PENGARUH METODE *CRITICAL INCIDENT* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* GAMBAR SERI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN SISWA KELAS V SDN 11 PULAU BALANG CADDI

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Persyaraan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh:

FATIMA ASRI
921862060111

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA
PANGKEP
2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH METODE *CRITICAL INCIDENT* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* GAMBAR SERI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN SISWA KELAS V SDN 11 PULAU BALANG CADDI

Atas Nama Saudara :

Nama : FATIMA ASRI

NIM : 921862060111

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, Desember 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Firdha Razak, S.Pd., M.Pd.	**Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., M.H.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari Sabtu, 2025

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH. MH.

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua	: FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd	(.....)
Sekretaris	: AMRULLAH MAHMUD, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji	: 1. Khaerun Nisa Tayibu, S.Pd., M.Pd	(.....)
	: 2. Ruri Muhammad PD, S.Pd., Gr., M.Pd.	(.....)
Pembimbing	: 1. Firda Razak, S.Pd., M.Pd.	(.....)
	: 2. Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd.	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama	:	Fatima Asri
NPM	:	921862060111
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Pengaruh Metode *Critical Incident* Dengan Menggunakan Media *Puzzle* Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V SDN 11 Pulau Balang Caddi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketenuan yang berlaku.

Pangkajene, 2025

Yang membuat Pernyataan

Fatima Asri

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

MOTTO

“Dan janganlah kamu berputus asa dari Rahmat Allah SWT”.

(QS. Az-Zumar :53)

“Sisakan memori ruang untuk ikhlas”

“Fatima Asri”

“Terkadan Allah SWT membiarkan hati retak… agar Cahaya bisa masuk”.

“Jalaluddin Rumi’

“Tak semua tumbuh dari tempat yang terang. Ada yang bertumbuh dalam sepi, di antara luka yang tak pernah disuarakan Ada kekuatan yang lahir dari diam, dari luka disembunyikan, dan dari hari yang sepi tanpa suara, Bukan dari panggung yang gemerlap , tapi dari sudut yang gelap dan sunyi tumbuh kekuatan tanpa sorak. Perjalanan ini lahir dari keterbatasan, dari hari yang sunyi, dari luka yang tak diketahui siapa pun. Namun dari sana, tumbuh keberanian untuk tetap berjalan, mengubah menjadi ketekunan, dan membuktikan bahwa yang pernah tak dianggap, pun bisa menyelesaikan apa yang dulu hanya berani diimpikan”.

★ “Fatima Asri ★

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

ABSTRAK

FATIMA ASRI, 2025. Pengaruh Metode *Critical Incident* dengan Menggunakan Media *Puzzle* Gambar Seri terhadap Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V SDN 11 Pulau Balang Caddi. Dibimbing oleh Firdha Razak, dan Amrullah Mahmud, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian *ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Metode Critical Incident dengan menggunakan Media Puzzle Gambar Seri terhadap keterampilan menulis karangan siswa kelas V SDN 11 Pulau Balang Caddi. Masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh Metode Critical Incident dengan menggunakan Media Puzzle Gambar Seri terhadap keterampilan menulis karangan siswa.*

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 11 Pulau Balang Caddi tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 24 orang, dengan teknik pengambilan sampel *total sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: tes keterampilan menulis karangan bahasa Indonesia, lembar observasi, dan dokumentasi.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa keterampilan menulis karangan siswa sebelum perlakuan berada pada kategori sedang, dengan skor rata-rata 67,42. Setelah diberikan perlakuan, skor rata-rata meningkat signifikan menjadi 82,54, yang menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 15,12 poin. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (Sig. = 0,186 > 0,05). Sementara itu, Uji *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05) dengan selisih rata-rata −15,125 (*posttest* lebih tinggi), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* (t=−12,347). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode *Critical Incident* dengan menggunakan Media *Puzzle Gambar Seri* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis karangan siswa kelas V SDN 11 Pulau Balang Caddi.

Kata Kunci: metode *Critical incident*, *Puzzle* gambar seri, keterampilan menulis karangan, Siswa Sekolah Dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْم

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi dilingkup STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan. S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa
2. A. Zam Immawan Alam, SH, MH. selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa
3. A. Shyam Sarjani A, S.T., S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Ketua I Bidang Akademik.
4. A. Aztri Fithrayani Alam, S.H., S.Pd., M.H. selaku Wakil Ketua II Bidang Administrasi dan Keuangan.
    1. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus Pembimbing I yang begitu sabar dan tulus meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu pengetahuan, yang telah membantu dalam proses perkuliahan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

2. Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II yang begitu sabar dan tulus meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu pengetahuan.
3. Khaerun Nisa Tayibu, S.Pd., M.Pd dan Ruri Muhammad PD, S.Pd., Gr., M.Pd. selaku Penguji I dan Penguji II yang dengan tekun memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan penelitian.
4. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
5. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moral selama kuliah, selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi serta Kerabat di lingkungan sekitar yang sering membantu dan memberikan usulan tentang kelengkapan isi dari skripsi ini.
6. Teman-teman angkatan 2021 yang selalu saling mensupport dan membantu, tetap kompak terus meskipun nanti sudah menemukan jalan kesuksesan masing-masing dan jangan pernah lupakan masa-masa awal pekuliahan hingga sampai di titik ini.
7. Siswa-siswi SDN 32 Pulau Balang Caddi Kelas V terima kasih atas waktu dan kesempatan yang diberikan sehingga Proses penelitian ini berjala dengan lancar.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi esempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Pangkajene, 26 Mei 2025

Penulis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL **i**

HALAMAN JUDUL **ii**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI **iii**

LEMBAR PENGESAHAN **iv**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI **v**

MOTTO **vi**

ABSTRAK **vii**

ABSTRACK **viii**

PRAKATA **xi**

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah **9**

C. Tujuan Penelitian 9

D. Manfaat Penelitian **10**

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka 11

B. Hasil Penelitian Relevan 40

C. Kerangka Pikir 45

D. Hipotesis **48**

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian **49**

B. Variabel Dan Desain Penelitian 50

C. Devinisi Oprasional Variabel 50

D. Lokasi Dan Waktu Penelitian 52

E. Populasi Dan Sampel 54

F. Instrumen Penelitian 55

G. Teknik Dan Prosedur Pengumpulan Data 58

H. Teknik Analisis Data 61

BAB IV HASIL DA PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian **65**

B. Pembahasan **81**

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan **85**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

B. Saran **85**

DAFTAR PUSTAKA **87**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Tabel 3.1	Desain Penelitian (One-grop-pretest-posttest)	51
Tabel 3.2	Populasi	39
Tabel 3.3	Sampel	45
Tabel 3.4	Format Instrumen Keterampilan Menulis Karangan	46
Tabel 3.5	Format Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis Karangan	49
Tabel 3.6	teknik kategorisasi standar ketuntasan keterampilan menulis karangan	63
Tabel 4.1	Deskripsi Skor Keterampilan Menulis Karangan Siswa sebelum dan sesudah Penggunaan Metode Critical Incident dan media *Puzzle* Gambar Seri	58
Table 4.2	Distribusi frekensi dan presentase keterampilan menulis Karangan Sisiwa sebelm dan sesudah penggunaan Metode Critical Incident dan Media Pzzle Gambbar Seri	69
Table 4.3	Hasil data aktivitas siswa	72
Tabel 4.4	Hasil Uji Paired Simple t Test	81
Tabel 4.5	Hasil Uji Paired Simple t Test	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Pikir	47
Gambar 3.1	Desain Penelitian	50
Gambar 4.1	Presentase (*Pretest Posttest*))	70

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor **Judul** **Halaman**

Lampiran A Lembar Validasi Instrumen Penelitian

a. Validasi Modul Ajar
b. Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
c. Validasi Lembar Tes Keterampilan Proses Sains
d. Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa
e. Validasi Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru

Lampiran B Instrumen Penelitian

a. Alur Tujuan Pemebelajaran
b. Modul Ajar
c. Kisi-Kisi Tes Awal (*Pretest*)
d. Kisi-Kisi Tes Akhir (*Posttest*)
e. Lembar Kerja Peserta Didik
f. Rubruk Penskoran Lembar Kerja Peserta Didik
g. Soal Tes Awal (*Pretest*)
h. Soal Tes Akhir (*Posttest*)
i. Rubruk Penskoran Tes Awal (*Pretest*)
j. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran (Siswa)
k. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran (Guru)

Lampiran C Hasil Penelitian

a. Daftar Nilai Siswa
b. Hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
c. Hasil Tes Awal (*Pretest*)
d. Hasil Tes Akhir (*Posttest*)
e. Hasil Data Tes Keterampilan menulis Karangan (*Pretest*)
f. Hasil Data Tes Keterampilan menulis Karangan (*Postest*)
g. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran (Siswa)
h. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran (Guru)
i. Daftar Hadir Siswa

Lampiran D Analisis Data Hasil Penelitian

a. Analisis Data Deskriptif

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

b. Analisis Data Uji Normalitas
c. Aanlsis Data Uji *Paired Simple*-t

Lampiran E Persuratan

a. Permohonan Judul
b. Lembar Koreksian
c. Surat Keterangan Perbaikan Ujian Proposal
d. Surat Keterangan Validitas Instrumen
e. Surat keterangan izin meneliti dari kampus
f. Surat Izin Penelitian dari tentador
g. Surat Keterangan Selesai Meneliti
h. Dokumentasi
i. Riwayat Hidup

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa, termaksud mendengarkan berbicara membaca, dan menulis. Proses ini mencakup penugasan aspek linguistik dan kemampuan komunikasi. Henny Guntur tarigan (2018) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa harus berfokus pada penguasaan keterampilan berbahasa yang mencakup ke empat aspek. Ia menekankan pentingnya integrasi teori dan praktik dalam pembelajaran bahasa.

Menurut Henny Guntur Tariaga (2018) ada empat keterampilan berbahasa yaitu yang pertama keterampilan menyimak, yang dimana keterampilan menyimak atau mendengarkan (*listening)*, aspek ini melibatkan untuk memahami dan mengenalisis informasi yang disampaikan secara lisan, mendengarkan yang efektif adalah dasar untuk komunikasi yang baik, yang kedua keterampilan berbicara (*speaking*), keterampilan ini mencakup kemampuan untuk menyampaikan ide dan informasi secara lisan dengan jelas dan efekif. Ini melibatkan penggunaan kosa kata yang tepat, pengucapan yang benar, dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain, yang ketiga keterampilan membaca (*Reading*) aspek ini befokus pada kemampan untuk memahami dan menganalisis teks tertulis. Membaca yang baik memungkinkan individu untuk mendapatkan informasi, memahami konteks, dan menginterprestasikan makna, dan yang terakhir ke empat Keterampilan menulis (*Writing)* keterampilan menulis mencakup kemampuan untuk menyusun dan menyampaikan ide dalam bentuk tulisan. Ini melibatkan pengorganisasian ide, penggunaan tata bahasa yag benar, dan kemampuan untuk mengekspresikan pikiran secara jelas.

Di antara empat penjelasan aspek keterampilan di atas, aspek keterampilan menulis merupakan aspek penting dalam pendidikan yang berperan dalam perkembangan komunikasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

dan pemikiran kritis siswa. di tingkat Sekolah Dasar karena kemampuan menulis yang baik tidak hanya mendukung keberhasilan akademik tetapi juga membentuk dasar bagi keterampilan komunikasi di masa depan.

Keterampilan menulis karangan memiliki hubungan yang erat. Penguasaan keterampilan menulis sangat penting untuk menghasilkan karangan yang baik, yang tidak hanya menarik tetapi juga informatif dan komunikatif. Menulis dan karangan adalah keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dengan memahami proses menulis dan berbagai jenis karangan, siswa dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi yang efektif dan kreatif. Menurut Hidayati, N (2023), didalam jurnalnya menjelaskan bahwa keterampilan menulis karangan memiliki beberapa peran penting yaitu (1) Ekspresi diri, menulis karangan yang memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan imajinasi mereka. Melalui tulisan, anak-anak dapat berbagi pengalaman pribadi dan pandangan mereka tentang dunia, (2) Pengembangan keterampilan berfikir kritis , keterampilan menulis karangan mendorong siswa untuk berfikir kritis dan analitis, mereka belajar untuk menyusun argument, mengevaluasi informasi dan menyajikan ide dengan cara yang logis dan terstuktur. (3) Peningkatan kemampuan bahasa, melalui menulis karangan, anak-anak dapat meningkatkan kosa kata tata bahasa, dan keterampilan komunikasi mereka. Keterampilan ini sangat penting untuk perkembangan akademik meraka di masa depan dan yang terakhir meningkatkan kreativitas

Namun fenomena menunjukkan bahwa banyak siswa kelas V mengalami kesulitan dalam menulis karangan, berdasarkan hasil penelitian Pratiwi (2021), sebanyak 60% siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, dan 40% lainnya mengalami kendala dalam menyusun kalimat dengan struktur yang benar berbagai faktor berkontribusi terhadap masalah ini, termaksud kurangnya motivasi minimnya kosa kata serta kurangnya latihan dalam menulis dalam merangkai ide (PratiwI, 2021).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Hidayat dan Arifin (2022) dalam penelitian mereka menyatakan bahwa kurangnya motivasi dan variasi metode pembelajaran dan media pembelajaran dapat menghambat keterlibatan siswa dalam menulis karangan. Mereka menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam metode pembelajaran dan media pembelajaran yang interaktif meunjukka peningkatan signifikan dalm keterampilan menulis di bandingkan dengan siswa yang mengikuti metode konvensional.

Berdasarkan hasil observasi penelitian di Pulau Balang Caddi dan wawancara dengan wali kelas V SDN 11/ 32 Pulau Balang Caddi yang dilakukan pada bulan Oktober 2024, diperoleh keterangan bahwa proses pembelajaran di kelas masih menghadapi sejumlah tantangan. bahwa berbagai sebagian masalah yang di hadapi oleh peserta didik sangat beragam seperti, Banyak siswa menunjukkan minimnya keterlibatan dalam kegiatan membaca, adanya rasa bingung untuk menentukan judul karangan, mengulang-ngulang kalimat agar terlihat panjang, sulit menuangkan ide maupun gagasan ke dalam bentuk tulisan dan penggunaan tanda baca yang kurang tepat. menyusun kalimat dan kurang mampu mengekspresikan ide mereka secara tertulis. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka dalam menulis karangan yang baik dan komunikatif. Dampak dari minimnya keterlibatan dalam membaca ini sangat signifikan, Siswa yang jarang membaca cenderung memiliki kosakata yang terbatas, kesulitan dalam menyusun kalimat dan kurang mampu mengekspresikan ide mereka secara tertulis..

Wali kelas, Murdiana S.Pd., menjelaskan bahwa beberapa faktor yang berkontribusi pada kondisi ini antara lain adalah kurangnya variasi metode pembelajaran dan terbatasnya bahan bacaan yang sesuai dengan minat dan tingkat kemampuan siswa. Hal ini membuat siswa merasa kurang termotivasi untuk membaca, sebagai konsekuensinya, kemampuan mereka dalam menyusun karangan menjadi rendah

Hasil wawancara dan pengamatan perilaku siswa juga menunjukkan bahwa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

(1) siswa kurang antusias dalam pembelajaran. Mereka lebih memilih bermain dengan teman saat diberikan materi atau tugas dari guru. (2) Proses pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa merasa ragu untuk menyampaikan ide, bertanya, atau menjawab pertanyaan secara lisan, sehingga terlihat pasif.

(2) Proses pembelajaran di kelas sering kali fokus pada pencatatan materi dan penyelesaian soal latihan. Akan lebih optimal jika siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi secara aktif, seperti keterampilan berbicara dan berdiskusi atau berbagi pandangan, guna memperkaya pengalaman belajar mereka.

Meskipun demikian, terdapat potensi yang dapat dikembangkan melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu metode yang diusulkan adalah penggunaan, *Critical Incident* dengan "Media *Puzzle* Gambar Seri". Metode ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa dan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan. Dengan menerapkan metode ini, siswa diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan berujung pada peningkatan keterampilan menulis karangan mereka.

Menurut Hidayah dan Arifin (2022) penggunaan metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan memperkuat kemampuan berfikir kritis mereka. Metode ini memungkingkan siswa untuk belajar dari pengalaman nyata, sehingga lebih releven dengan kehidupan sehari-hari mereka.

adap

Adapun terdapat hubungan antara metode *Critical Incident* dengan media *Puzzle* gambar seri, *critical incident* dalam konteks pembelajaran merujuk pada peristiwa atau pengalaman penting yang terjadi pada siswa. Dalam penggunaan media puzzle gambar seri, *critical incident* dapat terjadi ketika siswa terlibat aktif dalam menyusun gambar yang berkaitan dengan materi dengan pengalamnya, yang mendorong mereka untuk berfikir kritis dan berkolaborasi, dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

media *puzzle* gambar seri saling mendukung dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Metode ini membantu siswa mengenalisis dan merefleksikan pengalaman nyata, sementara *puzzle* gambar seri memiliki karakteristik berbeda namun saling melengkapi. *Puzzle* gamnbar adalah media pembelajaran visual berupa potongan gambar acak yang harus disusun menjadi bentuk utuh. Media ini melatih keterampilan berfikir sementara gambar seri adalah media visual yang menyajikan rangkaian gambar berurutan untuk membentuk suatu alur cerita

Menurut Hadi (2021: 6)" media adalah komponen atau gabungan komponen yang dapat di maksimalkan pemanfaatanya sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pengetahuan yang dapat penggunaanya dapat memotivasi peningkatan kemampuan berfikir, kemampuan merasakan, kemampuan memperlihatkan, dan keinginan peserta didik untuk menjalani dan terlibat dalam pengalaman yang berkembang ".

Puzzle gambar dapat di gunakan untuk merangsang imajinasi siswa dalam menyusun karangan. Dengan menyusun gambar-gambar yang berurutan, siswa dapat lebih mudah memahami alur cerita dan struktur penulisan. Berdasarka Penelitian Fauzi dan Rahmawati (2021) yang berjudul pengaruh media visual terhadap kreativitas dan Keterampilan Menulis Karangan siswa dalam pembelajaran menulis menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan kreativitas dan Keterampilan Menulis Karangan siswa secara signifikan.

Kombinasi Penggunaan media *puzzle* gambar seri dapat dimaksimalkan dengan mengitegrasikan prinsip-prinsip gambar seri dan *puzzle* menjadi satu kesatuan media visual yang utuh. Media ini bukan hanya menampilkan serangkaian gambar berurutan, namun juga dikemas dalam bentuk potongan *puzzle* yang perlu disusun terlebih dahulu oleh siswa. Proses penyusunan ini mendorong siswa untuk berfikir logis tentang alur cerita serta mengembangkan imajinasi dan menyusun narasi secara struktural. Dengan demikian, gambar seri sebagai konten dan *puzzle* sebagai format penyajian dapat digabung menjadi satu media utuh, yaitu *Puzzle*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA FIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Metode *Critical Incident*

a. Definisi *Critical Incident*

Metode *Critical Incident* adalah pendekatan yang berfokus pada pengalaman penting dalam hidup sisiwa yang dapat memicu refleksi dan pembelajaran mendalam. Dewey, J(2020), menyatakan bahwa pengalaman emosional yang signifik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Metode ini tidak hanya membantu siswa memahami materi tetapi juga mendorong mereka untuk mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman pribadi.

Critical Incident adalah peristiwa atau pengalaman yang memiliki dampak signifikan pada individu atau kelompok, yang sering kali memicu refleksi, analisis, dan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, *critical incident* dapat berupa pengalaman yang mengubah cara berfikir siswa memperdalam pemahaman mereka, atau meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, konsep ini berasal dari penelitian dalam psikologi dan pendidikan, dimana pengalaman emosional yang kuat dapat berfungsi sebagai titik tolak untuk pembelajaran yang lebih mendalam.

Graham Gibbs *(2022)*, dalam model refleksinya menekankan bahwa *Critical Incident* adalah pengalaman yang dapat menjadi bahan refleksi. Ia mencatat bahwa proses refleksi atas pengalaman penting ini membantu individu untuk memahami dampak dari pengalaman

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

tersebut dan me nerapkannya dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Dalam metode *Critical incident* juga mempunyai banyak manfaat yang luas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa Metode *Critical icident* merupakan pendekatan pendidikan yang menekankan pentingnya pengalaman emosional dalam proses belajar. Pengalaman ini dapat memicu refleksi dan mendorong siswa untk mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan pribadi mereka. dengan demikian metode ini berfungsi sebaga alat yang efektif untuk mendukung pemelajaran yang lebih bermakna dan berkarakteristik.

b. Karakteristik Metode *Critical Incident*

Noviana, D et al. (2021) menekankan perlunya pengalaman emosional dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa, adapun ciri-ciri karakteristik dari metode *Critical Incident* mencakup:

1) Fokus pada pengalaman emosional: metode ini menekankan pentingnya pengalaman emosional siswa. Pengalaman yang signifikan dapat memicu refleksi dan keterlibatan, sehinggah siswa lebih terhubung dengan materi pembelajaran.
2) Refleksi mendalam: siswa didorong untuk merenungkan pengalaman yang mereka alami, memahami dampaknya, dan merumuskan pelajaran yang dapat di masa depan. Refleksi ini membanmtu mereka mengeksplorasi pemikiran dan perasaan
3) Keterlibatan aktif: metode ini mendorong siswa untuk secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui diskusi dan kolaborasi, siswa betrbagai pengalaman dan pandangan, yang memperkaya pemahaman mereka.
4) Pengembangan keterampilan berfikir kritis: melalui analisis pengalaman, siswa belajara untuk berfikir kritis dan analitis. Mereka di ajak untuk mengevaluasi situasi dan mengambil keputusan berdasarkan data dan refleksi yang mendalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

5) Keterhubungan antara teori dan praktik: metode ini mengaitkan pengalaman nyata siswa dengan konsep atau teori, yang di ajarkan sehinggah membuat pembelajaran yang releven dan aplikator

Adapun metode pembelajaran *Critical Incident* menurut pendapat Noviana et al. (2021) dalam konteks Pendidikan di Sekolah Dasar yaitu:

1) Identifikasi *Critical Incident*: mengidentifikasi peristiwa penting atau pengalaman yang relevan dengan konteks pembelajaran. Ini bisa berupa pengalaman pribadi siswa atau situasi yang terjadi di masyarakat.
2) Persiapan siswa: menjelaskan kepada siswa tentan tujuan dan pentingnya analisis *Critical Incident* siswa perlu memahami bahwa mereka akan merenungkan pengalaman yang berdampak.
3) Membangun lingkungan aman: menciptakan suasana kelas yang mendukung untuk berbagi pengalaman tanpa merasa di hakimi lingkungan yang aman sangat penting untuk membuka diskusi.
4) Proses diskusi: siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan pengalaman mereka. Diskusi ini memungkingkan siswa mendegar berbagai perspektif dan memperdalam pemahaman.
5) Analisis dan keterhubungan: mengaitkan pengalaman yang di bagikan dengan teori atau konsep yang sedang di pelajari. Siswa dieksplorasi bagaimana pengalaman tersebut berhubungan dengan materi.
6) Refleksi mendalam: siswa diminta untuk menulis esai atau jurnal refleksi tentang pengalaman mereka. Ini membantu merumuskan pemahaman dan pembelajaran yang di peroleh dari pengalaman.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

8. Nunung Pratiwi dkk (2023) dengan judul “Analisis Pembelajaran Keterampilan Menulis Karangan Sisiwa Sekolah Dasar “.penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi, jenis penelitian ini adalah deskriftf kualitatif dengan pendekatan phenomenologi, dapat di simpulkan bahwa pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi telah berjalan lancar dengan baik dan siswa sudah mampu menuangkan pikiran mereka ke dalam bentuk tulisan narasi. Persamaan pada penelitian saya yaitu fokus pada keterampilan menuls keduanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa, perbedaan pada penelitian saya yaitu penelitian saya menggunakan metode *Critical Incident* dan media pmbelajaran sedeangkan penelitianya berfokus pada pendekatan deskriptif kualitatif, hubungan pada penelitian saya yaitu interaksi metode dan pembelajaran.
9. Persamaan kedelapan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah metode *Critical Incident* dengan menggunakan *Puzzle* Gambar Seri. persamaan berikutnya adalah pada hasil yang di harapkan, yaitu terjadi peningkatan hasil keterampilan menulis karangan siswa. Sementara perbedaanya adalah subjek yang di teliti, ketiga penelitian di atas cukup relevan karena membuktikan efektivitas penerapan metode *Critical Incident* dengan menggunakan media *Puzzle* Gambar Seri sehinggah dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

C. Kerangka Fikir

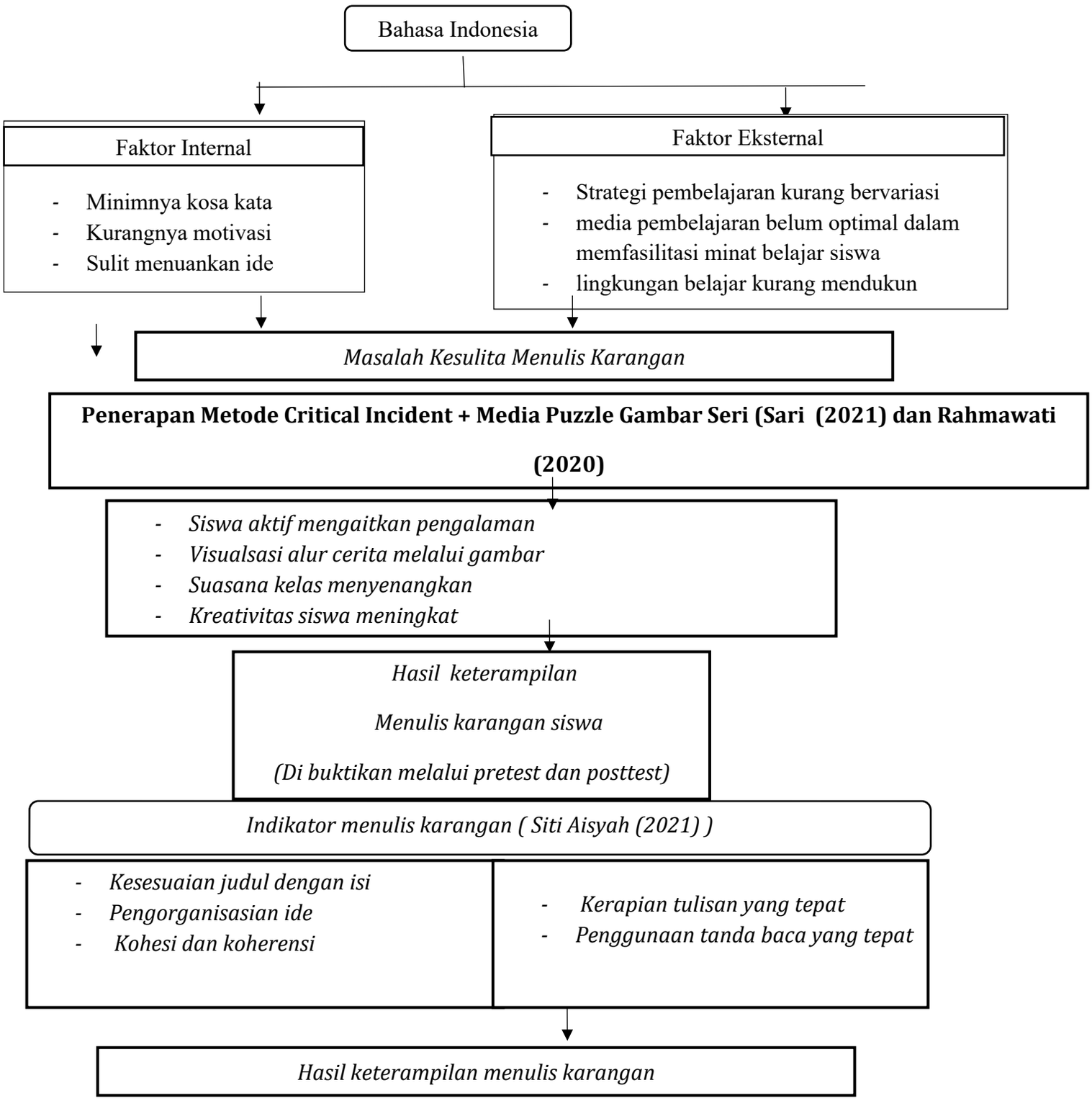
Berdasarkan latar belakang masalah serta terpacu pada kajian teori atau landasan teori yang telah peneliti tulis dan jelaskan, selanjutnya dapat disusun satu kerangka pemikiran guna menghasilkan hipotesis dari variabel-variabel yang di teliti. Pe nilaian ini berfokus pada pengaruh Metode *Critical Incident* dengan media *Puzzle* Gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia, variabel terikat (Y) yaitu keteramplan menulis karangan siswa kelas V SDN 11 Pulau Balang Caddi sedangkan yang menjadi variabel bebas (X) adalah metode *Critical*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Incident dengan media *Puzzle* Gamar Seri setelah menerapkan metode penelitian melakukan post-test. Data dari hasil pre-test dan post-test di analisis oleh peneliti sehingga mendapatkan hasil. Oleh Karena itu, guru perlu memperhatikan dalam memilih strategi pembelajaran sehingga tidak keliru dalam melibatkan kurang efektifnya pembelajaran di sekolah. Metode *Critical Incident* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Media puzzle gambar seri menarik minat siswa dan membantu mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Penerapan Metode Critical Incident + Media Puzzle Gambar Seri (Sari 2021 dan Rahmawati 2020) Siswa aktif mengaitkan pengalaman Visualsasi alur cerita melalui gambar, Suasana kelas menyenangkan dan Kreativitas siswa meningkat dengan Indikator menulis karangan (Siti Aisyah (2021).

Untuk lebih jelasnya dapat di lihat skema kerangka pikir berikut ini:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A



Bagan 1.1 Bagan Kerangka fikir

D. HIPOTESIS

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Hipotesis adalah pernyataan atau jawaban sementara yang masih perlu di uji kebenarannya. Jawaban sementara yang di maksud adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang telah dirumuskan. Hipotesis yang di di rumuskan menjawab masalah penelitian. Hipotesis yang peneliti di ajukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Hipotesis penelitian

(H1) : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode ***Critical Incident*** dengan menggunakan **media *Puzzle* gambar seri** terhadap **keterampilan menulis karangan** siswa kelas V SDN 11 Pulau Balang Caddi.

(H0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari peberapan metode ***Critical Incident*** dengan menggunakan **media *Puzzle* gambar seri** terhadap **keterampilan menulis karangan** siswa kelas V SDN 11 Pulau Balang Caddi.

2. Hipotesis statistik

(H1): $\mu_1 \neq \mu_2$ (rata-rata keterampilan menulis karangan siswa yang di ajar dengan metode *Critical Incident* dan media *Puzzle* gambar seri tidak berbeda secara signifikan di bandingkan dengan siswa yang di ajar dengan metode konvensional). Nol (H0): $\mu_1 = \mu_2$ (rata-rata keterampilan menulis karangan siswa yang di ajar dengan metode *Critical Incident* dan media *Puzzle* gambar seri tidak berbeda secara signifikan di bandingkan dengan siswa yang di ajar dengan metode konvension

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2021) , penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan data numerik dan analisis statistik untuk menguji hipotesis. Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian eksperimen, peneliti melakukan manipulasi terhadap variabel independen (metode *Critical Incident* dan media Puzzle Gambar) untuk melihat dampaknya terhadap variabel dependent (keterampilan menulis karangan siswa).

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengukuran yang objektif dan dapat diandalkan mengenai pengaruh metode yang di terapkan Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitain eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh metode *Critical Incident* dengan media *Puzzle* gambar seri terhadap keterampilan menulis karangan siswa.

B. Variabel dan Desain Penelitian

Menurut *Sugiono (2017),* Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang di terapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulannya. Penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu variabel independen atau variabel bebas dan variabel terikat. Yang di mana variable bebas di maksud adalah metode *Critical Incident* dengan media *Puzzle* gambar seri (X). Sedangkan variabel dependen atau variabel terikat yang di maksud adalah keterampilan menulis karangan siswa.

$$O_1 \; X \; O_2$$

(Sugiyono,2021)

Keterangan : O1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi diklat)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

O2 : Nilai *posttest* (setelah diberi diklat)

Suatu kelompok akan di berikan perlakuan awal (O1) akan di amati, lalu di beikan perlakuan (X) berupa penerapan metode Critical Incident dengan media *Puzzle* gambar seri. Setelah perlakuan, pengukuran posttest (O2) di lakukan untuk mengetahui dampak dari perlakuan terhadap keterampilan menulis

C. Desain penelitian

Adapun desain penelitian yang di gunakan adalah pre-experimental design dengan bentuk *one group pretest-posttes design*. penelitian ini mengambil sampel dari kelas V SDN 11 Pulau Balang Caddi. Siswa ini menjadi subjek penelitian yang aka di analisis keterampilan menulisnya.

Desain ini bertujuan untuk menguji efektivitas dari metode *Critical Incident* dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa. Dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Sampel	Sebelum Perlakuan	Sesudah perlakuan
Kelas V	O1	O2

Sumber, Sugiyono (2019)

Keterangan :

X : perlakuan (kelas yang diberi perlakuan yaitu penggunaan metode *Critical Incident*).

O1 : pengukuran awal dengan *pretest* untuk mengetahui keterampilan menulis sebelum perlakuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

O2 : Pengukuran akhir dengan postest untuk mengetahui keterampilan menulis setelah perlakuan.

D. Defenisi Operasional Variabel

Adapun yag menjadi definisi operasional dari masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Metode *Critical Incident* dengan media puzzle gambar

Ketika mengombinasikan Metode *Critical Incident* dan media *puzzle* gambar, siswa di berikan gambar yang tidak berurutan untuk disusun sambil menciptakan narasi berdasarkan pengalaman pribadi mereka. Dalam konteks ini, siswa mengenalisis hubungan antar gambar untuk memahami konteks cerita, yang mendorong mereka berfikir kritis dan kreatif. Di sisi lain gambar seri berurutan memberikan struktur yang jelas, membantu siswa mengikuti alur cerita dengan lebih baik. Metode *Critical Incident* memungkingkan siswa untuk menggali pengalamn berkesan untuk memperkaya tulisan mereka. *Critical Incident* dengan media *Puzzle* gambar seri adalah suatu cara untuk mengumpulkan pengamatan langsung perilaku siswa kriteria yang telah di tetapkan sebagai variable (X). Implementasi Variabel ini diuraikan lebih lanjut dalam modul ajar penelitian yang mengacu pada langkah-lngkah Husnah dan Rahmawati (2020).

2. Keterampilan Menulis

Definisi Keterampilan yang di maksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk menulis sebuah karangan berdasarkan pengalaman mereka dengan bantuan media *Puzzle* gambar seri. Keterampilan menulis ini diukur melalui nilai yang di peroleh siswa pada tes awal (*pre-test*) dan nilai keterampilan menulis yang di peroleh siswa pada akhir (*post-test*) sebagai variabel terikat (Y).

E. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di kelas V SDN 11 Pulau Balang Caddi yang beralamat Pulau Balang Caddi, Kelurahan Mattiro Bintang Kecamatan Liukang Tupabbiring Kabupaten

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Pangkajene dan Kepulauan, tahun ajaran 2025-2026. alasan saya memilih lokasi penelitian didasarkan beberapa pertimbangan. pertama sekolah ini memiliki karakteristik siswa yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu siswa kelas v yang sedang dalam tahap perkembangan keterampilan menulis. Kedua, berdasarkan observasi awal, keterampilan menulis siswa di sekolah ini masih perlu di tingkatkan, terutama dalam menyusun karangan runtut dan kreatif dan juga lokasi sekolah yang berada di daerah kepulauan juga menjadu tantangan tersendiri dalam penyediaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif sehinggah penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi siswa dan guru.

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Etika dan Bala (2020) mendefinisikan populasi sebagai sekumpulan elemen yang memiliki karakteristik tertentu yang menjadi fokus perhatian peneliti. Dalam penelitian eksperimen ini, fokus perhatian dan unit analisis hanya tertuju pada siswa yang menerima perlakuan (treatment). Oleh karena itu, Populasi Penelitian ini secara spesifik adalah seluruh siswa Kelas V SDN 11 Pulau Balang Caddi Tahun Ajaran 2024/2025, yang berjumlah 24 orang. Sampel Penelitian. Dengan demikian, seluruh anggota populasi (24 siswa Kelas V) dijadikan sebagai sampel penelitian.

Tabel 3.2 Tabel Populasi

No	Objek	Jenis Kelamin		Banyak Siswa
		L	P	
1	Kelas V	10	14	24 Orang

(Daftar jumlah siswa kelas V SDN 32 Pulau Balang Caddi

G. Sampel

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Menurut Sugiyono *(2019),* sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan dipilih untuk dijadikan objek penelitian. Sampel merupakan representasi dari populasi sehingga kesimpulannya dari hasil penelitian dapat di generalisasi ke populasi yang lebih luas. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yakni teknik total sampling, di mana seluruh siswa kelas V yang berjumlah 24 siswa di antaranya:

Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelas V SDN 12 Pulau Balang Caddi

NO	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	V	10	14	24

Sumber data siswa kelas V SDN 32 Pulau Balang Caddi

H. Instrumen Penelitian

Alat yang di gunakan untuk menghasilkan data dinamakan dengan instrument penelitian. Instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa tes Keterampilan Menulis Karangan Bahasa Indonesia siswa, pemerolehannya dari hasil *pretest* dan *posttest*, yang di gunakan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi sebelum dan sesudah menggunakan strategi atau metode pembelajaran aktif *Critical Incident* dengan media *Puzzle* gambar seri.

Metode pengumpulan data yang di gunakan pada penelitian ini adalah tes dan non tes . Tes diberikan pada awal (*Pretest*) dan akhir (*Posttest*) pembelajaran.

1. Lembar Tes (p*retest* dan *posttest*)

Pretest dilakukan sebelum dimulainya penerapan metode *Critical Incident* dan media *Puzzle* gambar seri dalam suatu proses belajar mengajar, yang bertujuan untuk mendapatkan alat kemampuan siswa sebelum di tetapkan metode *Critical Incident* dan media *Puzzle* gambar seri.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Posttest biasanya di lakukan setelah suatu proses belajar-mengajar itu selesai. *Posttest* ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah di berikan pada suatu periode waktu tertentu. Jenis yang di gunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan memberikan satu tema untuk di kembangkan menjadi sebuah cerpen.

Dalam penelitian ini, tes yang di gunakan berupa tes keterampilan menulis karangan cerpen setelah mengamati pembelajaran. Berikut ini format instrument keterampilan menulis karangan:

Tabel 3.4 Format Instrumen Keterampilan Menulis Karangan

NO	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	Bobot	Nilai
1	Kesesuain judul dengan isi					
2	Pengorganisasian ide dan struktur karangan (alur Cerita: orientasi komplikasi, resolusi					
3	Kohesi judul dengan isi					
4	Tanda baca					
5	Kerapian tulisan					

Sumber, : Siti Aisyah (2021)

Tabel 3.5 Format Kriteria Penilaian Keterampilan Menulis Karangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dibahas hasil-hasil penelitian yang menunjukkan tentang Pengaruh metode *critical incident* dengan menggunakan media *Puzzle* gambar seri, dimana menggunakan tes sebagai instrumen dalam penelitian ini. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan metode Dan media *puzzle* gambar seri terhadap keterampilan menulis karangan siswa, maka data-data yang diperoleh perlu dilakukan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Pertemuan keempat berlangsung pada hari Kamis, 10 Juli 2025, di mana siswa mempresentasikan hasil karangan kelompok secara lisan di depan kelas sebagai bentuk penguatan pemahaman dan keterampilan menulis naratif. Adapun pertemuan kelima atau posttest dilaksanakan pada hari sabtu, 15 Juli 2025, dengan tujuan untuk mengukur peningkatan keterampilan menulis naratif siswa setelah diterapkannya metode critical incident dengan bantuan media puzzle gambar seri.

1. Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif berdasarkan skor yang diperoleh pada masing- masing variabel yaitu Pengaruh metode critical incident dengan menggunakan media Puzzle gambar seri terhadap keterampilan menulis karangan siswa kelas V SDN 11 PULAU BALANG CADDI.

a. Hasil Analisis Statistik Deskriptif (Tes Keterampilan Menulis Karangan)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Analisis Statistik Deskriptif dilakukan untuk mengetahui hasil *pretest* dan hasil *postest* pada penelitian ini. Pada tes awal dan akhir yaitu dilakukan tes keterampilan menulis karangan siswa yang berbentuk essay. Pelaksanaan tes tersebut dilakukan sebelum dan setelah diterapkan metode Critical Incident dengan menggunakan media *Puzzle* Gambar Seri , berikut disajikan deskripsi dan persentase skor keterampilan menulis karangan siswa, secara lengkap disajikan dalam lampiran ,nilai tersebut diambil dari nilai pretest dengan menggunakan rubrik penskoran keterampilan menulis karangan siswa dengan menggunakan metode *critical incident*.

Adapun deskripsi skor rata-rata keterampilan menulis karangan siswa kelas V SDN 11 sebelum penggunaan metode *critical incident* dengan menggunakan media *Puzzle* Gambar Seri dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Skor Keterampilan Menulis Karangan Siswa sebelum dan sesudah Penggunaan Metode Critical Incident dan media *Puzzle* Gambar Seri

Statistik	Pretest	Postest
Jumlah Sampel	24	24
Skor Ideal	100	100
Rata-rata	39.71	82,54
Median	39	82
Modus	38	81
Standar Daviasi	3,250	3,310
Variansi	10,563	10,955
Rentang Skor	10	10
Nilai Minimum	35	78
Nilai Maksimum	45	88

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada Tabel 4.1, terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara skor keterampilan menulis karangan siswa sebelum dan sesudah penerapan metode Critical Incident dengan media Puzzle Gambar Seri. Pada tahap pretest, nilai rata-rata keterampilan menulis siswa hanya sebesar 39,71 dari skor ideal 100, dengan median 39, modus 38, serta nilai minimum 35 dan maksimum 45. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

menulis siswa sebelum perlakuan masih tergolong rendah dan berada jauh di bawah standar ideal.

Setelah diberikan perlakuan melalui metode *Critical Incident* dengan bantuan media *Puzzle* Gambar Seri, terjadi peningkatan yang sangat jelas pada hasil posttest. Rata-rata skor meningkat menjadi 82,54 dengan median 82 dan modus 81. Nilai minimum meningkat menjadi 78, sedangkan nilai maksimum mencapai 88. Variansi dan standar deviasi pada posttest (10,955 dan 3,310) menunjukkan bahwa sebaran data relatif homogen dengan konsistensi capaian hasil yang baik antar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Critical Incident* yang dipadukan dengan media Puzzle Gambar Seri mampu meningkatkan keterampilan menulis karangan siswa secara signifikan, baik dari segi nilai rata-rata, rentang skor, maupun konsistensi pencapaian hasil belajar.

Apabila hasil *pretest* dan *postest* pencapaian pemahaman konsep matematika siswa dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi dan presentase pencapaian pemahaman konsep matematika siswa pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Presentase Keterampilan Menulis Karangan Siswa sebelum dan sesudah Penggunaan Metode *Critical Incident* dan media *Puzzle* Gambar Seri

Rentang Skor	Kategori	Pretest		Postest	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
$81 \leq X \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0%	16	67%
$67 \leq X \leq 80$	Tinggi	0	0%	8	33%
$57 \leq X \leq 66$	Sedang	0	0%	0	0%
$41 \leq X \leq 56$	Rendah	12	50%	0	0%
< 40	Sangat Rendah	12	50%	0	0%
Jumlah		24	100%		24

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian 2025

Hasil analisis distribusi frekuensi dan persentase keterampilan menulis karangan siswa sebagaimana tersaji pada Tabel 4.2 menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan

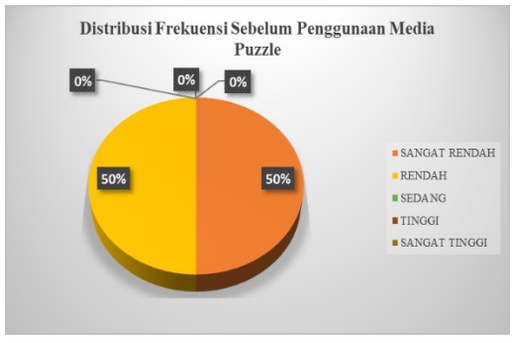
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

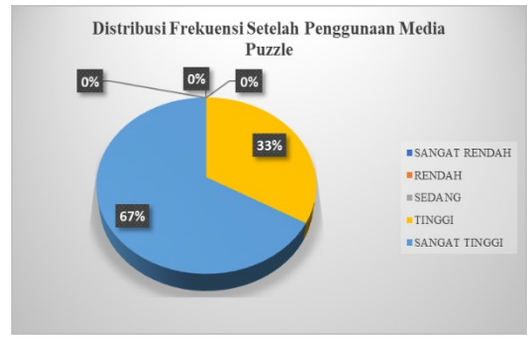
setelah penerapan metode *Critical Incident* dengan media *Puzzle* Gambar Seri. Pada tahap pretest, tidak ada satupun siswa yang berada pada kategori “sangat tinggi”, “tinggi”, maupun “sedang”. Seluruh siswa terbagi ke dalam kategori rendah (50%) dan sangat rendah (50%), yang mengindikasikan bahwa kemampuan menulis karangan siswa sebelum perlakuan masih lemah dan belum mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Namun, setelah perlakuan diberikan, terjadi pergeseran kategori yang sangat mencolok. Sebanyak 67% siswa masuk dalam kategori “sangat tinggi” dan 33% lainnya berada pada kategori “tinggi”. Tidak ada lagi siswa yang termasuk dalam kategori rendah maupun sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Critical Incident* yang dipadukan dengan media *Puzzle* Gambar Seri mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterampilan menulis karangan siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa intervensi pembelajaran tersebut tidak hanya meningkatkan rata-rata skor siswa, tetapi juga berhasil mengangkat keseluruhan distribusi pencapaian siswa dari kategori rendah menjadi tinggi dan sangat tinggi. Hal ini membuktikan efektivitas metode dan media yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai distribusi frekuensi keterampilan menulis karangan siswa sebelum dan sesudah penerapan metode *Critical Incident* dengan media *Puzzle* Gambar Seri, data yang telah disajikan dalam Tabel 4.2 kemudian divisualisasikan dalam bentuk diagram. Visualisasi ini bertujuan untuk memperlihatkan perbedaan proporsi kategori hasil belajar siswa secara lebih komprehensif





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Gambar 4.1 ***Persentase Pretest dan Postest.***

Berdasarkan diagram distribusi frekuensi di atas, terlihat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pretest dan posttest keterampilan menulis karangan siswa. Pada hasil pretest, seluruh siswa hanya berada pada kategori rendah (50%) dan sangat rendah (50%). Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan, keterampilan menulis karangan siswa masih jauh dari kategori memuaskan.

Sebaliknya, hasil posttest menunjukkan adanya perubahan distribusi yang drastis. Sebanyak 67% siswa berada pada kategori sangat tinggi dan 33% lainnya berada pada kategori tinggi. Tidak ditemukan lagi siswa yang termasuk dalam kategori rendah maupun sangat rendah.

Dengan demikian, melalui perbandingan antara diagram pretest dan posttest, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Critical Incident* dengan menggunakan media *Puzzle* Gambar Seri mampu menggeser distribusi kemampuan siswa dari kategori rendah dan sangat rendah menuju kategori tinggi dan sangat tinggi. Perubahan ini menegaskan adanya peningkatan keterampilan menulis karangan siswa secara menyeluruh, baik dari segi kualitas maupun proporsi pencapaian dalam setiap kategori

b. Observasi

1. Lembar obsevasi aktivitas siswa

Pada penggunaan media *Puzzle* dengan metode critical incedent data aktivitas siswa dapat dilihat pada lembar observasi yang ditunjukkan pada tabel-tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Data Aktivitas Siswa

Kegiatan	Jumlah	Skor maks	Persentase	Rata - rata
	S	N	$\frac{S}{N} \times 100\,\%$	
Pertemuan 1	17,41	4320	72,53%	74,8 %
Pertemuan 2	17,83	4320	74,27%	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Pertemuan 3	18,66	4320	77,77%

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian 2025

Berdasarkan Tabel 4.3 mengenai data aktivitas siswa, terlihat adanya peningkatan persentase aktivitas dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama, persentase aktivitas siswa mencapai 72,53%. Persentase ini meningkat menjadi 74,27% pada pertemuan kedua, dan kembali meningkat menjadi 77,77% pada pertemuan ketiga. Peningkatan ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami perkembangan positif dari waktu ke waktu. Hal tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif, sehingga diharapkan berdampak pada pencapaian Keterampilan Menulis Karangan yang lebih optimal.

Selain itu, hasil observasi juga memperlihatkan bahwa melalui penggunaan metode *Critical Incident* dengan bantuan media *puzzle* gambar seri, siswa lebih mudah memahami alur cerita, mengorganisasi ide, serta menuangkannya dalam bentuk tulisan. Media *Puzzle* gambar seri membantu memicu daya imajinasi dan kreativitas siswa, sedangkan metode *Critical Incident* mendorong mereka untuk menuliskan pengalaman atau kejadian yang dianggap penting secara lebih terstruktur. Dengan demikian, peningkatan aktivitas belajar yang tercermin pada setiap pertemuan juga sejalan dengan peningkatan keterampilan menulis karangan, karena siswa tidak hanya aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengalaman belajar tersebut ke dalam hasil tulisan yang lebih runtut dan bermakna.

Untuk melihat data lengkap Obsevasi aktivitas siswa di bawah ini:

Data Obsevasi Aktivitas Siswa Pada Pertemuan-1

No	Aspek Penilaian	Jumlah siswa	Presentase

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Metode Critical Incident dengan Media Puzzle Gambar Seri terhadap Keterampilan Menulis Karangan siswa pada materi pembelajaran tertentu di Kelas V SDN 11 Pulau Balang Caddi. Indikator keberhasilan ini terlihat dari peningkatan yang jelas pada nilai post-test siswa setelah intervensi. Pengujian hipotesis menggunakan Uji t (*Paired Sample T-Test*) menghasilkan nilai probabilitas (Sig.) sebesar 0,000. Karena probabilitas (0,000) kurang dari taraf signifikansi (0,05), maka Hipotesis Nol (H0) ditolak. Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, disimpulkan bahwa Media *Puzzle Gambar Seri* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Keterampilan Menulis Karangan siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 11 Pulau Balang Caddi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis ingin menyampaikan saran saran sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian ini, berikut adalah beberapa saran yang dapat diajukan:

1. Bagi Guru: Disarankan kepada guru untuk menerapkan media pembelajaran visual, khususnya puzzle gambar seri, sebagai salah satu alternatif dalam pengajaran menulis. Metode ini terbukti efektif dalam memotivasi siswa dan mengembangkan imajinasi mereka, sehingga dapat meningkatkan kualitas karangan.
2. Bagi Sekolah**:** Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan dan fasilitas yang memadai bagi guru agar dapat mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

3. Bagi Peneliti Lain**:** Sebagai referensi, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk studi lebih lanjut. Peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan fokus yang berbeda, seperti mengkaji efektivitas media visual lainnya atau menerapkan metode ini pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, guna memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan bahasa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Jakarta Rajawali Pers.

Aisyah, S. 2021)"Pengertian Menulis Karangan dan langkah langkahnya". Jurnal pendidikan Bahasa dan Sastra , 12(1), 45-56.

Anselmann, V. (2023). The impact of critical incident technique-based training on student teachers' reflection abilities. *Frontiers in Education, 8*, 1212158. https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1212158

Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). *Pengembangan media puzzle gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam.* EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan. Retrieved from [link article]

Butterfield, L. D., Borgen, W. A., Maglio, A. T., & Amundson, N. E. (updated review,2020). *Fifty years of the critical incident technique: 1954–2004 and beyond. Qualitative,Research,,20*(6),856–879.Link

Dewey, J(2020)). *Demoracy and Edation*.. New York:Macmilla.

Dian Aprodita (2023). Pengembangan Media Puzzle Gambar Berseri Untuk Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasa. *Jurnal Penelitian pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 11, No. 11 2023 *https://ejurnal.unesa.ac.id/indekx.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/58039*

Ermawati, Y. V. H., & Azmy, B, (2022). Pengaruh Media Puzzle Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Pendas : *Jurnal Ilmia Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1). *https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.13074*

Ermawati, E., & Azmy, M. (2024). *Efektivitas Media Puzzle Gambar Seri terhadap Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 12(1), 45–53.

Fauzi, A., & Rahmawati, R. (2021). Penggunsaan Media Visual Dalam pembelajaran menulis. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran* , 8(2),123-134.

Fitriyani, F., Haslinda, H., & Rahmatiah, R (2023). Penagaruh Metode Critical Incicdent Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Menulis Karangan Siswa Kelas V SDN 9 Sumanga Kec., Liuang Tangaya Kabupaten Pangajene Kepulauan. *Jurnal Motivasi Pendidikan Bahasa*, 1(2), 65-86

Gibbs,g. (2022). L*earning by Doing. A Guide To Teaching And Learning Methods.* London: Further Education Unit

Guntur Tarigan, H. (2018). *Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Bandung.Angkasa.

Hamid, M. (2019). *Media Pembelajaran : Teori Dan Praktik.* Jakarta: Kencana

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Hadi, S.,& Purba, R (2021) . Media Pembelajaran Dan Kreativias Siswa. *Jurnal Pendidkan,* 15(1), 45-60.

Halimah, N. (2020). Menulis Karangan : Prosesdan Teknik. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 6 (1), 22-30.

Halimah. N. (2022). "Peningkatan Keterampilan melalui Media Digital, " Jurnal Pendidikan dan Teknologi , 10(3), 150-160

Haryanto, B. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle untuk meningkatkan Minat dan Keterampilan Menulis Karangan Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi,* 9(1),34-45

Harefah, D. (2021). " Penerapan Strategi Pembelajaran Critical Incident."TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi, 1(1), 1-10

Halika, H. (2020). "Pengaruh Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(2)134-142). [ISSN:2531-4832]

Hyland, K. (2020). *Second language Writing . ccambridge*. University press

Kustandi, K (2022). Media pembelajaran. Teori dan praktik. Jurnal pendidikan, 17(2), 88-97

Lestari, N. P. E. K. (2021). Pengaruh penggunaan media gambar seri terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD Negeri 2 Mengwi. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 6*(1), 45–54. Universitas Pendidikan Ganesha. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/33742

Lestari, N. P. E. K., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Media gambar berseri berorientasi problem based learning pada materi Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. *Mimbar Ilmu, 27*(2), 225–233. *https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/46639*

Maulinawati, Y., Arifin, M. A., & Widodo, H. (2021). Implementation of the critical incident learning strategy in Pancasila education during the COVID-19 pandemic. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 10*(3), 423–432. https://jurnal.uns.ac.id/jpi/article/view/55502

Mayer, R. E. (2020)."The Cambridge Handbook of Multimedia Learning". Cambridge University Press.

Nusivera, E. (2023). Pegaruh Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Kemampuan Menulis Skanario Film Siswa Kelas XI SMA N 2 tambung Utara . linggau journal languange Education and Literature,3(1)

Noviana, E., et al. (2021). The Effect of Critical Incident Strategy on Students'Critical Thingking Ability. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 1-10.

Nurhayati, E. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Media Gambar Seri pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua, 6(1), 55-63.[ISSN:2502541X]

Prensky, M. (2020). *Theaccchin digital Ntives: partnering For Real Realing*. Thousand Oaks: Corwin Press.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Pratiwi, N., Sufasyah, & Azis, S. A. (2023). Analisis Pembelajaran Keterampilan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu,* 7(5), 2851-2861. *https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.4476*

Paumard, M. M., & Picard, D(2020). Deepzzle: Solving Visual Jigsaw Puzzleswith Deep Learning and Shortest Path Optimization. arXiv preprint arXiv:200548. *https://asxiv.org/abs/2005.12548*

Rakmhawati, R. (2020) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Menulis Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*,15(2), 145 165

Rahmawati, D., & Suryani, I. (2020). Enhancing students' writing skills through visual media: A study on primary school students. *Journal of Primary Education Research, 32*(1), 112–125. https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JHUSE/article/view/45

Rahmatiah, R. (2022). Pengaruh Strategi Criticcacl Incident Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Menlis Karanga Narasi Siswa Kelas V SDN 199 Malela Kecamatan Suli. Jurnal.aripi.or.id. *https://doi.org/10.6112/bima.v13.66*

Rizal, M. (2023). Menulis Kreatif untuk Siswa: Teori dan Praktik. Bandung: Penerbit Aflabeta

Steven, A., Magnusson, C., Smith, P., Pearson, P., Cross, V., & Daly, C. (2020). Critical incident techniques and reflection in nursing and health professions education: A systematic narrative review. *BMC Medical Education, 20*(1), 1–12. https://doi.org/10.1186/s12909-020-02389-3

Sari, R (2020).”Keterbaasan Media Viual Dalam Pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*

Santoso, H., et al. (2023). Pendekatan Partisipatif Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan,* 10(1), 15-25

Septiani, N., Nurasiah, I., & Wardana A. E. (2020*). Pengaruh Media Puzzle Gambar Seri Terhadap Keteramplan Menulis Karangan Narasi Di Kelas Rendah*. Jurnal perseda, 3(1*), https://doi.org/10.37150/perseda.3i1.455*

Setiawan, A (2020) Tarigan, H. G (2021). *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa.* Jakartaa: Penerbi Angkasa

Setiawan, A. (2022). Refleksi Kritis dalam Pembelajaran, Penerapan Metode Critical Incident.” Jurnal dan Pembelajaran, 8(1) 25-34.

Siti Aisyah, N. (2021). Jenis-jenis Karangan Dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra.* 5(2), 35-45

Suriasumantri, J. (2022). *Filsafat dan ilm pendidikan*. Jakarta: Penerbit Universitas

Sugiono. (2021). Metode penelitian kauntitatif, kualitatif, dan R&D bandung: alfabeta.

Sukmawati, N. (2019). “Penggunaan Media Puzzle dalam pembelajaran.”Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(2), 120-130

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Suruani, . g., Sulisitri, E., & Marsela, N (2021). *Picture and Picture Method Media Puzzle assisted on Learning Outcomesin the Cognitive Realm of Grade V Elementary School Students.* Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), 9(2). Universitas Ahmad Dahlan.

Tantikasari, D., Mudzanatun, & Kiswoyo. (2018). Keefektifan kemampuan menulis karangan narasi melalui media puzzle gambar seri terhadap siswa kelas IV semester 2 SD Negeri Jiken 05 Blora. *Dinamika Pendidikan, 22*(2), 83–97. https://doi.org/10.15294/dp.v22i2.19773

Widiastuty, & Setiawan, Y (2022). Metode Inovatif Dalam Pembelajaran. Jurnal Inovasi Pendidikan, 9 (4), 100-110.

Wahidah, S., Supriadi, D., & Sugiarti, Y. (2024). Pengaruh strategi pembelajaran critical incident terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VII SMPN 2 Cikampek. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10*(3), 820–837. https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/8788

Yulianti, R. (2021). penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara,* 7(1), 45-52 . [ISSN:2548-3343]

Yuliyanti, Y. (2020). “Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 112-118b

Zumratul Husna, Salahuddin, & Aprimadedi. (2024). *Pengembangan Media Puzzle Gambar Seri Berbasis Model ADDIE untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(2), 112–120.

Zhang, Y.(2021). The Role of Writing In Develoving Critical Thingking Skill. Journal of Educational Psychology, 1132), 245-260

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

DOKUMENTASI PERTEMUA KE 1 PRETEST













Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/CuDc9vt671cvTUIUsdaZ_A