan persentase sebesar 96% dengan kriteria sangat valid, sedangkan Validator 2 memberikan penilaian sebesar 80% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi menulis deskripsi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa kelas 5, serta mendukung peningkatan keterampilan menulis deskripsi siswa.

Secara keseluruhan, diperoleh rata-rata penilaian dari Validator 1 sebesar 94,50% dan dari Validator 2 sebesar 80,50%, yang keduanya berada pada kriteria sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Magic Box berbasis Puzzle pada keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya memerlukan sedikit revisi sesuai saran dari para validator.

d. Koefisien Validator (Analisis Greogry) Media Pembelajaran dan Materi

Berdasarkan hasil analisis greogry, hasil validasi media pembelajaran dan materi oleh dua validator, diperoleh data sebagai berikut:

1) Koefisien validator (analisis greogry) media pembelajaran

Tabel 4 *Koefision Validator Analisis Geogry Media Pembelajaran*

Matrix 2x2		Validator 2	
		Tidak Relevan	Relevan
Validator 2	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	17

$$V_c = \frac{17}{0+0+0+17} = 1.0$$

Berdasarkan Tabel 4 Koefisien Validator Analisis Gregory, dapat diketahui tingkat kesepakatan antara validator terhadap media Magic Box berbasis Puzzle pada keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

Dari matriks 2x2 terlihat bahwa tidak ada indikator yang dinilai tidak relevan oleh kedua validator, dan seluruh indikator (sebanyak 17 indikator) dinyatakan relevan oleh kedua validator. Dengan demikian, koefisien validator (V_c) dihitung sebesar 17 dibagi total skor 17, sehingga diperoleh $V_c = 1,0$.

Nilai $V_c = 1,0$ ini menunjukkan tingkat kesepakatan sempurna (100%) antara validator mengenai relevansi media. Dengan kata lain, media Magic Box berbasis Puzzle yang dikembangkan memiliki validitas isi yang sangat tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

Hasil ini menegaskan bahwa desain media pembelajaran sudah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran dan siap untuk tahap pengembangan berikutnya.

2) Koefisien validator (analisis greogry) materi pada media pembelajaran

Tabel 5 Koefisien Validator Analisis Geogry Materi pada Media Pembelajaran

Matrix 2x2		Validator 2	
		Tidak Relevan	Relevan
Validator 2	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	14

$$V_c = \frac{14}{0+0+0+14} = 1.0$$

Berdasarkan Tabel 5 Koefisien Validator Analisis Gregory, dapat diketahui tingkat kesepakatan antara validator terhadap materi pada media Magic Box berbasis Puzzle untuk keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

Dari matriks 2x2 terlihat bahwa tidak ada indikator yang dinilai tidak relevan oleh kedua validator, dan seluruh indikator (sebanyak 14 indikator) dinyatakan relevan oleh kedua validator. Dengan demikian, koefisien validator (V_c) dihitung sebesar 14 dibagi total skor 14, sehingga diperoleh $V_c = 1,0$.

Nilai $V_c = 1,0$ ini menunjukkan tingkat kesepakatan sempurna (100%) antara validator mengenai relevansi materi. Hal ini menegaskan bahwa materi yang disajikan dalam media Magic Box berbasis Puzzle telah valid secara substansial, sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

3. Kepraktisan Media Magic Box Berbasis Puzzle Pada Keterampilan Menulis Deskripsi

Bagian ini mengamati tiga hal: data observasi tentang keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media Magic Box berbasis Puzzle yang diamati oleh peneliti sebagai pengamat, data mengenai implementasi pembelajaran dengan menggunakan media Magic Box berbasis Puzzle, serta respons siswa terhadap penggunaan media ini dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi mereka.

Uji kepraktisan bertujuan untuk mengukur kemudahan penggunaan media Magic Box berbasis Puzzle. Hal ini diukur menggunakan instrumen observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan media Magic Box berbasis Puzzle, yang menilai sejauh mana media dapat digunakan secara efektif, menarik, dan mudah dioperasikan dalam proses pembelajaran menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

a) Observasi keterlaksanaan penggunaan media Magic Box berbasis Puzzle

Pada uji coba II, data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media Magic Box berbasis Puzzle digunakan. Guru bertindak sebagai pengamat keterlaksanaan media selama empat kali pertemuan, mengamati proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Setiap elemen dalam lembar pengamatan diamati untuk memastikan apakah diterapkan atau tidak selama proses pembelajaran.

Tabel berikut menunjukkan perhitungan analisis data keterlaksanaan terhadap media Magic Box berbasis Puzzle, yang digunakan untuk mengetahui seberapa efektif media ini dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa.

Observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media Magic Box berbasis Puzzle pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 Sekolah Dasar dilakukan oleh guru kelas 5 menggunakan skala penilaian Likert 1–4. Adapun skor dan kriteria yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut, yang mencerminkan tingkat kepraktisan dan keterlaksanaan media dalam proses pembelajaran.

Tabel 6 Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran

Observer	Skor		Kriteria
	92	=97	
	22		Terlaksana Sangat Baik

Tabel 6 menunjukkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media Magic Box berbasis Puzzle pada keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Observasi dilakukan oleh guru sebagai pengamat selama proses pembelajaran untuk menilai sejauh mana media digunakan secara efektif dari awal hingga akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, diperoleh skor 92 dari total skor maksimal 95, sehingga persentase keterlaksanaan mencapai 97%. Nilai ini masuk dalam kriteria terlaksana sangat baik, yang menunjukkan bahwa media Magic Box berbasis Puzzle dapat diterapkan dengan sangat efektif dalam pembelajaran menulis deskripsi.

b) Respon guru

Respon guru terhadap kepraktisan penggunaan media Magic Box berbasis Puzzle pada keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar dinilai oleh guru kelas 5. Guru mengisi angket respon terhadap kepraktisan penggunaan media ini menggunakan skala penilaian rating scale dengan pilihan jawaban: sangat praktis, praktis, tidak praktis, dan sangat tidak praktis.

Angket ini bertujuan untuk mengukur kemudahan penggunaan media Magic Box berbasis Puzzle dalam proses pembelajaran, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga interaksi dengan siswa. Adapun skor dan kriteria penilaian dapat dilihat pada tabel berikut, yang mencerminkan tingkat kepraktisan media dari perspektif guru.

Tabel 7 Hasil Angket Kepraktisan Respon Guru

Guru	Skor		Kriteria
	60	=100	
	60		Sangat Praktis

Tabel 7 menunjukkan hasil angket kepraktisan media berdasarkan respon guru terhadap penggunaan media Magic Box berbasis Puzzle pada keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Angket ini diisi oleh guru kelas 5 untuk menilai kemudahan dan kenyamanan penggunaan media selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket, diperoleh skor 60 dari total 60, sehingga persentase kepraktisan mencapai 100%. Hasil ini termasuk dalam kriteria sangat praktis, yang menunjukkan bahwa guru menilai media magic box berbasis puzzle sangat mudah digunakan, dapat diterapkan secara efektif, dan mendukung kelancaran

proses pembelajaran keterampilan menulis deskripsi. Dengan demikian, media ini tidak hanya valid dari sisi isi dan desain, tetapi juga praktis digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas 5 Sekolah Dasar.

c) Respon siswa

Pada uji coba II, respons siswa terhadap penggunaan media Magic Box berbasis Puzzle dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi dikumpulkan melalui angket. Sebanyak 18 siswa yang menjadi subjek uji coba II diminta mengisi lembar respons setelah menyelesaikan seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan media tersebut.

Data respons siswa ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas media Magic Box berbasis Puzzle dalam mendukung peningkatan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Hasil perhitungan analisis respons siswa tersaji dalam Tabel 8, yang menunjukkan sejauh mana media ini mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa dalam menulis deskripsi secara efektif.

Tabel 8 Hasil Respon Siswa Terhadap Media

Kode Siswa	Skor	Persentase	Kriteria
ANDK	68	100	Sangat Praktis
MHR.J	67	98	Sangat Praktis
FTRI	68	100	Sangat Praktis
NLA	66	96	Sangat Praktis
AN MKA	68	100	Sangat Praktis
NRH	67	98	Sangat Praktis
SHRN	67	98	Sangat Praktis
NHD	68	100	Sangat Praktis
A.FKR	68	100	Sangat Praktis
WHY	68	100	Sangat Praktis
ADM	67	98	Sangat Praktis
MHR.F	67	98	Sangat Praktis
RSKI	68	100	Sangat Praktis
AF	68	100	Sangat Praktis
LSA	67	98	Sangat Praktis
HRLIS	68	100	Sangat Praktis
RFK	68	100	Sangat Praktis
ADT	67	98	Sangat Praktis
Rata-Rata	67,5	99	Sangat Praktis

Tabel 8 menunjukkan hasil respon siswa terhadap penggunaan media Magic Box berbasis Puzzle pada keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Respon siswa dikumpulkan melalui angket setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan.

Berdasarkan hasil angket, skor respon siswa berkisar antara 66 hingga 68, dengan persentase antara 96% hingga 100%, dan seluruhnya masuk dalam kriteria sangat praktis. Nilai rata-rata skor respon siswa adalah 67,5 dengan persentase 99%, yang menunjukkan bahwa siswa menilai media magic box berbasis puzzle sangat mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka dalam menulis deksripsi.

Hasil ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya valid dan praktis bagi guru, tetapi juga disukai dan diterima dengan baik oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi secara efektif di kelas 5 sekolah dasar.

4. Keefektifan Media Magic Box berbasis Puzzle Pada Keterampilan Menulis Deskripsi

Data mengenai efektivitas media pada uji coba I (Uji coba terbatas) dan uji coba II (skala lebih luas) dalam penelitian ini diperoleh dari tes hasil belajar keterampilan menulis deskripsi siswa setelah mereka mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran yang menggunakan media Magic Box berbasis Puzzle.

Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana media Magic Box berbasis Puzzle dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis deskripsi setelah mengikuti pembelajaran secara lengkap, baik pada uji coba awal maupun pada uji coba lanjutan yang melibatkan lebih banyak siswa.

Hasil Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Menggunakan Media Magic Box Berbasis Puzzle Pada Uji Coba I (Uji Coba Terbatas)

Tabel 9 berikut menunjukkan data hasil belajar siswa pada uji coba I (uji coba terbatas/uji coba terbatas), yang menjadi dasar untuk menilai efektivitas awal media sebelum diterapkan pada uji coba skala lebih luas.

Tabel 9 Hasil Uji keterampilan Menulis Deskripsi Siswa menggunakan Media Magic Box berbasis Puzzle Pada Uji Coba I (Uji Coba Terbatas)

Kode Siswa	Nilai	Kriteria
SHRN	85	Tuntas
ANDK	84	Tuntas
RFK	90	Tuntas
FKR	87	Tuntas
NHD	91	Tuntas
Rata-Rata	87	Sangat Baik

Tabel 9 menunjukkan hasil uji keterampilan menulis deskripsi siswa menggunakan media Magic Box berbasis Puzzle pada uji coba I (uji coba terbatas). Uji coba ini dilakukan untuk menilai efektivitas awal media sebelum diterapkan pada skala yang lebih luas.

Berdasarkan hasil tes, nilai siswa berkisar antara 84 hingga 91, dengan semua siswa masuk dalam kriteria tuntas. Nilai rata-rata keseluruhan siswa adalah 87, yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

Hasil ini menunjukkan bahwa media magic box berbasis puzzle mampu mendukung siswa dalam menulis deskripsi secara efektif, meskipun uji coba dilakukan pada kelompok kecil. Media ini membantu

siswa memahami konsep menulis deskripsi dan Menyusun kalimat secara sistematis sehingga keterampilan menulis deskripsi mereka meningkat secara signifikan. Hasil analisis statistic deskriptif dapat dilihat pada Tabel 10 berikut.

Tabel 10 *Statistik Deskriptif Hasil Uji Coba I (Uji Coba Terbatas)*
Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil terbat	5	84	91	87,40	3,050
Valid N (listwise)	5				

Tabel 10 menyajikan statistik deskriptif hasil keterampilan menulis deskripsi siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Magic Box berbasis Puzzle pada uji coba I (uji coba terbatas).

Berdasarkan tabel, diperoleh informasi sebagai berikut: jumlah sampel (N) sebanyak 5 siswa, nilai Minimum 84, nilai maksimum 91, dengan rata-rata (Mean) sebesar 87,40, dan standar deviasi (Std. Deviation) 3,05.

Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai kriteria tuntas, dengan penyebaran nilai yang relatif homogen, mengindikasikan bahwa media Magic Box berbasis Puzzle efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar pada uji coba uji coba terbatas. Media ini berhasil membantu siswa menyusun teks deskripsi secara sistematis dan memahami unsur-unsur penting dalam menulis deskripsi.

Hasil Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Menggunakan Media Magic Box Berbasis Puzzle Pada Uji Coba II (Uji Coba Luas)

Data efektivitas dikumpulkan dari peserta didik melalui tes keterampilan menulis deskripsi. Pelaksanaan dilakukan secara individual untuk mengukur sejauh mana siswa memahami konsep dan teknik menulis deskripsi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

Data hasil belajar siswa pada uji coba II (uji coba luas) tersaji dalam Tabel 11, yang digunakan untuk menilai efektivitas media Magic Box berbasis Puzzle dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Hasil ini menjadi dasar untuk menganalisis sejauh mana media dapat membantu siswa menulis deskripsi secara tepat, sistematis, dan kreatif setelah mengikuti rangkaian pembelajaran lengkap.

Tabel 11 *Hasil Uji Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa*
menggunakan
Media Magic Box Berbasis Puzzle Pada Uji Coba II (Uji Coba Luas)

Kode Siswa	Nilai	Kriteria
------------	-------	----------

ANDK	96	Tuntas
MHR.J	92	Tuntas
FTRI	88	Tuntas
NLA	92	Tuntas
AN MKA	96	Tuntas
NRH	96	Tuntas
SHRN	92	Tuntas
NHD	92	Tuntas
A.FKR	88	Tuntas
WHY	92	Tuntas
ADM	88	Tuntas
MHR.F	79	Tuntas
RSKI	88	Tuntas
AF	92	Tuntas
LSA	75	Tuntas
HRLIS	79	Tuntas
RFK	75	Tuntas
ADT	92	Tuntas
Rata-Rata	88,44444	Sangat Baik

Tabel 11 menunjukkan hasil keterampilan menulis deskripsi siswa setelah penerapan media Magic Box berbasis Puzzle pada uji coba II (uji coba luas). Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis deskripsi. Berdasarkan table, nilai siswa berkisar antara 75 hingga 96, dan seluruh siswa termasuk dalam kriteria tuntas. Nilai rata-rata kelas adalah 88,44, yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media magic box berbasis puzzle secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 dasar. Media ini membantu siswa menulis deskripsi dengan lebih terstruktur, memperhatikan unsur-unsur teks deskripsi, dan menyajikan kalimat

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Magic Box berbasis Puzzle efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran menulis deskripsi, dan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada uji coba luas.

Tabel 12 Statistik Deskriptif Hasil Uji Coba II (Uji Coba Luas)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Uji coba luas	18	75	96	88,44	6,862
Valid N (listwise)	18				

Tabel 12 menyajikan statistik deskriptif hasil keterampilan menulis deskripsi siswa setelah penerapan media Magic Box berbasis Puzzle pada uji coba II (Uji coba luas).

Berdasarkan table, jumlah sampel (N) sebanyak 18 siswa, nilai minimum 75, nilai maksimum 96, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 88,44, dan standar deviasi (Std. deviation) 6,86.

Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai kriteria tuntas dengan penyebaran nilai yang relative homogen. Media magic box berbasis puzzle terbukti efektif meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 sekolah dasar, membantu siswa Menyusun teks deskripsi dengan sistematis, memperhatikan unsur-unsur penting dalam teks deskripsi, dan menulis kalimat yang jelas dan tepat. Dengan demikian, data ini menegaskan bahwa media Magic Box berbasis Puzzle layak digunakan dan efektif sebagai media pembelajaran menulis deskripsi pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa media Magic Box berbasis Puzzle pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 Sekolah Dasar. Penelitian ini mengkaji prototipe, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D, yang mencakup empat tahapan utama: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran. Penggunaan media magic box berbasis puzzle ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lengkap tentang kualitas media dan efeknya terhadap keterampilan menulis deskripsi siswa, sekaligus memastikan media ini memenuhi standar validitas dan kepraktisan dalam proses pembelajaran. Hasil pembahasan penelitian diuraikan secara sistematis berdasarkan masing-masing elemen 4D, sehingga memberikan Gambaran lengkap mengenai kualitas media, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media magic box berbasis puzzle dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

1. Prototipe Pengembangan Media Maic Box Berbasis Puzzle Pada Keterampilan Menulis Deskripsi

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Magic Box berbasis Puzzle yang dirancang sebagai media pembelajaran konkret, interaktif, dan kontekstual untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan di lapangan yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, memilih kata yang tepat, serta menyusun kalimat dan paragraf deskripsi secara runtut.

Media Magic Box berbasis puzzle berbentuk kotak (box) tiga dimensi yang di dalamnya berisi seperangkat puzzle berlapis (layered puzzle), kartu pendukung, serta QR Code yang terhubung dengan sumber belajar digital. Media ini termasuk dalam kategori media manipulative, karena dapat disentuh, dibuka, dipindahkan, dan disusun secara langsung oleh siswa. Dengan karakteristik tersebut, media ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui aktivitas fisik dan mental secara bersamaan.

Struktur utama Media magic box berbasis puzzle terdiri atas tiga lapisan puzzle yang dirancang secara sistematis untuk membimbing siswa dalam menulis karangan deskripsi secara bertahap. Lapisan pertama berisi gambar objek yang akan dideskripsikan, seperti hewan, tumbuhan, tempat, atau benda di sekitar

lingkungan siswa. Lapisan ini berfungsi sebagai stimulus visual untuk melatih kemampuan observasi siswa dan membantu mereka memperoleh Gambaran konkret mengenai objek yang akan ditulis [17].

Lapisan kedua berisi Kumpulan kata sifat (adjektiva) yang relevan dengan objek pada lapisan pertama. Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk memilih dan mencocokkan kata sifat yang sesuai dengan karakteristik objek. Lapisan ini bertujuan untuk memperkaya kosakata deskriptif siswa serta melatih ketepatan pemilihan diksi dalam menulis karangan deskripsi. Lapisan ketiga berisi potongan kalimat deskripsi yang harus disusun oleh siswa menjadi paragraph yang runtut dan utuh. Melalui lapisan ini, siswa dilatih untuk memahami struktur teks deskripsi yang meliputi bagian identifikasi, deskripsi bagian, dan penutup, serta membiasakan diri menyusun kalimat secara logis dan sistematis.

Selain Puzzle berlapis, Media Magic Box berbasis Puzzle juga dilengkapi dengan QR Code sebagai inovasi pendukung pembelajaran. QR Code tersebut terhubung dengan sumber belajar digital berupa contoh karangan deskripsi, video objek yang relevan, serta materi singkat mengenai ciri-ciri dan struktur teks deskripsi. Integrasi QR Code ini menjadikan media bersifat hybrid, yaitu menggabungkan pembelajaran luring dan daring, sekaligus mendukung penguatan literasi digital siswa sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Penggunaan Media Magic Box berbasis Puzzle dalam pembelajaran dilakukan melalui tahapan kegiatan yang sistematis. Siswa terlebih dahulu membuka Magic Box dan menyusun Puzzle gambar objek. Selanjutnya, siswa mencocokkan dan memilih kata sifat yang sesuai dengan objek tersebut, kemudian menyusun potongan kalimat menjadi paragraf deskripsi yang runtut. Setelah itu, siswa memanfaatkan QR Code untuk melihat contoh atau video pendukung, dan pada tahap akhir siswa menulis karangan deskripsi secara mandiri berdasarkan hasil aktivitas yang telah dilakukan.

Secara konseptual, media ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan menulis deskripsi tidak secara instan, melainkan melalui proses berpikir yang bertahap, yaitu dari mengamati objek, memilih kata yang tepat, menyusun kalimat, hingga mengembangkan paragraf deskripsi yang utuh. Dengan demikian, Media Magic Box berbasis Puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media aktivitas belajar yang menuntun siswa membangun ide dan gagasan secara terstruktur.

Berdasarkan karakteristik tersebut, prototipe Media Magic Box berbasis Puzzle diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran menulis karangan deskripsi di kelas 5 Sekolah Dasar, karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, serta memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuan menulis secara lebih optimal.

2. Kevalidan Pengembangan Media Maic Box Berbasis Puzzle Pada Keterampilan Menulis Deskripsi

Untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar, penelitian ini mengembangkan media Magic Box berbasis Puzzle yang dirancang sebagai sarana pembelajaran inovatif dan interaktif. Proses pengembangan media ini mencakup tahapan validasi untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan memenuhi standar kualitas, efektif, dan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan

oleh dua kelompok ahli, yaitu ahli media dan ahli materi, yang masing-masing memberikan penilaian terhadap aspek desain, teknis, dan konten pembelajaran.

Validasi oleh ahli media menitikberatkan pada aspek desain dan fungsi teknis media. Ahli media mengevaluasi struktur magic box berbasis puzzle, tata letak, alur interaksi, dan kemudahan penggunaan setiap media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar desain yang baik, dengan alur pembelajaran yang sistematis yang dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara mandiri. Dengan desain yang menarik dan mudah digunakan, siswa dapat mengeksplorasi secara bertahap dan memperoleh pengalaman belajar yang optimal, sehingga media ini tidak hanya bersifat informatif tetapi juga mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar.

Sementara itu, validasi oleh ahli materi menekankan pada ketepatan dan relevansi konten yang disajikan dalam media. Ahli materi menilai apakah materi yang terdapat di Magic Box berbasis Puzzle sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran menulis deskripsi, termasuk kelengkapan unsur teks, struktur kalimat, dan teknik penulisan yang benar. Hasil validasi menunjukkan bahwa konten media telah memenuhi standar akademik, jelas, dan sesuai dengan kemampuan siswa kelas 5 sekolah dasar. Hal ini memastikan bahwa siswa dapat memahami konsep menulis deskripsi dengan tepat dan mampu menerapkannya.

Hasil validasi dari kedua kelompok ahli ini menunjukkan bahwa media magic box berbasis puzzle memiliki kualitas yang sangat baik, baik dari segi desain maupun materi, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi ini juga sejalan dengan fungsi utama media pembelajaran, yaitu memfasilitasi proses belajar-mengajar secara efektif dan efisien, membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik, serta mendukung siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi secara optimal [18].

Temuan ini mendukung hasil penelitian saat ini, yang menunjukkan bahwa Magic Box berbasis Puzzle tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui proses validasi yang cermat, media magic box berbasis puzzle telah memenuhi standar kualitas desain dan materi, serta layak digunakan dalam pembelajaran. Media ini memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri, mengembangkan keterampilan menulis deskripsi secara bertahap, dan memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi dengan cara lebih menarik dan efektif. Hasil ini menegaskan bahwa pengembangan media magic box berbasis puzzle merupakan inovasi pembelajaran yang relevan dan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan keterampilan menulis deskripsi siswa di kelas 5 sekolah dasar.

3. Kepraktisan Media Magic Box Berbasis Puzzle Pada Keterampilan Menulis Deskripsi

Kepraktisan media Magic Box berbasis Puzzle dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar dievaluasi berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, tanggapan guru, dan respons siswa terhadap media. Media ini dinyatakan praktis melalui uji kepraktisan yang diterapkan pada siswa kelas 5 di sekolah tempat penelitian dilaksanakan.

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai observer menunjukkan skor 97%, termasuk dalam kategori sangat baik atau sangat sesuai. Observasi ini menegaskan

bahwa seluruh elemen pembelajaran menggunakan media Magic Box berbasis Puzzle berjalan dengan lancar, terstruktur, dan sesuai rencana pembelajaran.

Selain itu, kepraktisan media juga dibuktikan melalui respon guru yang mengisi angket kepraktisan. Guru menilai media ini mudah digunakan, efektif, dan mampu memfasilitasi kegiatan belajar menulis deskripsi siswa [19]. Skor rata-rata yang diperoleh guru adalah 100%, yang dikategorikan sangat praktis.

Sebagai tahap akhir, siswa diberikan angket untuk menilai kepraktisan media setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Magic Box berbasis Puzzle. Hasil pengisian angket menunjukkan skor rata-rata 99%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa mudah mengkases, memahami, dan menggunakan media, sehingga media ini mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Dengan demikian, media magic box berbasis puzzle memenuhi kriteria praktis, baik dari segi pelaksanaan pembelajaran, kemudahan penggunaan oleh guru, maupun aksesibilitas dan kenyamanan siswa dalam belajar menulis deskripsi. Media ini terbukti mampu menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 sekolah dasar.

4. Keefektifan Pengembangan Media Magic Box berbasis Puzzle pada Keterampilan Menulis Deskripsi

Untuk mengetahui seberapa efektif media Magic Box berbasis Puzzle pada keterampilan menulis deskripsi siswa, hasil uji coba terbatas dan luas dibandingkan. Ini dilakukan untuk mengetahui seberapa baik keterampilan menulis deskripsi siswa setelah menggunakan media pembelajaran ini dalam pembelajaran.

a. Uji coba I (Uji coba terbatas)

Uji coba terbatas dilakukan terhadap 5 orang siswa kelas V untuk mengetahui gambaran awal efektivitas penggunaan Media Magic Box berbasis Puzzle terhadap keterampilan menulis deskripsi siswa. Penilaian dilakukan melalui tes hasil belajar menulis deskripsi setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh data bahwa nilai terendah yang dicapai siswa adalah 84, sedangkan nilai tertinggi adalah 91. Adapun nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa adalah 87, yang berada pada kategori sangat baik. Selain itu, seluruh siswa yang menjadi subjek uji coba terbatas telah mencapai kriteria ketuntasan belajar, sehingga tingkat ketuntasan klasikal mencapai 100%.

Secara statistik deskriptif, sebaran nilai siswa menunjukkan bahwa hasil belajar berada pada rentang yang tinggi dan relatif merata. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mencapai indikator keterampilan menulis deskripsi yang ditetapkan, meliputi kemampuan mengembangkan ide berdasarkan objek yang diamati, memilih kata sifat yang tepat, menyusun kalimat secara runtut, serta membentuk paragraf deskripsi yang padu.

Hasil ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan Media Magic Box berbasis Puzzle, siswa tidak lagi mengalami kesulitan yang berarti dalam menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan deskriptif. Media ini membantu siswa melalui tahapan berpikir yang sistematis, yaitu mulai dari mengamati objek melalui

Puzzle gambar, memilih kata sifat, menyusun kalimat, hingga mengembangkan paragraf deskripsi secara utuh.

Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada uji coba terbatas ini, dapat disimpulkan bahwa Media Magic Box berbasis Puzzle menunjukkan indikasi awal yang sangat baik dan dinyatakan efektif secara awal dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas V Sekolah Dasar, sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba skala luas [20].

b. Uji coba II (Uji coba luas)

Uji coba II (Uji coba luas) dalam penelitian Pengembangan Media Magic Box Berbasis Puzzle pada Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas V Sekolah Dasar bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba ini dilaksanakan terhadap 18 siswa kelas V.

Setelah diterapkan media Magic Box berbasis Puzzle, hasil uji coba luas menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai berada pada rentang 75–96, nilai rata-rata 88,44, dan standar deviasi 6,862. Seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar dengan kategori sangat baik. Tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan nilai, dan siswa dengan kemampuan awal rendah menunjukkan peningkatan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan nilai rata-rata uji coba luas yaitu 88,44, dapat disimpulkan bahwa media magic box berbasis puzzle efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas V sekolah dasar. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Jika dibandingkan penelitian terdahulu yang menunjukkan pembelajaran menulis deskripsi masih didominasi metode ceramah dan minim media konkret sehingga banyak siswa belum mencapai KKM dan kesulitan mengembangkan ide, hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang jauh lebih signifikan. Seluruh siswa mencapai ketuntasan baik pada uji coba terbatas maupun luas, yang mengindikasikan bahwa media berbasis aktivitas manipulative lebih efektif daripada pendekatan verbalistic konvensional.

Secara pedagogis, efektivitas media magic box berbasis puzzle terletak pada struktur scaffolding yang sistematis. Siswa tidak langsung menulis, tetapi melalui tahapan observasi objek, pemilihan kosakata, penyusunan kalimat, hingga pembentukan paragraph utuh. Tahapan berlapis ini membantu siswa membangun dan mengorganisasi ide secara bertahap sehingga kebingungan dalam memulai tulisan dapat diminimalkan.

Integrasi QR code sebagai penghubung ke sumber belajar digital menjadi keunggulan tambahan karena mengkatifkan aspek visual, kinestetik, sekaligus memperkuat literasi digital sesuai tuntutan kurikulum Merdeka. Dengan demikian, keunggulan utama media ini terletak pada sifatnya yang interaktif, bertahap, dan terintegrasi. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai perangkat pedagogis yang menuntun proses berpikir siswa. Peningkatan hasil belajar yang terlihat secara kuantitatif pada dasarnya merefleksikan perubahan kualitas proses belajar yang lebih aktif, terarah, partisipatif, dan terstruktur melalui sinergi scaffolding sistematis, keterlibatan manipulative, dan dukungan digital.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, didapatkan Kesimpulan bahwa:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media Magic Box berbasis Puzzle yang dikembangkan sebagai media inovatif untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 5 SD.
2. Media Magic Box berbasis Puzzle yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 dinilai valid dalam pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media dan materi. Pada ahli media diperoleh presentasi 93% oleh validator 1 dan 81% oleh validator 2 dengan kategori sangat valid oleh keduanya. Pada ahli materi diperoleh presentasi 96% oleh validator 1 dan 80% oleh validator 2 dengan kategori sangat valid.
3. Media Magic Box berbasis Puzzle dinyatakan sangat praktis. Pada observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan Media Magic Box berbasis Puzzle memperoleh skor 97 Oleh observer yang merupakan guru wali kelas 5. Kemudian pada angket respon guru terhadap kepraktisan media Magic Box berbasis Puzzle diperoleh skor 100 oleh guru SD Inpres Bonto-Bonto dengan perolehan akhir sangat praktis.
4. Media Magic Box berbasis Puzzle dinyatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dari pengisian angket siswa terhadap keefektifan media setelah belajar menggunakan media Magic Box berbasis Puzzle menunjukkan presentasi 99% dengan kategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media Magic Box berbasis Puzzle memiliki implikasi praktis bagi guru sekolah dasar sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk menciptakan pembelajaran menulis deskripsi yang lebih aktif, menyenangkan, dan terstruktur, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga mampu mengembangkan ide secara sistematis melalui tahapan yang jelas.

Selain itu, bagi peneliti selanjutnya, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menguji efektivitasnya pada jenjang kelas yang berbeda atau pada materi Bahasa Indonesia lainnya. Penelitian lanjutan juga dapat menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol untuk memperoleh perbandingan yang lebih mendalam mengenai pengaruh media terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa. Dengan demikian, pengembangan media Magic Box berbasis Puzzle dapat terus disempurnakan dan memberikan kontribusi yang lebih luas dalam inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas V SD Inpres Bonto-Bonto atas dukungan, kerja sama, dan partisipasinya selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat sebagai inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan menulis deskripsi siswa di Sekolah Dasar.

Referensi

- [1] K. D. Nurfadilah and I. Zulaeha, "The Construction of Literacy Competence of Junior High School Students in Semarang Based on PISA Standards," *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 7, no. 2, pp. 131–137, 2018.
- [2] A. Adam, A. K. Mahmut, A. Akram, and A. Thaba, "Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA Berbasis Flipbook Maker," *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 18, no. 1, pp. 104–115, 2022, doi: 10.25134/fon.v18i1.5279.
- [3] T. Arif, R. A. Syukri, F. Femilianita, and S. Raldiastrari, "Development of Concrete Media in Reading and Writing Literacy of Grade 1 Elementary School Students in Region III, Batalaiworu District," *International Journal of Education and Literature*, vol. 4, no. 2, pp. 106–109, 2025, doi: 10.55606/ijel.v4i2.239.
- [4] H. Hildayanti, A. S. Samsuri, and T. A. Arief, "Pengaruh Penggunaan Media Poster dalam Menulis Karangan Narasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 SD Negeri 77 Kanaeng Kabupaten Takalar," *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, vol. 3, no. 2, p. 518, 2018, doi: 10.26618/jkpd.v3i2.1418.
- [5] T. Barita, B. Angin, D. M. Sandi, M. Ahmad, and I. S. Lubis, "Kepraktisan Buku Ajar Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal: Studi Pengembangan Produk untuk Mengembangkan Kreativitas Menulis," *Jurnal Education and Development*, vol. 13, no. 1, pp. 266–275, 2025.
- [6] A. Y. Dewi, P. H. Pebriana, R. Ananda, Y. Pahrul, and S. Sumianto, "Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Metode Field Trip Siswa Sekolah Dasar," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 7, no. 1, p. 194, 2023, doi: 10.35931/am.v7i1.1492.
- [7] J. Y. Saragih, M. L. Girsang, and N. Indryani, "Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV SDN 101732," *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, vol. 7, no. 2, pp. 194–205, 2022, doi: 10.51544/mutiarapendidik.v7i2.3483.
- [8] L. S. Budiani, A. Sutisnawati, and L. H. Maula, "Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi melalui Penggunaan Media Diorama di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 9, no. 2, pp. 1011–1016, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i2.4865.

- [9] I. Nisaurasyidah, Z. S. Soeteja, and N. G. Prawira, "Penggunaan Media Wordwall Saat Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP," *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, vol. 10, no. 2, 2021, doi: 10.24114/gr.v10i2.27502.
- [10] M. Akhir, M. Agus, and W. Sanytiara, "Pengaruh Penggunaan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia," *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 1–16, 2021.
- [11] G. A. Simanjiorang, R. Tamba, R. Sihotang, and H. T. Faisal, "Pengembangan Media Magic Box pada Tema 2 Subtema 1 untuk Siswa Kelas 5 SD Swasta Mahkota Hidup T.A 2023/2024," *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, vol. 2, no. 2, pp. 248–253, 2024.
- [12] F. Ryza, K. Sari, A. Cahyo, and U. B2, "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, vol. 12, no. 1, pp. 109–121, 2024.
- [13] T. Sivasailam and M. I. S. Dorothy, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Leadership Training Institute/Special Education, 1974.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- [15] A. H. A. Syadili and A. Muslihasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, vol. 7, no. 4, pp. 2058–2066, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i4.1483.
- [16] M. T. Tobing, E. Pasaribu, and N. Purba, "The Effect of Letter Card Media on Learning Outcomes in Elementary Learning," *Sensei International Journal of Education and Linguistic*, vol. 3, no. 1, pp. 29–44, 2023, doi: 10.53768/sijel.v3i1.121.
- [17] T. Sidauruk, F. Delita, N. Berutu, Elfayetti, and Rohani, "E-Modules to Improve Learning Independence, Motivation and Learning Outcomes," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 9, no. 1, pp. 171–180, 2025, doi: 10.23887/jppp.v9i1.74404.
- [18] J. Alifa, I. Listyarini, and L. Putriyanti, "Pengembangan Media Smart Box untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 3, pp. 426–438, 2024.
- [19] D. Amalia and S. Napitupulu, "Pengembangan Media Puzzle Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam," *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 1, no. 20, pp. 120–130, 2022.
- [20] S. A. Prawismo, A. H. Sajida, P. J. M. Habibah, M. Zainuddin, and S. Mas'ula, "Pengembangan Media Puzzle dalam Pembelajaran Materi Pecahan bagi Siswa Kelas Rendah SD Negeri Jatinom 03," *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, vol. 5, no. 2, p. 102, 2022, doi: 10.33603/caruban.v5i2.6846.