

IJEMD



INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATION METHODS DEVELOPMENT

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	7

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

Mohammad Faizal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Managing Editors

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Enik Setiyawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Section Editors

Dr. Yuli Astutik, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Novita, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Vidya Mandarani, M.Hum., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Fika Megawati, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Rahma Santoso, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Wahyu Taufik, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Shela Agustina, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Niko Fedyanto, M.A, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Delora Jantung Amelia, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia ([Google Scholar](#))

Bakhtiyor Khoshimovich Mirzarakhimov, Associate Professor (PhD), Fergana State University, Uzbekistan ([Google Scholar](#))

Layout Editors

Tri Linggo Wati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

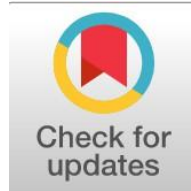
Complete list of editorial team ([link](#))

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

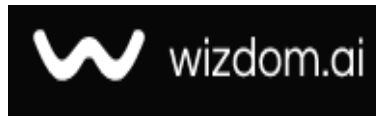
How to submit to this journal ([link](#))

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

The Effect of Ethno Puzzle Learning Media on the Descriptive Writing Skills of Fourth Grade Elementary School Students: Pengaruh Media Pembelajaran Etno Puzzle Terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa IV Sekolah Dasar

Dhiya Putri Rahmawati, Mahardikadarmawan@umsida.ac.id (*)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, mahardikadarmawan@umsida.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Descriptive writing is an important language skill in elementary education, yet students may experience difficulties in developing ideas, selecting vocabulary, organizing paragraphs, and applying language conventions. **Specific Background:** At SD Islam Nurul Hikam Banjarbendo, fourth-grade students showed limitations in developing ideas, organizing descriptions, and applying spelling and punctuation, indicating the need for more contextual learning media. **Knowledge Gap:** Previous studies have examined puzzle and visual media for language learning, but empirical evidence concerning puzzle media that integrates local wisdom through an ethnopedagogical approach remains limited. **Aims:** This study examines the use of Ethno Puzzle learning media in developing fourth-grade students' descriptive writing skills. **Results:** Using a quantitative approach with a one-group pretest-posttest pre-experimental design, the study involved 20 fourth-grade students selected through saturated sampling. Data were collected through writing tests and analyzed using IBM SPSS Statistics 27. The paired sample t-test showed a significant difference between pretest and posttest scores ($p < 0.001$), while the mean N-Gain score of 0.6293 was categorized as fairly effective. Improvements were particularly observed in idea development, title-content alignment, word choice, sentence structure, paragraph coherence, and neatness, while spelling and punctuation required further practice. **Novelty:** The study applies Ethno Puzzle as a visual and manipulative learning medium that incorporates local wisdom within descriptive writing instruction. **Implications:** The findings suggest that Ethno Puzzle can serve as a contextual and locally grounded alternative for supporting descriptive writing instruction in elementary schools.

Key Findings Highlights

Students showed clearer idea development and more organized descriptive writing after the learning activities.

Local cultural content supported concrete observation and active student engagement during writing instruction.

Spelling and punctuation remained areas requiring continued practice despite broader writing improvement.

Keywords : Ethno Puzzle, Descriptive Writing, Learning Media, Local Wisdom, Elementary Education

Pendahuluan

Keterampilan menulis teks deskripsi merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dikuasai siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan menulis (*writing skill*) [1] [2]. Menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis [3]. Salah satu keterampilan menulis yang perlu dikembangkan pada siswa sekolah dasar adalah menulis teks deskripsi, yaitu karangan yang menggambarkan suatu objek secara faktual dan rinci sehingga pembaca seolah-olah dapat merasakan maupun melihat objek yang dipaparkan [4] [5].

Berdasarkan hasil observasi di SD Islam Nurul Hikam Banjarnegara, Sidoarjo yang berjumlah 20 siswa, ditemukan adanya permasalahan pada keterampilan menulis teks deskripsi. Meskipun siswa sudah mampu menulis secara mandiri, namun kualitas tulisannya masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurang berkembangnya ide, terbatasnya kosakata yang digunakan, serta uraian deskripsi yang belum detail. Selain itu, sekitar 6 siswa mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok sehingga menyebabkan alur paragraf menjadi kurang runtut. Kesalahan dalam penggunaan huruf kapital, tanda baca, dan penyusunan kalimat juga masih sering ditemui. Rendahnya minat dan motivasi siswa dalam kegiatan menulis turut menjadi faktor penghambat. Oleh sebab itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif guna membantu memvisualkan objek serta mendorong pengembangan ide siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menawarkan penggunaan media pembelajaran etno puzzle sebagai alternatif pembelajaran berbasis kearifan lokal. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan dari pendidik kepada siswa untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran [6], sedangkan etno puzzle merupakan media visual manipulatif berbasis etnopedagogi yang pemanfaatan pengetahuan dan nilai-nilai kearifan lokal sebagai sumber belajar [7]. Puzzle merupakan permainan bongkar pasang yang digunakan dengan cara menyusun bagian-bagian menjadi satu kesatuan utuh, sehingga dapat melatih kemampuan berpikir dan pemecahan masalah siswa [8]. Nilai kearifan lokal tersebut tercermin dalam tema nyadran yang mengajarkan nilai religius dan rasa syukur, lontong kupang yang mencerminkan aktivitas ekonomi masyarakat lokal, kuda lumping yang mengandung nilai seni budaya dan kerja sama, serta sedekah bumi yang mengajarkan sikap gotong royong dan kepedulian sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Penggunaan puzzle memungkinkan siswa belajar aktif melalui pengalaman langsung, sejalan dengan pendapat bahwa media yang dapat diindera membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran [9]. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun dari pengalaman dan interaksi sosial sebagaimana dikemukakan oleh Lev Vygotsky dan Jean Piaget [9], oleh karena itu, media etno puzzle diharapkan dapat meningkatkan partisipasi siswa sekaligus membantu mengembangkan ide dalam menulis teks deskripsi secara sistematis dan kontekstual.

Pemanfaatan media pembelajaran etno puzzle berpotensi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa. Media ini menghadirkan pengalaman belajar yang bersifat langsung melalui aktivitas visual dan kinestetik, seperti menyusun potongan gambar serta mengamati representasi unsur budaya lokal. Proses tersebut dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang diperlukan dalam penyusunan teks deskripsi, sekaligus melatih siswa untuk menuangkan hasil pengamatan ke dalam tulisan yang tersusun secara sistematis dan logis. Selain itu, integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam media etno puzzle turut berkontribusi dalam meningkatkan minat serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, secara teoritis media pembelajaran etno puzzle sebagai variabel X diduga berpengaruh terhadap keterampilan menulis teks deskripsi sebagai variabel Y, karena mampu menciptakan pembelajaran yang partisipatif, kontekstual, dan bermakna.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan media puzzle efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berbahasa siswa [10][11]. Penggunaan pictorial crossword puzzle berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata dan keterampilan menulis permulaan siswa sekolah dasar [12]. Membuktikan media picture puzzle secara signifikan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia [13][14]. Integritas media puzzle dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) dapat memperkuat identitas budaya siswa sekaligus meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan menulis teks deskripsi [15].

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih terbatas pada penggunaan puzzle konvensional dan belum banyak mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam proses pembelajaran [16]. Akibatnya, bukti empiris mengenai pengaruh etno puzzle sebagai media pembelajaran berbasis etnopedagogi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi masih sangat terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya *empirical gap*, yaitu kekosongan bukti atau data penelitian yang memadai pada suatu topik, sehingga memerlukan kajian lebih lanjut [17]. Kesenjangan ini terjadi karena penelitian sebelumnya lebih berfokus pada pengembangan media pembelajaran secara umum tanpa mempertimbangkan dimensi kearifan lokal. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji pengaruh penerapan etno puzzle terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV SD Islam Nurul Hikam.

Penelitian terdahulu yang berjudul "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi siswa kelas II Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa puzzle konvensional efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis deskripsi siswa, namun penelitian tersebut masih terbatas pada penggunaan media puzzle umum tanpa mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal [18]. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini pada siswa menggunakan etno puzzle sebagai media pembelajaran yang memuat unsur kearifan lokal. Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah apakah penggunaan etno puzzle dapat berpengaruh terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV SD Islam Nurul Hikam. Tujuan penelitian ini adalah menguji pengaruh media etno puzzle dalam meningkatkan keterampilan menulis teks

deskripsi. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang lebih kontekstual dan bermakna.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Nurul Hikam yang terletak di Desa Banjarbendo Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen bentuk desain eksperimen yang digunakan adalah *pre-experimental design* menggunakan model *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu hanya satu kelompok tanpa kelompok kontrol (pembanding) sampel tidak dipilih menggunakan randomisasi [19]. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD Islam Nurul Hikam sebanyak 20 siswa. Penetapan sampel didasarkan pada kondisi populasi yang relatif kecil (kurang dari 30 siswa), sehingga seluruh populasi digunakan sebagai sampel melalui teknik sampling jenuh untuk memperoleh data yang akurat [20]. Sampel penelitian berjumlah 20 orang, laki-laki 8 dan perempuan 12, dijadikan sebagai sampel penelitian.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut ini :

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest Posttest

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Sumber : Sugiyono (2013) [21]

Keterangan:

- O₁ = Tes sebelum penerapan perlakuan media pembelajaran etno puzzle (Pretest)
X = Perlakuan, yaitu media pembelajaran etno puzzle
O₂ = Test sesudah penerapan perlakuan media pembelajaran etno puzzle (Posttest)

Instrumen penelitian merupakan elemen penting dalam proses pengumpulan data karena berfungsi sebagai alat ukur terhadap variabel yang dikaji [22]. Teknik pengumpulan data adalah proses yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data penelitian melalui penggunaan instrumen yang telah disusun [23]. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data meliputi tes dan dokumentasi. Tes menulis digunakan untuk mengukur keterampilan menulis teks deskripsi sebelum dan sesudah perlakuan. Pelaksanaan tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum penerapan media Etno Puzzle dan posttest untuk mengetahui kemampuan siswa setelah penerapan media Etno Puzzle. Dokumentasi digunakan merekam proses pembelajaran selama penelitian berlangsung dalam bentuk foto kegiatan sebagai data pendukung.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa tes uraian pada materi teks deskripsi. Penilaian keterampilan ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengembangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan deskriptif yang utuh, runtut, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Rubrik penilaian dikembangkan berdasarkan teori keterampilan menulis menurut H. Dalman (2020), yang meliputi aspek kesesuaian judul dengan isi karangan, penggunaan dan penulisan ejaan, pilihan kata dan diksi, struktur kalimat, keterpanduan antarkalimat (dari segi ide), keterpanduan antarpagraf (dari segi ide), isi keseluruhan, kerapihan [3]. Aspek aspek tersebut kemudian dikembangkan menjadi indikator penilaian yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Penilaian dilakukan menggunakan skala tertutup jenis Guttman dengan dua kategori jawaban, yaitu ya (skor 1) dan tidak (skor 0). Skala Guttman dipilih karena memberikan jawaban yang tegas seperti "ya-tidak" atau "positif-negatif". Skala Guttman dipilih karena memberikan penilaian yang bersifat tegas dan dikotomis (dua alternatif jawaban), sehingga setiap indikator hanya memiliki dua kemungkinan penilaian, yaitu terpenuhi atau tidak terpenuhi. Dengan demikian, penilaian dilakukan berdasarkan ketercapaian indikator yang telah ditetapkan dalam rubrik [20].

Seluruh indikator dalam rubrik dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang menunjukkan kemampuan yang harus dicapai siswa dalam menulis teks deskripsi. Artinya, setiap indikator menggambarkan kompetensi yang diharapkan muncul dalam tulisan siswa. Oleh karena itu, skor 1 diberikan apabila siswa mampu memenuhi indikator yang dinilai (penilaian positif), sedangkan skor 0 diberikan apabila siswa belum mampu memenuhi indikator tersebut (penilaian negatif) [20]. Skor pada setiap indikator kemudian dijumlahkan untuk memperoleh skor total keterampilan menulis siswa. Hasil penilaian dinyatakan dalam bentuk angka (0 dan 1) yang diakumulasikan menjadi skor total, sehingga data yang diperoleh merupakan data numerik. Data numerik tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik, sehingga penelitian ini termasuk pendekatan kuantitatif [24].

Adapun rubrik penilaian keterampilan menulis teks deskripsi yang dikembangkan berdasarkan teori H. Dalman (2020) disajikan pada tabel berikut [3].

Tabel 2. Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Teks Deskripsi
Penilaian dikembangkan berdasarkan teori H. Dalman [3].

Variabel Y	Aspek yang dinilai	Unsur yang dinilai	Skala penilaian	
			Ya (1)	Tidak (0)
Keterampilan menulis teks deskripsi	Kesesuaian judul dengan isi karangan	Peserta didik mampu menulis karangan yang sesuai dengan judul dan isi mendeskripsikan objek sesuai judul	Peserta didik mampu menulis karangan yang sesuai dengan judul dan isi mendeskripsikan objek sesuai judul	Peserta didik tidak mampu menulis karangan yang sesuai dengan judul dan isi tidak mendeskripsikan objek sesuai judul
	Penggunaan dan penulisan ejaan	Peserta didik mampu menggunakan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca dengan benar	Peserta didik mampu menggunakan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca yang benar	Peserta didik tidak mampu menggunakan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca yang benar
	Pilihan kata dan diksi	Peserta didik mampu memilih kata yang tepat sesuai objek yang diamati	Peserta didik mampu memilih kata yang tepat sesuai objek yang diamati	Peserta didik tidak mampu memilih kata yang tepat sesuai objek yang diamati
	Struktur kalimat	Peserta didik mampu menulis kalimat dengan struktur yang benar	Peserta didik mampu menulis kalimat dengan struktur yang benar	Peserta didik tidak mampu menulis kalimat dengan struktur yang benar

Keterpanduaan antarkalimat (dari segi ide)	Peserta didik mampu menghubungkan gagasan antarkalimat dengan runtut dan logis	Peserta didik mampu menghubungkan gagasan antarkalimat dengan runtut dan logis	Peserta didik tidak mampu menghubungkan gagasan antarkalimat dengan runtut dan logis
Keterpanduaan antarpagraf (dari segi ide)	Peserta didik mampu mengaitkan paragraf sehingga membentuk uraian yang utuh	Peserta didik mampu mengaitkan paragraf sehingga membentuk uraian yang utuh	Peserta didik tidak mampu mengaitkan paragraf sehingga uraian tidak utuh
Isi keseluruhan	Peserta didik mampu menulis isi teks deskripsi yang lengkap sesuai objek yang diamati	Peserta didik mampu menulis isi teks deskripsi yang lengkap sesuai objek yang diamati	Peserta didik tidak mampu menulis isi teks deskripsi yang lengkap sesuai objek yang diamati
Kerapihan	Peserta didik mampu menulis dengan rapi, tulisan terbaca jelas, dan tersusun dengan baik	Peserta didik mampu menulis dengan rapi, tulisan terbaca jelas, dan tersusun dengan baik	Peserta didik tidak mampu menulis dengan rapi, tulisan tidak terbaca jelas, dan tidak tersusun dengan baik

Setelah rubrik penilaian disusun, instrumen terlebih dahulu diuji validitas isinya. Validitas isi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana butir instrumen telah merepresentasikan indikator yang dikur. Uji validitas isi dilakukan oleh dua validator ahli. Penilaian validator menggunakan skala kategori berupa bilangan bulat berurutan (skala 1-4) sehingga memungkinkan dihitung tingkat kesepakatan penilai terhadap setiap butir instrumen. Hasil penilaian tersebut dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V (Aiken, 1985) [25], yang digunakan untuk mengukur tingkat kesepakatan para penilai terhadap relevansi setiap butir berdasarkan data berskala ordinal. Rumus koefisien Aiken's V merujuk pada Aiken (1985) [25]:

$$V = \frac{\sum s}{[n(c-1)]}$$

Keterangan:

V = indeks validitas konten

s = r - lo

lo = angka penilaian validasi terendah (dalam penelitian ini = 1)

c = angka penilaian validasi tertinggi (dalam penelitian ini = 4)

r = angka yang diberikan oleh penilai (validator)

n = jumlah validator yang melakukan penilaian

Nilai koefisien Aiken's V berada pada rentang 0 sampai 1. Semakin mendekati 1, semakin tinggi tingkat kesepakatan validator terhadap relevansi butir instrumen, karena Aiken (1985) tidak menetapkan kategori interpretasi secara eksplisit, penelitian ini menggunakan kriteria interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria validitas isi menggunakan indeks Aiken's V [26].

Indeks Validitas	Kriteria
V > 0,8	Sangat valid
0,4 < V < 0,8	Validitas sedang
V < 0,4	Tidak valid

Setelah instrumen dinyatakan valid melalui uji validitas isi menggunakan koefisien Aiken's V, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui tingkat konsistensi penilai antar validator. Uji reliabilitas antar penilai dilakukan menggunakan Intraclass Correlation Coefficient (ICC) yang merujuk pada Koo & Li (2016) [27]. Rumus ICC menurut Koo & Li (2016) [27]:

$$ICC = \frac{MSR - MSE}{MSR + \frac{MSC - MSE}{K}}$$

Keterangan:

MSR: rata-rata kuadrat untuk baris

MSC: rata-rata kuadrat untuk kolom

MSE: rata-rata kuadrat untuk kesalahan

K: jumlah penilai/pengukuran

Berdasarkan Koo dan Li (2016), kriteria interpretasi nilai ICC sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria reliabilitas menggunakan ICC [27].

ICC	Kriteria
< 0,50	Rendah
0,50-0,75	Sedang
0,75-0,90	Baik
> 0,90	Sangat baik

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan perangkat IBM Statistic SPSS versi 27. Analisis dimulai dengan uji normalitas (Shapiro - wilk Test) yang bertujuan untuk mengetahui apakah distribusi data hasil belajar siswa memenuhi uji normalitas. Kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut [24] :

1. Jika Sig > 0,05, maka data berdistribusi normal
2. Jika Sig < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal

Setelah memastikan normalitas data, dilakukan uji hipotesis (Paired Sample T-Test) uji ini untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Kriteria pengambilan keputusan yaitu [24] :

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan terdapat pengaruh signifikan penggunaan media etno puzzle terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa.
2. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang menunjukkan tidak terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran etno puzzle terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

Rumus uji Paired T-Test, yaitu [28]:

$$t = \frac{\bar{D}}{s_D \sqrt{n}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

$\bar{D}$ = rata-rata selisih antara skor posttest dan pretest

s_D = simpangan baku (standar deviasi) dari selisih skor = $n-1$

n = jumlah pasangan data (jumlah responden)

Selain itu, penelitian ini juga melakukan analisis N-Gain untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan dalam penelitian ini, sehingga dapat diketahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran etno puzzle [29].

Tabel 5. Kriteria N-Gain [29].

Persentase %	Kriteria
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
>76	Efektif

Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Penelitian dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran Etno Puzzle terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV SD Islam Nurul Hikam Banjarbendo, Sidoarjo. Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara terstruktur agar proses pengumpulan data dapat terkontrol. Tahap awal pada tanggal 9 September 2025 dilakukan analisis masalah dan observasi kelas untuk mengetahui proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi di kelas IV, termasuk karakteristik siswa, kemampuan awal menulis, serta hambatan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa keterampilan menulis teks deskripsi siswa masih belum optimal. Siswa telah mampu menulis secara mandiri, namun kualitas tulisan masih terbatas, terutama dalam pengembangan ide, penyusunan paragraf yang kurang runtut, serta penggunaan kaidah kebahasaan yang belum tepat. Temuan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan perangkat ajar berupa media pembelajaran Etno Puzzle. Selain menyiapkan media Etno Puzzle, modul ajar, dan instrumen soal pretest dan Posttest juga disusun. Perangkat yang telah disusun selanjutnya melewati proses validasi oleh dua dosen untuk memastikan kelayakan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian.

Setelah perangkat dinyatakan layak, penelitian dilaksanakan pada tanggal 12-13 Januari 2026 dengan menggunakan *desain one group pretest posttest*. Pelaksanaan diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis teks deskripsi. Selanjutnya dilakukan pembelajaran menggunakan media Etno Puzzle sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang dalam modul ajar. Pada akhir kegiatan, siswa diberikan posttest untuk melihat perubahan keterampilan menulis teks deskripsi setelah penggunaan media pembelajaran Etno Puzzle. Data hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media etno puzzle terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV.

Sebelum diimplementasikan dalam penelitian lapangan, perangkat pembelajaran terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh dua orang dosen yang memiliki kompetensi di bidang pembelajaran Bahasa Indonesia serta pengembangan media pembelajaran. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media dan instrumen yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam penelitian. Aspek yang dinilai dalam validasi meliputi kesesuaian media dengan tujuan dan indikator pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi, ketepatan materi yang disajikan, kejelasan petunjuk penggunaan, kualitas tampilan media, serta kesesuaiannya dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Selain itu instrumen pretest dan posttest juga divalidasi untuk memastikan bahwa soal yang digunakan benar-benar mengukur keterampilan menulis teks deskripsi sesuai dengan aspek penilaian yang telah ditetapkan. Media pembelajaran Etno Puzzle dirancang untuk membantu siswa mengamati objek secara konkret melalui kegiatan menyusun puzzle, mengidentifikasi ciri-ciri objek, mendiskusikan hasil pengamatan, serta menyusunnya ke dalam bentuk teks deskripsi. Media ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu pengembangan ide dan penyusunan paragraf secara lebih runtut. Perhitungan validasi dianalisis menggunakan Aiken's V dilakukan secara manual dengan bantuan Microsoft Excel untuk menilai tingkat kesesuaian setiap item terhadap aspek yang diukur. Hasil rekapitulasi indeks koefisien Aiken's V untuk perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian disajikan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Indeks Koefisien Aiken's V untuk Perangkat Pembelajaran dan Instrumen Penelitian

Aspek	Nilai Validator		Skala Rater (S)		Total Skala Rater Σs	n(c-1)	Nilai Validasi (V)	Kategori
	I	II	I	II				
IKPD	26	29	18	21	39	48	0,81	VALID
Pretest posttest	28	34	19	25	44	54	0,81	VALID
Modul Ajar	36	40	25	29	54	66	0,82	VALID
Media pembelajaran Etno Puzzle	50	56	35	41	76	90	0,84	VALID

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh seluruh perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu IKPD, instrumen pretest-posttest, modul ajar, dan media pembelajaran Etno Puzzle, telah memenuhi kriteria validitas isi dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh instrumen telah layak digunakan dalam penelitian karena telah sesuai dari segi isi, penyajian, bahasa, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Setelah dilakukan pengujian validitas menggunakan koefisien Aiken's V, tahap selanjutnya adalah pengujian reliabilitas terhadap nilai keterampilan menulis teks deskripsi siswa dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 27. uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi penilaian antarpenilai (*inter-rater reliability*) terhadap hasil penilaian siswa. dalam penelitian ini, reliabilitas nilai

siswa dianalisis menggunakan Intraclass Correlation Coefficient (ICC). Hasil pengujian reliabilitas disajikan pada tabel 7, yang menunjukkan tingkat kesepakatan antarpenilai.

Tabel 7. Hasil Reliabilitas ICC
Intraclass Correlation Coefficient

	Intraclass Correlation ^b	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	.604 ^a	.232	.822	4.050	19	19	.002
Average Measures	.753 ^c	.376	.902	4.050	19	19	.002

Sumber: Data diolah pada tahun 2026 menggunakan IBM SPSS Statistic 27

Hasil perhitungan Intraclass Correlation Coefficient (ICC) pada tabel 7 yang menunjukkan nilai ICC Average Measures sebesar 0,753. Jika dibandingkan dengan kriteria koefisien ICC, maka dapat dikatakan bahwa kesepakatan antar rater berada pada kategori baik, sehingga penilai memiliki konsistensi yang cukup baik dalam menilai keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini diperoleh dari 20 siswa kelas IV SD Islam Nurul Hikam yang seluruhnya mengikuti kegiatan pretest dan posttest secara lengkap. Data tersebut menggambarkan perolehan nilai keterampilan menulis teks deskripsi sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran Etno Puzzle. Berikut data nilai pretest dan posttest keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar yang diperoleh selama penelitian berlangsung pada tabel 8:

Tabel 8. Hasil Data Nilai Pretest dan Posttest

Nama	Pretest	Posttest
Aisyah	38	75
Rehan	75	100
Dzaki	25	50
Tara	38	75
Aya	50	88
Nada	50	88
Jihan	63	75
Shena	38	75
Chabib	50	88
Yumna	50	88
Naila	25	75
Abyan	63	100
Mayra	50	88
Aim	38	63
Frisa	50	75
Omer	63	100
Alkha	50	63
Kharina	25	50
Alya	63	88
Gibran	50	75

Berdasarkan data nilai pretest dan posttest tersebut, selanjutnya dilakukan analisis data untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis diawali dengan uji normalitas sebagai uji prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji paired sample t-test untuk menguji hipotesis penelitian, serta perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 27 terhadap data keterampilan menulis teks deskripsi siswa terhadap media etno puzzle. Hasil uji tersebut terperinci dalam tabel 9, yang menampilkan nilai signifikansi (Sig.).

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Pretest	.216	20	.015	.918	20	.091
Posttest	.194	20	.047	.909	20	.060

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data diolah pada tahun 2026 menggunakan IBM SPSS Statistic 27

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,91 dan posttest sebesar 0,060. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest dan posttest dinyatakan berdistribusi normal. Distribusi normal ini sangat penting untuk memvalidasi analisis statistik lebih lanjut.

Hasil Uji Hipotesis

Uji paired sample T-Test dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistic versi 27 terhadap data kerampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil uji ini ditampilkan secara rinci pada tabel 10 yang menunjukkan tingkat signifikansi perbedaan skor pretest dan posttest keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis *t*
Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pai	Pretest –	-					-		
r 1	Posttest	31.25	9.519	2.129	-35.705	-26.795	14.68	19	.000
		0					1		

Sumber: Data diolah pada tahun 2026 menggunakan IBM SPSS Statistic 27

Hasil analisis menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $p < 0,001$ yang lebih kecil taraf signifikansi 0,05. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara skor pretest dan posttest keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar.

Analisis N-Gain

Pengolahan data N-Gain dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 27. Hasil perhitungan N-Gain disajikan secara rinci pada tabel 11 yang menunjukkan nilai rata-rata N-Gain serta kategori tingkat peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 11. Hasil Analisis N-Gain
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
lgain_Score	20	.26	1.00	.6293	.22867
lgain_Persen	20	26.00	100.00	62.9344	22.86713
'alid N (listwise)	20				

Sumber: Data diolah pada tahun 2026 menggunakan IBM SPSS Statistic 27

Berdasarkan hasil yang disajikan pada gambar 11 hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain sebesar 0,6293 dengan simpangan baku sebesar 0,22867. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa berada pada kategori cukup efektif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Etno Puzzle berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV SD Islam Nurul Hikam. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai pretest dan posttest berdistribusi normal karena nilai signifikansi masing-masing lebih besar dari 0,05. Dengan terpenuhinya uji prasyarat tersebut, analisis dilanjutkan menggunakan uji paired sample t-test.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Artinya, keterampilan menulis teks deskripsi siswa setelah menggunakan media pembelajaran Etno Puzzle mengalami peningkatan yang bermakna dibandingkan sebelum perlakuan diberikan. Temuan ini diperkuat oleh hasil analisis N-Gain yang menunjukkan rata-rata sebesar 0,6293 dengan kategori cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Etno Puzzle memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa.

Secara deskriptif, peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi terlihat pada beberapa aspek utama, seperti kemampuan mengembangkan ide, kesesuaian judul dengan isi karangan, pilihan kata dan diksi. Melalui kegiatan menyusun puzzle, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dalam mengamati objek. Proses observasi tersebut membantu siswa menggali detail ciri-ciri objek sehingga ide yang dituangkan dalam tulisan menjadi lebih jelas dan terarah. Media Etno Puzzle juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan eksplorasi, sehingga mereka lebih mudah menyusun teks deskripsi secara lebih runtut. Temuan ini sejalan dengan penelitian [30] yang menyatakan bahwa penggunaan media visual lebih efektif dalam membantu siswa mengamati objek dan mengembangkan isi tulisan, sementara aspek mekanik kebahasaan memerlukan latihan lanjutan.

Namun demikian, peningkatan pada aspek penggunaan ejaan dan tanda baca belum menunjukkan hasil yang optimal. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran Etno Puzzle efektif dalam membantu pengembangan isi dan struktur teks, aspek mekanik kebahasaan tetap memerlukan latihan dan pembiasaan secara berkelanjutan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas media visual dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media gambar dan pembelajaran visual secara signifikan meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa, termasuk dalam pengembangan kosakata, struktur kalimat, dan penyusunan paragraf yang runtut [31] [32]. Hal ini mendukung temuan penelitian ini bahwa media visual manipulatif seperti etno puzzle mampu membantu siswa menyusun teks deskripsi secara terarah.

Lebih lanjut, peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi siswa terutama terlihat pada aspek kesesuaian judul dengan isi karangan, pilihan kata dan diksi, struktur kalimat, keterpanduan antarkalimat (dari segi ide), keterpanduan antraparagraf (dari segi ide), kerapian, sementara peningkatan pada aspek penggunaan dan penulisan ejaan, relatif lebih rendah.

Secara teoretis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung [33]. Media Etno Puzzle memberikan pengalaman

konkret yang memungkinkan siswa mengamati, mengidentifikasi, dan dan menyusun informasi sebelum menuliskannya dalam bentuk teks. Selain itu, temuan penelitian ini juga didukung oleh teori pembelajaran visual yang menyatakan bahwa materi yang disajikan secara visual lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa sekolah dasar [34].

Dengan demikian, secara teoretis dan praktis hasil penelitian ini memperkuat hipotesis bahwa media pembelajaran Etno Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa kelas IV sekolah dasar. Penerapan media ini menjadi solusi bagi guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bermakna, kontekstual, dan berbasis pengalaman konkret, sehingga mampu mendorong pengembangan ide, keterpaduan paragraf, serta kemampuan siswa dalam menuangkan hasil pengamatan ke dalam bentuk tulisan deskriptif secara lebih sistematis.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Etno Puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil analisis data memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, serta peningkatan kemampuan menulis yang tergolong dalam kategori cukup efektif berdasarkan perhitungan N-Gain. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Etno Puzzle mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna melalui keterlibatan aktif siswa, pengamatan objek secara langsung, serta peningkatan kemampuan dalam mengembangkan ide dan menyusun paragraf secara sistematis. Oleh karena itu, media pembelajaran Etno Puzzle memiliki potensi sebagai alternatif media yang efektif, inovatif, dan berorientasi pada kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah rabbil'alamini, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang terdekat dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan doa, khususnya kepada orang tua tercinta, Bapak Jainul Chasan dan Ibu Ninik Wati, atas kasih sayang serta dukungan yang tiada henti baik secara moral maupun material. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada SD Islam Nurul Hikam, khususnya kepada guru dan siswa-siswi, atas kesempatan, dukungan, fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan penelitian ini dapat terlaksanakan dengan baik. Terakhir, penulis berterima kasih kepada diri sendiri yang telah berusaha bertahan, tetap konsisten, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan apa yang telah dimulai, meskipun menghadapi berbagai tantangan dalam prosesnya.

Referensi

1. H. G. Tarigan, *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan*. Bandung: Angkasa, 2008.
2. H. Juliansyah, "Penggunaan Media Gambar Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV SDN II Krikilan," *JPGSD*, vol. 02, no. 03, pp. 1–8, 2014.
3. Dalman, *Keterampilan Menulis*. Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2020.
4. Ariyana, I. S. Ramdhani, and S. Sumiyani, "Merdeka Belajar Melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi," *Silampari Bisa: J. Penelit. Pendidik. Bhs. Indones., Daerah, dan Asing*, vol. 3, no. 2, pp. 356–370, 2020, doi: 10.31540/silamparibisa.v3i2.1112.
5. Nurmahanani and Y. Mulyati, "Penerapan Model Sosiokognitif Berbantuan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 6, pp. 9432–9439, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i6.4080.
6. E. R. A. Fuadi and D. A. Sholihah, *Pengembangan Media Pembelajaran*. 2024.
7. T. Alwasilah, A. Chaedar, Karim Suryadi, and Karyono, *Etnopedagogi: Landasan Praktik Pendidikan dan Pendidikan Guru*. Bandung: Kiblat Buku Utama, 2018.
8. F. A. Umi, *Serunya Belajar Biologi dengan Puzzle dalam Problem Based Learning*. Surabaya: CV Pustaka Media Guru, 2020.
9. Suryadi, M. Damopolii, and U. Rahman, *Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI di Madrasah: Teori dan Implementasinya*. Sukabumi: CV Jejak, 2022.
10. A. Hayati and Y. Yamin, "Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 9, no. 2, pp. 440–444, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i2.3043.
11. S. Khoirunnisa' Wildayati and U. Kustiawan, "Media Puzzle Sebagai Alat Pembelajaran Kreatif: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SD Laboratorium," *J. Lang. Lit. Arts*, vol. 4, no. 10, pp. 1043–1050, 2024, doi: 10.17977/um064v4i102024p1043-1050.
12. Maududi, E. Purwanto, and Awalya, "Influence of Pictorial Crossword Puzzle Media Toward Vocabulary Mastery and Initial Writing Skills of Elementary School Students," *J. Prim. Educ.*, vol. 7, no. 3, pp. 318–323, 2018.
13. Muin, N. Isma, and E. Wahyuni, "Pengaruh Media Picture Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD," *J. Pendidik. Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 195–204, 2023.
14. N. Masita, A. F. Syamsuddin, and A. Latif, "Penerapan Media Picture Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres," vol. 2, pp. 525–530, 2025.
15. K. Apriliano and J. Agustina, "Pemanfaatan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik pada Materi Teks Deskripsi Melalui Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT)," *JINU: J. Ilm. Nusantara*, vol. 1, no. 5, pp. 542–548, 2024.
16. J. Nuha, H. Hermansyah, N. Mujahidah, Y. Yusradi, and N. Shobikah, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media Puzzle pada Siswa Kelas IV MIN 1 Pontianak Tahun Pelajaran 2019/2020," *J. Karya Ilm. Pendidik. dan Prakt. SD&MI*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2021, doi: 10.24260/jkipp.v1i1.175.
17. P. Luhglatno, K. Destiana, and A. Wardhana, *Metode Penelitian Manajemen*. 2013.
18. E. D. Christiani, "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Kelas II Sekolah Dasar," pp. 19–24, 2014.
19. M. F. Arib, M. S. Rahayu, R. A. Sidorj, and M. W. Afgani, "Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 1, pp. 5497–5511, 2024.
20. Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 2020.
21. S. Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, 2013.
22. M. Siagian Bunga Sari and M. Albina, "Konsep, Jenis, dan Penyusunan Instrumen Penelitian dalam Pendidikan," pp. 251–259, 2025.
23. S. Siyoto and M. A. Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*. 2015.
24. Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif*. 2021.
25. L. R. Aiken, "Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings," *Educ. Psychol. Meas.*, vol. 45, no. 1, pp. 131–142, 1985, doi: 10.1177/0013164485451012.
26. M. Nur and M. Fadli, "Content Validity of KIP-K Scholarship Instruments at Higher Education Using Aiken's Coefficient Validity Scale," vol. 06, no. 03, pp. 934–947, 2022.

27. T. K. Koo and M. Y. Li, "A Guideline of Selecting and Reporting Intraclass Correlation Coefficients for Reliability Research," *J. Chiropr. Med.*, vol. 15, no. 2, pp. 155–163, 2016, doi: 10.1016/j.jcm.2016.02.012.
28. J. Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, 2nd ed. Yogyakarta: Suluh Media, 2018.
29. M. I. Sukarelawan, T. K. Indratno, and S. M. Ayu, *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan*. 2024.
30. M. Sari, W. Novyanza, D. Effendi, and H. Hetilaniar, "Penggunaan Media Gambar dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Deskriptif Siswa Kelas 5 SDN 10 Sembawa," *Khatulistiwa: J. Pendidik. dan Sos. Humaniora*, vol. 6, no. 1, pp. 617–626, 2026, doi: 10.55606/khatulistiwa.v6i1.9817.
31. R. Amalia and S. Hidayat, "Pengaruh Media Gambar Seri terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi di Sekolah Dasar," *PEDADIDAKTIKA: J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 10, no. 1, pp. 125–134, 2023, doi: 10.17509/pedadidaktika.v10i1.53690.
32. S. N. Arifin, L. Kironoratri, and D. A. Santoso, "Pemanfaatan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *J. Pendidik. DASAR PERKHASA: J. Penelit. Pendidik. Dasar*, vol. 11, no. 1, pp. 559–571, 2025, doi: 10.31932/jpdp.v11i1.4475.
33. R. Lubis, P. Nabila, N. I. Nasution, L. Azzahra, Hasraful, and F. Andina, "Pemikiran Konstruktivisme Dalam Pendidikan Kognitif," *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 7, no. 3, pp. 7899–7906, 2024.
34. D. Iranda and D. Rahmawati, "Factors Affecting Student Learning Achievement with E-Learning as Moderating Variables," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 21, no. 1, pp. 19–40, 2023, doi: 10.21831/jpai.v21i1.57747.