

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR SERI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI KEBONDALEM MOJOKERTO**

**Fifit Fitriany<sup>1</sup>, Irena Yolanita Maureen, S.Pd., M.Sc<sup>2</sup>**

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Surabaya

[fitriany\\_fitit@yahoo.com](mailto:fitriany_fitit@yahoo.com)

**Abstrak**

Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Kebondalem Mojokerto siswa kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi menulis karangan narasi berdasarkan gambar seri tentang pengalaman dengan memperhatikan pilihan ejaan. Kondisi nyata yang dialami di Sekolah Dasar Negeri Kebondalem Mojokerto siswa kelas V guru mengajarkan siswa dengan model tradisional, tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis karangan yang utuh dan benar sedangkan siswa belum mampu menumbuhkan ide-ide dalam hal mengarang dan belum bisa menangkap ungkapan karangan yang disampaikan guru melalui lisan tentang bagaimana cerita karangan yang disampaikan oleh guru tersebut. Media gambar seri digital sesuai dengan tujuan pembelajaran menulis karangan untuk menumbuhkan ide-ide siswa dalam menulis karangan.

Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan *Research & Development (R&D)* dimulai dari tahapan penelitian dan pengumpulan data dan berakhir pada tahapan implementasi. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen wawancara, angket sebagai pedoman untuk merevisi media gambar seri digital, dan tes evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Berdasarkan data hasil validasi media yang dikumpulkan dapat disimpulkan bahwa Ahli materi 95,22%, Ahli media 81,4%, Uji coba perorangan 83,33%, Uji coba kelompok kecil 89,66%, Uji coba kelompok Besar 94,86%, hasil uji-t ternyata t hitung lebih besar dari pada t tabel yaitu  $5,55 > 2,021$ . Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar seri digital dinyatakan layak dan dapat membantu proses belajar mengajar oleh guru dan meningkatkan kemampuan menulis karangan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, media gambar seri digital, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

**Abstract**

Learning in elementary school the country Kebondalem Mojokerto grade V Indonesian Language competence Subjects writing narrative essays based on a picture series about experience with attention to the choice of spelling. The real conditions that plagued the country in the elementary school Kebondalem grade V Mojokerto teachers teach students with a traditional model, not in keeping with the purpose of learning to write essays that are intact and properly while the students haven't been able to cultivate ideas in terms of writing and haven't been able to catch the bouquet expressions conveyed through oral stories about how the bouquet presented by the teacher. Media images series of digital complies with the goal of learning to write essays to cultivate students ideas in writing essays..

This media development using model of research & development (R & D) started from the research and ended at the stage of implementation. Engineering data interview, using the instruments chief as a guideline to revise a series of digital media and tests evaluation to know the results of study. Based on the results of the validation data media is collected it can be concluded that 95,22% material Experts, media expert for 81.4%, individual trial 83,33%, a small group of test 89,66%, large groups of test 94,86%, t-test results turned out t count greater than t table that is  $5.55 > 2,021$ . It can be concluded that the development of digital media picture series was declared eligible and can help the process of teaching and learning by teachers and improve the ability of writing the essay.

**Keywords:** Development, Media Images of Digital Series, Indonesian Language Subjects

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Tidak hanya masalah tentang bahasa yang non baku tetapi surat kabar harian (kompas, Santosa Puji: 12 Agustus 2012) juga menemukan masalah tentang peningkatan atau akronim dalam penulisan kalimat Bahasa Indonesia, dalam bahasa kita banyak sekali bermunculan kata-kata singkatan dan akronim yang bagi kebanyakan orang betul-betul merupakan hal yang memusingkan kepala secara serius. Ada yang mengkhawatirkan jika hal ini dibiarkan saja tumbuh bak jamur di musim penghujan, pada akhirnya Bahasa Indonesia sebagian besar kata-katanya akan terdiri atas singkatan dan akronim saja. Atas menjamurnya singkatan dan akronim itu ada yang menganggap "latahnya" orang-orang sekarang menciptakan kata singkatan dan akronim merupakan gejala penyakit *schizophrenia* (gangguan jiwa). Ada pula yang berpendapat bahwa gemarnya orang membuat kata singkatan dan akronim itu hanya karena kemalasan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi. Komunikasi tersebut tentunya dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Indonesia. Agar dapat berkomunikasi dengan baik, seseorang perlu belajar cara berbahasa yang baik dan benar. Cara tersebut akan lebih baik jika diajarkan sejak dini dan berkesinambungan. Setiap peserta didik dituntut untuk mampu menguasai bahasa yang mereka pelajari terutama bahasa resmi yang digunakan oleh negara yang ditempati peserta didik. Begitu pula di Indonesia, pada dasarnya mata pelajaran Bahasa Indonesia penting untuk dikuasai, karena pada dasarnya Bahasa Indonesia adalah Bahasa kesatuan Indonesia.

Menulis memang harus diakui sebagai sebuah aktivitas yang sangat berbeda bila dibandingkan dengan berbicara, membaca, dan menyimak. Dan salah satu hal yang terpenting dalam proses belajar mengajar adalah membaca dan menulis. Karena ini adalah hal dasar agar siswa dapat berkembang dan menerima pelajaran dari guru yang disampaikan. Tanpa kedua hal tersebut para guru akan mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar. Pada siswa kelas V sekarang setiap siswa dituntut untuk mulai belajar menulis yaitu mengarang sederhana. Sebelumnya, pada kelas rendah ditanamkan dasar-dasar menulis. Jika dasarnya sudah kuat dan dikuasai dengan benar maka siswa dapat menulis dengan baik dan benar. Sabarti Akhadiah, (1993: 64) mengemukakan bahwa keterampilan menulis sangat kompleks karena menuntut siswa untuk

menguasai komponen-komponen di dalamnya, misalnya penggunaan ejaan yang benar, pemilihan kosakata yang tepat, penggunaan kalimat efektif, dan penyusunan paragraf yang baik.

Berdasarkan pengamatan penelitian dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas V pada Sekolah Dasar Negeri Kebondalem Mojokerto, guru hanya mengajarkan siswa dengan model tradisional saja, dan mengajar siswa dengan menyampaikan contoh karangan yang ada pada modul sedangkan modul tersebut berupa sistematika paragraf sedangkan siswa belum mampu menumbuhkan ide dalam hal mengarang dan belum bisa menangkap ungkapan karangan yang disampaikan guru melalui lisan tentang bagaimana cerita karangan yang disampaikan oleh guru tersebut dan banyak media pembelajaran yang tidak tepat sesuai dengan kaidah-kaidah media pembelajaran yang baik dan benar. Sehingga secara mentalitas peserta didik menganggap Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang sukar sehingga tidak dapat menulis karangan. Dalam mempelajarinya sehingga siswa hanya dapat menulis karangan yang utuh dengan memperhatikan penggunaan ejaan yang benar dan hal tersebut menunjukkan bahwa siswa belum mampu mengungkapkan ide untuk menulis karangan. Menulis bukanlah kemampuan yang dapat dikuasai dengan sendirinya, melainkan harus melalui proses pembelajaran sehingga memang diperlukan sebuah proses panjang untuk menumbuh kembangkan tradisi menulis. Siswa banyak yang belum dapat untuk merangkai kata apabila guru hanya menggunakan model tradisional saja dengan kata lain guru kurang memaksimalkan media yang ada seperti Komputer, Proyektor, Sound sistem. Menghadapi hal tersebut diperlukan sumber belajar lain yang dapat membangun pengetahuan peserta didik dalam meningkatkan merangkai kata.

Melihat permasalahan belajar yang ada, maka kebutuhan untuk mengembangkan media instruksional edukatif yang berupa gambar seri digital. Diperlukan adanya media yang kompleks dan menarik bagi siswa sekolah dasar kelas V. Gambar seri digital merupakan media yang dimodifikasi sesuai untuk meningkatkan menulis karangan bagi peserta didik karena gambar (*visual*) merupakan media yang kompleks dan praktis untuk siswa kelas V sekolah dasar namun tetap menyajikan materi-materi pembelajaran didalamnya dan media gambar seri digital merupakan media yang bisa menyusun cerita secara seri atau berlanjut untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan. Penggunaan gambar

seri digital dianggap perlu karena menulis karangan adalah proses atau tahapan. Pembelajaran yang menulis karangan perlu adanya latihan untuk menulis. Sekolah Dasar Negeri Kebondalem memerlukan media gambar yang kompleks untuk pembelajaran bahasa Indonesia menulis karangan dari hasil pengamatan siswa Sekolah Dasar Negeri Kebondalem sudah memiliki karakteristik menguasai kemampuan dasar pengoperasian komputer dan sesuai dengan kondisi dari Sekolah Dasar Negeri Kebondalem yang tersedianya sarana dan prasarana sehingga proses pembelajaran yang menggunakan gambar seri digital bisa dilaksanakan dalam Sekolah Dasar Kebondalem terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kompetensi menulis karangan dianggap sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, siswa, dan Sekolah Dasar Negeri Kebondalem.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti yang telah diuraikan diatas, tidak bisa terlepas dari media pembelajaran. Maka diperlukan adanya penelitian dan pengembangan untuk sebuah strategi yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Syaodih, 2013:164). Penelitian dan pengembangan diperlukan dalam latar belakang masalah diatas untuk mengembangkan produk baru yaitu yang bisa memperbaiki praktik dalam Bahasa Indonesia.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, diatas bahwa belum adanya media sebagai alternatif dan interaktif dalam pembelajaran, maka timbul sebuah rumusan masalah bahwa “Diperlukan Pengembangan Media Gambar Seri Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Kebondalem Mojokerto”.

## 3. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk media gambar seri digital untuk meningkatkan kemampuan siswa menulis karangan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Kebondalem Mojokerto yang dapat digunakan pada situasi pembelajaran sebenarnya.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan gambar seri digital untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## 4. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, untuk menyamakan persepsi maka akan dijelaskan beberapa definisi operasional menjelaskan judul, yaitu:

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya (seel & Richey, 1994:38)

Pengembangan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan (Nana Syaodih 2013:164)

### 2. Media

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audio visual* serta peralatannya. (Sadiman, dkk 2010:7)

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. (Gagne dalam Sadiman Arief, 2010:6)

### 3. Media Gambar

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara *visual* kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, *potret, slide, film, strip, opaque projector* (Soetomo, 1994:95).

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana (Arief Sadiman, 2010:29).

### 4. Media Gambar Seri

Menurut Azhar Arsyad (2013: 114), gambar seri merupakan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Dengan gambar seri, siswa dilatih mengungkapkan adegan dan kegiatan yang ada dalam gambar.

Sedangkan menurut (Soeparno, 1988 : 18-19), media gambar seri biasa disebut *flow cart* atau gambar susun. Media gambar seri bisa dibuat dari kertas yang ukurannya lebar seperti kertas manila yang didalamnya terdiri atas beberapa gambar.

### 5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam Psikologi Pendidikan (Syah Muhibbin, 2010:88) dari pendapat Hintzman belajar adalah suatu perubahan yang terjadi organisme

(manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Sedangkan pendapat Witting dalam bukunya *psychology of learning* belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam atau keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman. Belajar mengajar kegiatan mengajar tidak berproses kehampaan, tetapi dengan penuh makna. Didalamnya terdapat sejumlah norma untuk ditanamkan ke dalam ciri setiap pribadi anak didik (Djamarah, Syaiful Bahri 2010:37)

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan pada hakekatnya belajar adalah suatu aktifitas untuk mencapai perubahan tingkah laku. Bahwa seseorang belajar Bahasa Indonesia karena terjadinya aktifitas berbicara, menyimak, dan aktifitas dalam kehidupan Bangsa Indonesia yang menggunakan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

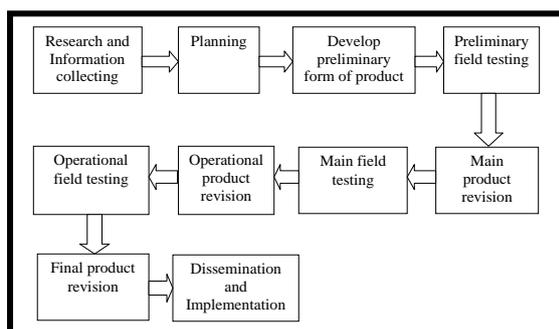
## METODE PENGEMBANGAN

### A. Model Pengembangan

Model yang digunakan untuk mengembangkan media gambar seri digital ini adalah model Research and development (R&D). Model ini dipilih karena karakteristik langkah pokok R&D yang membedakannya dengan pendekatan penelitian lain. (Sugiyono, 2008) menjelaskan 4 ciri utama R&D, yaitu:

- Melakukan studi atau penelitian awal untuk mencari temuan-temuan penelitian terkait dengan produk yang akan dikembangkan.
- Mengembangkan produk berdasarkan temuan penelitian tersebut.
- Dilakukannya uji lapangan dalam setting atau situasi senyatanya dimana produk tersebut nantinya digunakan.
- Melakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam tahap-tahap uji lapangan.

Gall, Gall & Borg (2003:571) menggambarkan tahap R&D dalam (Putra, Nusa 2011 : 119) sebagai berikut:

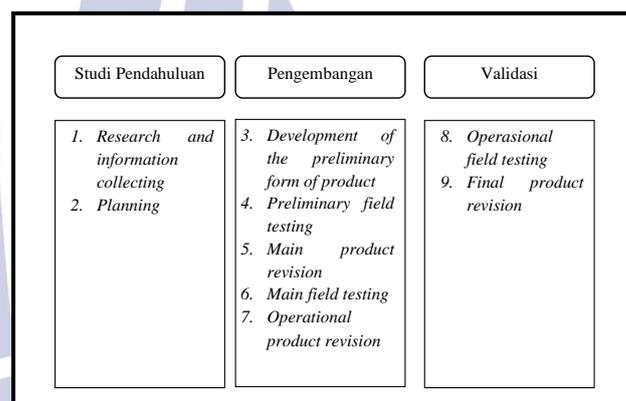


Gambar 3.1

**Model Research & Development (R&D) Gall and Borg**  
 Alasan digunakannya model pengembangan *Research & Development (R&D)* adalah sebagai berikut:

- Model pengembangan ini sesuai untuk digunakan dalam mengembangkan media gambar seri digital yang bersifat prosedural dan bersifat proses.
- Langkah-langkah dalam model pengembangan ini sederhana dan mudah dilaksanakan dalam penelitian lapangan.
- Urutan setiap model tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaan setiap langkahnya terkontrol dengan baik.
- Menghemat waktu, biaya, dan tenaga. Hal ini menguntungkan bagi pengembang dalam melaksanakan uji coba produk dilapangan.

Dalam mengembangkan gambar seri digital ini pengembang menggunakan model pengembangan *Research & Development (R&D)* sebagai acuan.



Gambar 3.2

### Klasifikasi Langkah Penelitian Model *Research & Development (R&D)* Gall and Borg

#### B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk. Apabila model pengembangannya adalah prosedural, maka prosedur pengembangannya tinggal mengikuti langkah-langkah seperti yang terlihat dalam modelnya. Model pengembangan *Research & Development (R&D)*, maka prosedur pengembangannya sebagai berikut:

- Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*).
  - Dalam penelitian dan pengumpulan data diperlukan penelitian dalam hal mengembangkan media gambar seri digital. Penelitian dilakukan untuk mengumpulkan data berupa konsep-konsep teori yang berkaitan dengan

media gambar seri digital, yang meliputi:

- 1) Standar kompetensi, kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa kelas V yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar.
  - 2) Pengumpulan data dan mengidentifikasi materi dalam menulis karangan, cerita dalam gambar yang akan di susun dalam gambar seri digital, membuat kerangka karangan, dan pengembangan karangan. Pengumpulan data konsep-konsep teori berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi.
  - b. Pengumpulan data tentang karakteristik subyek penelitian siswa kelas V, karakteristik berupa umur, cara berpikir siswa kelas V berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran.
  - c. Analisis tugas dilakukan pengamatan kepada siswa mengenai tugas-tugas yang diberikan oleh guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Data diperoleh berupa dokumentasi dilapangan dan wawancara yang dilakukan kepada guru secara langsung.
2. Melakukan perencanaan (*Planning*).  
Perencanaan media yang dilakukan dengan merumuskan rencana tujuan media pembelajaran dilakukan oleh pengembang setelah melakukan analisis pada siswa, tugas, dan standar kompetensi, kompetensi dasar. Sehingga diperoleh indikator yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar siswa yaitu pengembangan menulis karangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*).  
Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen.
- a. Penyusunan draf kasar akan tetapi sudah disusun lengkap dengan pemilihan media yang tepat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan bahan pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi, dan kompetensi dasar, sehingga diperoleh indikator dari bahan pembelajaran menulis karangan.
  - b. Pengembangan proses pembelajaran yaitu pembuatan rencana proses pembelajaran dengan media yang dikembangkan.
  - c. Penyusunan rancangan awal media dilakukan pembuatan *story board* kemudian diaplikasikan menjadi sebuah media. Pembuatan media melalui beberapa tahapan yakni: proses *visualisasi, editing*.
  - d. Penyusunan instrumen untuk memperoleh penilaian terhadap media yang dikembangkan. Sehingga diperoleh validasi ahli materi dan ahli media.
4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba di lapangan pada 1 sekolah. Selama uji coba diadakan pengamatan pengedaran angket dengan keterangan alasan untuk memberikan masukan kritik, komentar dan saran.
- a. Melakukan validasi ahli ini dilakukan untuk memperoleh masukan atau saran mengenai kemenarikan, kejelasan, kesesuaian media dan materi yang dikembangkan. Pada uji validasi ini ahli materi dan ahli media diberikan angket dengan keterangan alasan untuk memberikan masukan kritik, komentar dan saran sebagai uji validasi kelayakan materi dan media. Validasi ini dilakukan oleh 2 orang sebagai berikut:
    - 1) Ahli materi  
Pada uji validasi ahli materi dilakukan kepada ahli materi sebanyak 2 orang untuk mengetahui materi yang ada pada media sudah sesuai dengan indikator. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi yang berkompeten atau menguasai materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada sekolah dasar. Pengembang memilih dosen Universitas Negeri Surabaya dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

dan dari guru sekolah dasar kelas V. Kedua ahli tersebut nantinya akan diadakan angket dengan keterangan alasan untuk memberikan masukan kritik, komentar dan saran. Angket tersebut diberikan sebagai uji validasi yang digunakan untuk analisis materi dan media.

2) Ahli media

Ahli media yang dipilih merupakan seorang ahli yang berkompeten dibidangnya. Pemilihan 2 orang dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya sebagai ahli media karena yang berkompeten atau menguasai dalam pengembangan media. Kedua ahli tersebut nantinya akan diadakan angket dengan keterangan alasan untuk memberikan masukan kritik, komentar dan saran. Angket tersebut diberikan sebagai uji validasi yang digunakan untuk analisis media.

- b. Melakukan uji coba perorangan pada Sekolah Dasar Negeri Kebondalem kelas V mata pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi menulis karangan.
  - c. Objek uji coba 3 orang siswa dengan diadakan angket dengan keterangan alasan untuk memberikan masukan kritik, komentar dan saran. Uji coba pada tahap ini untuk mengetahui desain media, untuk penyempurnaan desain media. Merupakan uji coba perorangan untuk 3 orang subjek penelitian yang diambil secara acak.
  - d. Hasil dari uji coba dibahas atau di analisis untuk menyempurnakan kembali media gambar seri digital.
5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba. Melakukan penyempurnaan media gambar seri digital dari hasil uji coba lapangan.
  6. Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada 1

sekolah dengan 10 sampai dengan 20 orang subjek uji coba.

- a. Media gambar seri digital yang telah disempurnakan di uji coba pada Sekolah Dasar Negeri Kebondalem dengan 10 subjek uji coba. Merupakan uji coba kelompok kecil untuk dengan menggunakan 10 siswa secara acak dengan tujuan mendapatkan karakteristik yang berbeda-beda.
  - b. Pengujian dilakukan dengan diadakan angket dengan keterangan alasan untuk memberikan masukan kritik, komentar dan saran pada kelompok kecil.
7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*). Menyempurnakan produk hasil uji coba lapangan. Penyempurnaan media gambar seri digital di fokuskan pada pengembangan dan penyempurnaan materi dari media gambar seri digital.
  8. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). Dilaksanakan pada siswa kelas V sekolah dasar yang melibatkan kelompok besar. Pengujian dilakukan melalui eksperimen semu pada kelompok besar antara lain kelompok kontrol yang belum menggunakan media dan kelompok eksperimen yang dikelola oleh pengembang dengan menggunakan media. Hasil kedua kelompok nantinya akan dilakukan pengukuran dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara prestasi belajar siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.
  9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan. Setelah melalui validasi ahli dan uji pengembangan selesai dilakukan, maka penyempurnaan media gambar seri digital apabila dalam pemakaian masih terdapat kekurangan.

## B. Subyek Uji Coba

Dalam sebuah penelitian, subyek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sangat sentral karena pada subyek penelitian itulah data

tentang variabel yang akan diteliti berada dan diamati oleh peneliti. Keseluruhan subyek penelitian itulah kemudian dinamakan populasi (*population*) (Arikunto, 2002 :108)

- a. Ahli materi yang terdiri dari satu orang selaku guru yang berkompetensi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Ahli media yang terdiri dari dua orang berkompeten dalam pengembangan media di Sekolah Dasar dan bidang desain grafis.
- c. Siswa kelas V yang berjumlah 38 orang siswa dengan 23 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan. Untuk uji coba perorangan adalah 3 orang siswa, untuk uji coba kelompok kecil 10 orang siswa dan uji pelaksanaan lapangan.

#### D. Jenis Data

Berikut ini adalah jenis data yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran gambar seri digital:

- a. Data Kuantitatif  
Data kuantitatif diperoleh dari uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan teknik presentase. Data kuantitatif meliputi daya tarik produk, ketepatan produk, tujuan program, serta tata letak pada media gambar seri digital.
- b. Data Kualitatif  
Data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari tanggapan ahli materi, dan ahli media yang berisi saran. Saran dan tanggapan yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk. Data kualitatif dari ahli materi meliputi tentang kesesuaian produk terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Sedangkan ahli media, meliputi tentang kualitas produk yang dikembangkan.

#### 5. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data menggunakan metode observasi:

- a. Metode Wawancara  
Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto, 2002:132). Menurut Arikunto (2002:132), jika ditinjau dari pelaksanaannya maka wawancara dibedakan atas :
  1. Interview Bebas (*Inguided Intervier*)

Pewawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga mengingat akan data yang akan dikumpulkan. Dalam pelaksanaannya pewawancara tidak membawa pedoman apa yang ditanyakan.

2. Interview Terpimpin (*Guided Interview*)

Wawancara yang dilakukan oleh pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci seperti yang dimaksud dalam interview terstruktur

3. Interview Bebas Terpimpin

Wawancara bebas terpimpin merupakan kombinasi antara interview bebas dan interview bebas terpimpin.

Proses wawancara digunakan pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, metode pengumpulan data berupa wawancara ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik, kemampuan dasar siswa dan mengetahui pencapaian prestasi siswa sebelum menggunakan media. Wawancara juga diberikan kepada para ahli untuk revisi, saran dan masukan dari para ahli untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

- b. Angket

Data pengembangan media gambar seri digital ini menggunakan instrumen berbentuk angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih (Arikunto, 2006:152). Instrumen penilaian terhadap produk pengembangan media gambar seri digital meliputi:

1. Angket untuk ahli materi, ahli media dan siswa
2. Setiap jawaban memiliki skor yang berbeda menggunakan skala pengukuran. Dalam angket nanti yang dipergunakan adalah instrumen yang jawabannya diberikan dengan memberi tanda (X) pada huruf yang sesuai dengan responden. Adapun skala tersebut meliputi:

A: Skor 1 untuk jawaban setuju atau ya

B: Skor 0 untuk jawaban tidak setuju atau tidak

- c. Tes

Tes ditunjukkan kepada siswa untuk mengukur pencapaian atau prestasi setelah diberikan materi melalui media. Penyusunan tes berdasarkan indikator hasil belajar yang disusun menjadi soal-soal untuk mengevaluasi kemampuan mengarang.

## 6. Teknik Analisis Data

1. Instrumen angket diolah menggunakan rumus prosentase.

Data kuantitatif dapat diperoleh melalui angket dianalisis dengan menggunakan perhitungan presentase setiap aspek (PSA).

Teknik perhitungan PSA (Presentase Setiap Aspek) ini untuk menghitung skor presentase dari semua aspek pada variabel yang terdapat pada media yang dievaluasi, dengan rumus:

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

Dan untuk perhitungan PSP (Presentase Setiap Program) dengan rumus:

$$PSP = \frac{\sum \text{Prosentase semua aspek}}{\sum \text{Aspek}} \times 100\%$$

Untuk menghitung prosentase semua aspek yang mempunyai kesamaan yang akhirnya menjadi suatu penilaian yang mengacu pada kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Menurut (Arikunto, 2006), adapun kriteria penilaian dalam mengevaluasi sebagai berikut :

Rentangan Presentase	Kriteria	Keterangan
66% - 100%	Baik	Media layak digunakan (tanpa revisi)
0% - 65%	Tidak baik	Media belum layak digunakan (revisi)

2. Data tes.

Data tes yang diperoleh dari pengembangan ini adalah menggunakan skala interval maka untuk mengetahui cara meningkatkan prestasi belajar menggunakan rumus teknik statistik uji-t dua sampel bebas.

Data tes diambil untuk membandingkan data antara pre-tes dan post tes. Supaya mengetahui adanya perbandingan antara siswa yang sebelum menggunakan media gambar seri digital dengan siswa yang sudah menggunakan media gambar seri digital.

Menurut Arikunto (2006: 306-307) rumusnya sebagai berikut:

Untuk data hasil belajar siswa yang di dapat dari tes akan dilakukan analisis menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \left(\frac{\sum d}{N}\right)^2$$

Hasil yang di dapat selanjutnya dimasukan ke dalam rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = nilai rata-rata (mean) dari perbedaan pre test dengan post test (post testpre tes)

xd = perbedaan deviasi dan mean deviasi

N = banyaknya subyek

df atau d.b : N-1

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media gambar seri digital menggunakan model pengembangan R&D (Brog&Gall) memperoleh hasil analisis pada angket ahli materi I dan ahli materi II diperoleh hasil 95,22% dengan kategori " **baik**" (Arikunto, 2006:37).

Berdasarkan hasil analisis data angket pada ahli media I dan ahli media II diperoleh hasil 81,4% dengan kategori " **baik**" (Arikunto, 2006:37).

Hasil pengembangan media gambar seri digital menggunakan model pengembangan R&D (Brog&Gall) pada uji coba lapangan memperoleh hasil analisis pada angket perseorangan diperoleh hasil 83,33% dengan kategori " **baik**" (Arikunto, 2006:37).

Berdasarkan hasil analisis data angket pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 89,66% dengan kategori " **baik**" (Arikunto, 2006:37).

Berdasarkan hasil analisis data angket pada uji coba kelompok besar diperoleh hasil 84,86% dengan kategori " **baik**" (Arikunto, 2006:37).

Dari pengujian pelaksanaan tes dilakukan di kelas dengan Pre test dan post test dilakukan untuk membandingkan keadaan sebelum menggunakan media (kelompok kontrol) dengan keadaan sesudah menggunakan media (kelompok eksperimen). Berikut ini merupakan hasil yang diperoleh:

Berdasarkan perhitungan diatas dengan taraf signifikan 5%, db=37-1 = 36. Sehingga diperoleh t tabel

yaitu 2,021 dan ternyata  $t$  hitung lebih besar dari pada  $t$  tabel yaitu  $5,55 > 2,021$ . Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran berupa media gambar seri digital.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan ini media layak digunakan berdasarkan uji kelayakan media dan media dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Pengembang media gambar seri digital ini menggunakan model pengembangan *Research & Development (R&D)*. Dalam proses pengembangan terdapat langkah-langkah analisis siswa, analisis tugas analisis konsep, dan sebagainya. Selain itu model pengembangan *Research & Development (R&D)* terdapat juga langkah-langkah validasi ahli materi yang menunjukkan presentase 95,22% yang menunjukkan materi dalam media gambar seri digital baik, validasi ahli media yang menunjukkan presentase 81,4% yang menunjukkan desain dalam media gambar seri digital baik, dan uji validasi yang dilakukan di lapangan atau kelas untuk mengetahui tingkat keberhasilan media yang akan dikembangkan sehingga menjadi media yang akan dikembangkan lebih rinci dan sesuai dengan kebutuhan di lapangan.

Melalui hasil analisis pre test dan post test berdasarkan taraf signifikan 5%,  $db\ 37-1= 36$ , sehingga diperoleh  $t$  tabel yaitu 2,021 dan ternyata  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel yaitu  $5,55 > 2,021$ . Artinya hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran gambar seri digital. Oleh karena itu media gambar seri digital untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan kelas V Sekolah Dasar Negeri Kebondalem dapat membantu siswa dalam menumbuhkan ide-ide untuk menulis karangan yang utuh dengan memperhatikan penggunaan ejaan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### Saran

Saran yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan media gambar seri digital antara lain tentang pemanfaatan, *desiminasi* (penyebaran), dan pengembangan produk lebih lanjut.

Saran pemanfaatan

Saran ini ditunjukkan kepada guru dalam memanfaatkan media gambar seri digital yang telah dikembangkan, antara lain:

- Perhatikan petunjuk penggunaan media gambar seri digital.
- Perhatikan dalam kelompok besar peran guru dalam media gambar seri digital untuk menuntun siswa dalam menyimak gambar seri digital yang

ditayangkan, siswa dengan bantuan guru untuk mendeskripsikan kegiatan dalam gambar seri digital.

Media gambar seri digital ini digunakan sebagai variasi media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran menulis karangan.

1. Saran *desiminasi* (penyebaran)

Pengembangan media gambar seri digital ini hanya ditunjukkan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kompetensi dasar menulis karangan narasi berdasarkan gambar seri tentang pengalaman dengan memperhatikan pilihan ejaan di Sekolah Dasar Negeri Kebondalem Mojokerto. Apabila media gambar seri digital ini digunakan pada sekolah lain maka terlebih dahulu melihat beberapa kesamaan, antara lain: karakteristik pembelajaran, tujuan pembelajaran, kondisi sekolah yang mendukung, karakteristik siswa, dan sebagainya.

Saran pengembangan produk lebih lanjut

Media gambar seri digital dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis karangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri Kebondalem.

Kesesuaian materi karangan yang akan dikembangkan lebih lanjut dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan dengan gambar yang nanti dibuat dalam pembuatan media perlu diperhatikan.

- a. Apabila memodifikasi kembali media gambar seri digital dalam gambar seri maka perlu diperhatikan jalan cerita dalam gambar seri sesuai karakter siswa dan sesuai tujuan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ahmad Rofi'udin & Darmiyati Zuchdi. 1999. *Pendidikan Bahasa dan Sastra di Kelas Tinggi*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, edisi Revisi V. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arthana, Ketut Peging dan Dewi, Damajanti K. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Unipress.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Gorys Keraf. 2007. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Putra, Nusa. 2011. *Research & Development :Penelitian Dan Pengembangan :Suatu Pengantar*. Jakarta :PT RajaGrafindo Perda. <http://nesaci.com/apa-pengertian-karangan-dan-jenis-jenis-karangan-dalam-bahasa-indonesia/> (Diakses pada, 8 Maret 2013, 10:40)
- Rahadi, Ansto.2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta :Dikjen Dikti Depdikbud <http://www.pendidikankarakter.com/wajah-sistem-pendidikan-di-indonesia/> (Diakses pada, 8 Maret 2013, 12:50)
- Rahmanto. 1988. *Metode pengajaran sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sabarti, Akhadiah.dkk. 1993. *Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Departemen Pendidsikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Sadiman, Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Syaodih, Nana. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Syah, Muhibin. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosda Karya
- Seels, Barbara & Richey, Rita. 1994. *Instruktional Technology: The defintion and domain of The Field*. Wasington DC. AECT.
- Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Alegensindo.
- Sudjono, Anas. 2003. *Pengantar Statistik Pemdidikan*. Jakarta : PT Rajafindo
- Soelarko, 1980. *Audio Visual Media Komunikasi Ilmiah Pendidikan*. Bandung: Binacipta.
- Soetomo, Hamalik. 1994. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Suparno dan Mohammad Yunus. 2007. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suparno, Paul. 2000. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius
- Suparno, Jayadi. 2007. *Filsafat Konruktivisme dalam pendidikan*. Yogyakarta: Kanius.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Puji, Santosa. Surat kabar harian *Kompas* 12 Agustus 2012
- Taringan, HG. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Yusuf, Syamsu. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Gambar> (Diakses pada, 7 Maret 2013, 08:30)