

## **Pengembangan Media Gambar Berseri *Display* Kelas untuk Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

**Ryas Baitijannah**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, ryasbaitijannah16010644074@mhs.unesa.ac.id

**Hendratno**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, Hendratno@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Pengembangan media Gambar Berseri *Display* Kelas dapat membantu siswa dalam menulis cerita fiksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media Gambar Berseri *Display* Kelas dan mengetahui kualitas Gambar Berseri *Display* Kelas untuk keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D. Instrumen pengumpulan data dengan lembar validasi materi, media, lembar angket guru dan siswa. Hasil penelitian ini adalah media yang dikembangkan memiliki kualitas yang layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis cerita, dengan hasil nilai persentase berdasarkan ahli media sebesar 93,75% dan ahli materi sebesar 96%. Berdasarkan angket guru, media memiliki nilai kelayakan sebesar 91,7%, dan pada angket siswa memperoleh nilai sebesar 92,5 %.

**Kata Kunci:** gambar berseri, *display* kelas, menulis cerita.

### **Abstract**

The development of a Classroom Image Display Media can assist students in writing fiction. The purpose of this study was to determine the process of developing the Classroom Image Display Media and know the quality of the Classroom Display Image for grade IV story writing skills of elementary school students. This type of research is development research using the 4D model. Classroom Image Display Media. Instruments for collecting data using material validation, media validation, teacher questionnaires and student questionnaires. The results of this study are the media developed have decent quality and can be applied in learning to write stories, with the results of the percentage value based on media experts at 93.75% and material experts at 96%. Based on the teacher's questionnaire, the media had a worthiness of 91.7%, and on the student questionnaire a score of 92.5%.

**Keywords:** image series, display class, writing story.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan dapat dicapai melalui dua jalur yakni di sekolah dan di luar sekolah. Pada jalur pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara berjenjang untuk memberikan bekal hidup berupa pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah dimulai dari tingkat dasar, menengah, dan tinggi.

Proses pembelajaran di sekolah ditentukan berdasarkan peran guru dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan pada proses pembelajaran dapat diukur dari kegiatan proses dan hasil pembelajaran. Mulyasa, dkk. (2016:101) menjelaskan keberhasilan pembelajaran tercapai apabila menunjukkan seluruh siswa atau setidaknya 75% siswa terlibat dalam pembelajaran secara aktif pada fisik, mental, maupun sosialnya dan menunjukkan hasil adanya perubahan perilaku positif. Dalam menunjang pembelajaran yang efektif guru harus menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu pada pelaksanaan

pembelajaran, guru perlu memperhatikan penggunaan media dan pengelolaan kelas.

Media dalam pembelajaran berperan sebagai perantara guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media digunakan sebagai penghubung guru dengan siswa terkait materi yang dapat diterima dengan lebih mudah. Media terdiri dari berbagai jenis. Pemilihan media disesuaikan pada masing-masing kebutuhan dalam pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Media pembelajaran sangat penting digunakan sebab dapat membangkitkan semangat, minat, dan motivasi siswa dalam belajar. Selain bagi siswa, media juga bermanfaat bagi guru dalam kegiatan mengajar. Media membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif. Guru dapat melaksanakan pembelajaran bermakna dengan menggunakan media yang memudahkan pemahaman siswa dalam belajar. Pemilihan media yang digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi siswa dan lingkungan agar dapat mencapai tujuan penggunaan media dalam pembelajaran.

Media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran harus dapat menyampaikan materi dengan tepat. Media harus

memiliki kemudahan dalam proses penggunaannya. Salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media berupa gambar. Jenis gambar dibedakan menjadi gambar tunggal dan gambar berseri. Menurut Karjak (2017:41), gambar berseri adalah beberapa gambar yang menggambarkan suasana sebuah cerita dan memiliki kesinamungan antara gambar satu dengan yang lainnya. Gambar berseri menjelaskan secara konkret tentang masalah yang digambarkan. Media foto termasuk dalam jenis media visual yang mengandalkan indra penglihatan. Pengelolaan media visual secara tepat dapat mendukung pembelajaran yang menyenangkan.

Selain media, perlu adanya penataan lingkungan belajar yang efektif agar mampu menunjang upaya keberhasilan pembelajaran. Segala penataan dalam kelas dapat memengaruhi jalannya komunikasi di dalam kelas. Salah satu penataan kelas yang perlu dilakukan adalah penataan pajangan atau *display* kelas. Dinding kelas yang kosong ataupun pajangan gambar yang monoton dapat menimbulkan kebosanan pada siswa. Chatib dan Fatimah (2013:17) mengungkapkan, otak siswa akan lebih menyukai jika ada *display* kelas dan sebaliknya, jika tidak ada *display* kelas tidak akan timbul minat belajar siswa dan lambat laun siswa akan kehilangan selera belajar. *Display* kelas akan menunjang proses pembelajaran melalui penataan yang sesuai dan menarik bagi siswa.

Adanya media visual berupa gambar berseri dapat dikelola dengan dijadikan sebagai *display* kelas. Media gambar merupakan media visual yang dapat memunculkan imajinasi siswa untuk mempresentasikan sebuah objek dan peristiwa yang disampaikan melalui kata-kata. Menurut Aswat, dkk. (2019), media gambar dalam pembelajaran sangat baik untuk diterapkan sebab media ini cenderung disukai siswa sehingga akan menumbuhkan minat untuk lebih mengetahui informasi dari gambar. Selain itu guru juga dapat menyampaikan materi dengan optimal. Media gambar berseri membantu siswa meningkatkan imajinasinya, menuntut siswa untuk mengamati dan memahami gambar, dan memacu siswa menghubungkan setiap gagasan yang ada pada setiap gambar.

Inovasi media Gambar Berseri *Display* Kelas merupakan penyajian serangkaian gambar yang menunjukkan sebuah rangkaian peristiwa sebagai pajangan atau *display* kelas. Media Gambar Berseri *Display* Kelas merupakan inovasi dalam penggunaan media dan pemanfaatan ruang kelas. Media Gambar Berseri *Display* Kelas dapat menjadi upaya menghilangkan kebosanan siswa terhadap ruang kelas serta membantu dalam mengembangkan informasi yang didapatkan dari gambar.

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar mengembangkan keterampilan menulis pada siswa. Pada

pembelajaran menulis terdapat kegiatan kreativitas yang menghasilkan sebuah tulisan dari ungkapan pikiran dan perasaan. Pada kegiatan menulis bentuk komunikasi yang dilakukan adalah secara tidak langsung. Kegiatan menulis selalu terlibat dalam setiap proses pembelajaran, sebab keterampilan menulis memerlukan tindak pembelajaran agar menghasilkan kemampuan komunikasi yang baik pada setiap siswa.

Pada jenjang sekolah dasar mengajarkan siswa mengenai berbagai jenis tulisan, salah satunya berbentuk teks cerita. Siswanto dan Ariani (2016:3) mengungkapkan bagi penulis pemula, menulis cerita dapat dijadikan pilihan yang tepat sebab tidak ada aturan-aturan yang mengikat dalam gaya penulisan seperti halnya pada puisi ataupun pantun. Bentuk kegiatan menulis cerita memerlukan imajinasi dan tingkat berpikir yang cukup tinggi agar menghasilkan cerita yang sistematis dan mudah dipahami. Pada pembelajaran menulis cerita bagi siswa sekolah dasar perlu didukung dengan penggunaan media konkret dan pengelolaan ruang kelas yang mampu memotivasi siswa. Berbagai kesulitan siswa dalam pembelajaran menulis cerita, seperti sulit menentukan ide pokok, menentukan alur cerita, dan mengimajinasikan tokoh cerita menunjukkan keterampilan menulis siswa masih cenderung rendah. Kemampuan berpikir siswa sekolah dasar yang masih pada tahap operasional konkret yang membutuhkan media konkret dalam mengembangkan keterampilan menulis cerita.

Kecenderungan guru yang tidak menunjang kegiatan belajar dengan menggunakan media berpengaruh pada daya kreativitas siswa dalam menulis cerita. Penggunaan media pembelajaran dan pengelolaan kelas harusnya disesuaikan pada setiap tujuan pembelajaran. Suasana lingkungan kelas yang membosankan dapat memengaruhi semangat dan minat belajar siswa sehingga menjadi pemicu ketidakberhasilan pembelajaran menulis cerita.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Wonorejo VI/317 Surabaya, pada pembelajaran menulis cerita guru menggunakan buku siswa sesuai kurikulum sebagai sumber belajar dengan hanya menggunakan contoh yang ada di dalam buku. Hal ini tentunya membatasi siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis. Siswa akan sulit dalam menentukan ide dan menemukan gagasan dalam menulis cerita.

Media pembelajaran diperlukan agar dapat menunjang pembelajaran menulis cerita secara efektif, sehingga dapat membangkitkan kreativitas dan imajinasi siswa. Dengan adanya media Gambar Berseri *Display* Kelas diharapkan dapat menunjang kemampuan berpikir siswa dan meningkatkan semangat belajar siswa agar keberhasilan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media dalam

pembelajaran menulis cerita siswa sekolah dasar yang dapat dimunculkan melalui media gambar berseri dengan mengoptimalkan *display* kelas. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Gambar Berseri *Display* Kelas untuk Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media Gambar Berseri *Display* Kelas dan mengetahui kualitas media Gambar Berseri *Display* Kelas untuk keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar yang pada aspek kevalidan dan kepraktisan penggunaan media Gambar Berseri *Display* Kelas untuk keterampilan menulis cerita siswa kelas IV sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Pada penelitian pengembangan dapat dihasilkan sebuah produk baru ataupun melakukan pengembangan dari produk yang ada menjadi media pembelajaran. Terdapat berbagai jenis model penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini dipilih model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974).

Pada model pengembangan 4D terdiri atas empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Tetapi dalam penelitian pengembangan ini tidak melaksanakan tahap penyebaran karena adanya kendala pandemi *Covid-19*.

*Define* merupakan tahapan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan proses pembelajaran. Pendefinisian dilakukan dengan memperhatikan dan menyesuaikan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran pada kelas IV sekolah dasar. Pendefinisian pada teori Thiagarajan dilakukan melalui 5 langkah. Pertama, analisis ujung depan (*front-end analysis*) merupakan proses dasar yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran yang membutuhkan solusi. Kedua, analisis siswa (*learner analysis*) mempertimbangkan tahapan kemampuan berpikir, kondisi fisik siswa, kemampuan akademik, keterampilan siswa, tingkat motivasi belajar siswa untuk dapat menyesuaikan produk pengembangan yang akan dihasilkan. Ketiga, analisis tugas (*task analysis*) merupakan langkah untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang harus dilaksanakan dengan baik oleh siswa. Keempat, analisis konsep (*concept analysis*) berupa kegiatan menentukan isi materi dalam media yang dikembangkan. Analisis konsep menentukan capaian kompetensi yang disusun secara sistematis dalam proses pembelajaran. Kelima, analisis tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Tujuan dapat

ditentukan berdasarkan indikator tercapainya pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan.

*Design* merupakan tahap merancang media yang akan dikembangkan untuk dapat menghasilkan produk pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap perancangan perlu dilakukan 4 langkah. Pertama, penyusunan standar tes (*criterion-test construction*) digunakan sebagai tolak ukur capaian kemampuan setelah adanya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media. Kedua, pemilihan media (*media selection*) agar media relevan dengan karakteristik siswa dan kompetensi pada materi yang dipilih. Media yang dipilih harus efektif sesuai dengan analisis siswa, konsep, dan tugas agar dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Ketiga, pemilihan format (*format selection*). Format yang dimaksud dalam desain pengembangan meliputi rancangan isi, pendekatan yang dipilih, kaitan dengan materi, serta desain gambar pada media. Keempat, membuat rancangan awal (*initial design*) dengan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing dan diberikan saran apabila perlu dilakukan perbaikan sebelum dilakukan proses selanjutnya. Rancangan awal dapat disebut sebagai draf 1.

*Develop* atau pengembangan bertujuan menghasilkan media Gambar Berseri *Display* Kelas. Langkah dalam tahapan ini yaitu validasi ahli dan uji coba. Media yang telah disusun perlu dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media untuk mengetahui kevalidan dalam pengembangan media. Dalam proses validasi dapat dilakukan pemberian saran sebagai perbaikan dalam menyempurnakan media yang dikembangkan. Hasil draf 1 yang telah divalidasi dan direvisi dapat disebut sebagai draf 2 yang digunakan sebagai media uji coba pada siswa. Media yang telah layak berdasarkan hasil validasi dapat digunakan untuk tahap uji coba terbatas guna mengetahui hasil penerapan media Gambar Berseri *Display* Kelas melalui pengukuran hasil belajar pada soal tes dan motivasi siswa pada angket. Selain itu penilaian juga dilakukan kepada guru terhadap Gambar Berseri *Display* Kelas

Desain uji coba merupakan gambaran awal mengenai uji coba produk berupa Gambar Berseri *Display* Kelas yang telah dikembangkan. Tahap uji coba dilakukan setelah media divalidasikan kepada ahli materi dan ahli media. Uji coba hanya dilakukan pada kelompok kecil. Desain uji coba menggunakan desain one *shot case study* yaitu penilaian setelah diberikan perlakuan. Desain tersebut digambarkan sebagai berikut:

× O

Keterangan :

X = Perlakuan yang diberikan

O = Hasil setelah diberikan perlakuan

(Sugiono, 2015:110)



Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri atas beberapa siswa dalam kelompok kecil dan guru. Siswa dalam kelompok kecil merupakan siswa kelas IV Sekolah Dasar tahun ajaran 2019/2020 di lingkungan peneliti yang berjumlah 8 orang. Siswa dalam kelompok kecil merupakan siswa dari asal sekolah yang berbeda di Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya.

Pada penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif, merupakan data yang diperoleh dari saran ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media. Data kuantitatif, merupakan data yang diperoleh dari penilaian ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Data kuantitatif merupakan hasil penilaian pada lembar validasi ahli, dan angket.

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk dapat mengumpulkan data penelitian pada pengembangan media Gambar Berseri *Display* Kelas. Adapun instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar angket guru, dan lembar angket siswa. Lembar validasi media digunakan sebagai penilaian kevalidan Media Gambar Berseri *Display* Kelas oleh dosen ahli media. Lembar validasi materi digunakan sebagai penilaian kevalidan materi yang disampaikan dalam Gambar Berseri *Display* Kelas oleh dosen ahli materi. Selain itu masukan ahli media dan materi digunakan sebagai bahan revisi produk agar lebih layak dikembangkan. Lembar angket diberikan pada siswa dan guru untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran menulis cerita siswa sekolah dasar. Lembar angket berupa kuisioner tertutup dengan menggunakan pilihan jawaban “ya” dan “tidak”.

Teknik analisis data digunakan untuk mengelola data yang telah dikumpulkan agar mencapai tujuan dalam penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Analisis data hasil validasi dan analisis data angket.

Perolehan skor pada kegiatan validasi dijumlah dan diubah menjadi persentase dengan rumus :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor akhir

$\sum R$  = Jumlah skor hasil penilaian

N = Jumlah skor maksimal

(Sugiyono, 2015: 137)

Nilai yang telah dihitung selanjutnya dapat dikategorikan sesuai ketentuan berikut:

$75\% \leq P \leq 100\%$  : valid tanpa revisi

$50\% \leq P \leq 75\%$  : valid dengan sedikit revisi

$25\% \leq P \leq 50\%$  : belum valid dengan banyak revisi

$P < 25\%$  : tidak valid

(Arikunto, 2015: 244)

Angket yang diberikan kepada siswa dan guru sebagai respon terhadap penggunaan media dapat dianalisis dengan skala Guttman. Penilaian dengan skala Guttman bertujuan untuk memberikan nilai pada jawaban agar dapat menjadi bentuk angka. Adapun penilaian menggunakan skala Guttman adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Penilaian Angket Skala Guttman**

Kriteria	Jawaban	Skor
Pertanyaan positif	Ya	1
	Tidak	0
Pertanyaan negatif	Ya	0
	Tidak	1

Perolehan skor hasil angket guru dan siswa, masing-masing dijumlah dan diubah menjadi persentase dengan rumus :

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor akhir

$\sum R$  = Jumlah skor hasil penilaian

N = Jumlah skor maksimal

(Sugiyono, 2015: 137)

Nilai yang telah dihitung selanjutnya dapat dikategorikan sesuai ketentuan berikut:

**Tabel 2. Kategori Nilai Kepraktisan Media**

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis
<20%	Tidak praktis

(Riduwan, 2018: 41)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model 4D. Hasil dari penelitian ini adalah berupa media Gambar Berseri *Display* Kelas yang telah memenuhi kriteria dan melalui berbagai tahapan. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini mengalami modifikasi dengan tidak melakukan penyebaran (*disseminate*) di sekolah.

Tahap pendefinisian (*define*), pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Pelaksanaan tahap pendefinisian pada teori Thiagrajan dilakukan melalui 5 langkah. Pertama, analisis ujung depan (*Front-end Analysis*). Pada kegiatan ini dilakukan pada SDN Wonorejo VI/317 Surabaya dengan dilakukan kegiatan observasi. Kegiatan observasi untuk menggali permasalahan dan menemukan solusi dalam pembelajaran yaitu pada keterampilan berbahasa. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, dapat diketahui penggunaan media

pembelajaran masih terbatas dan pada pengelolaan kelas masih belum optimal. Dalam pembelajaran menulis cerita identifikasi tokoh hanya dilakukan melalui kegiatan membaca teks fiksi yang terbatas pada buku dan hanya terdapat satu gambar saja. Kegiatan pembelajaran hanya terpusat pada guru sehingga siswa tidak memiliki kebebasan dalam menemukan pemahamannya. Kegiatan ini membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran dan keterampilan menulis tidak ditunjang dengan baik. Pengelolaan kelas yang dilakukan guru masih terlihat kurang, yaitu media yang dipajang tidak mendukung siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa pajangan tampak telah lama belum diganti dan kurang tertata rapi. Kedua, analisis siswa (*learner analysis*). Keadaan siswa kelas IV SDN Wonorejo VI/317 Surabaya menunjukkan siswa telah mampu memahami dan memaknai gambar yang disajikan dengan tepat. Keterbatasan siswa adalah mudah bosan dan membutuhkan media sebagai rangsangan dalam menemukan ide dalam sebuah teks cerita. Berdasarkan karakteristik siswa pada usia ini telah memasuki tahap operasional konkret yang berarti membutuhkan media konkret dalam mengkonstruksi pemahaman dan mengembangkan keterampilan menulis cerita. Siswa senang dengan adanya inovasi atau desain baru yang ada pada ruang kelas. Siswa lebih bersemangat dengan kelas memiliki pajangan yang berbeda dari sebelumnya dan memiliki minat untuk mengenali media pajangan yang baru. Ketiga, analisis tugas (*task analysis*) Tugas yang diberikan pada siswa dalam penggunaan media ini adalah menuliskan cerita berdasarkan gambar dengan mengidentifikasi ide cerita serta tokoh yang terdapat dalam gambar. Melalui media Gambar Berseri *Display Kelas* siswa tidak hanya mengidentifikasi tokoh dari teks cerita yang sudah ada, namun siswa juga dapat mengembangkan teks cerita berdasarkan pemahamannya mengenai gambar dan identifikasi tokoh yang dilakukan. Keempat, analisis konsep (*concept analysis*). Penentuan konsep media didasarkan pada penentuan kompetensi dasar dan pengembangan indikator yang dicapai melalui media yang dikembangkan yakni media Gambar Berseri *Display Kelas*. Media ini digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV pada pembelajaran tema 8 subtema 3 pada kurikulum 2013. Pada tahap kelima, analisis tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Analisis tujuan pembelajaran didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan. tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam pembelajaran harus jelas sehingga dapat tercapai dengan baik. Berikut kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran sesuai dengan media :

**Tabel 3. Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran**

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1. Menuliskan judul cerita	Dengan kegiatan mengamati Gambar Berseri <i>Display Kelas</i> , siswa dapat menentukan judul yang akan dikembangkan menjadi sebuah cerita dengan tepat
	4.9.2. Membuat kerangka cerita	Dengan kegiatan mengamati Gambar Berseri <i>Display Kelas</i> , siswa dapat membuat kerangka cerita dengan tepat
	4.9.3. Menuliskan cerita berdasarkan kerangka	Dengan kegiatan mengamati Gambar Berseri <i>Display Kelas</i> , siswa dapat menuliskan cerita berdasarkan kerangka yang telah dibuat dengan tepat.

Tahap perancangan (*design*), Pada pengembangan media perlu terlebih dahulu melakukan perancangan media yang akan dikembangkan agar dapat sesuai dengan proses pembelajaran. Langkah-langkah dalam tahap perancangan terdiri dari 4 tahap. Pertama, penyusunan standar tes (*criterion-test construction*). Tes yang disusun akan digunakan sebagai salah satu alat pengukuran keterampilan siswa dalam menulis cerita. Melalui tes dapat diketahui ketercapaian tujuan pembelajaran menggunakan media Gambar Berseri *Display Kelas*. Instrumen tes disusun disesuaikan berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang ada. Bentuk soal adalah uraian bebas. Berikut kisi-kisi penyusunan tes yang digunakan :

**Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tes**

Kompetensi Dasar	Indikator	Pertanyaan
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.	4.9.1. Menuliskan judul cerita	1. Tuliskan judul yang sesuai dengan gambar untuk dijadikan cerita!
	4.9.2. Membuat kerangka cerita	2. Buatlah kerangka yang sesuai dengan gambar untuk dijadikan cerita!
	4.9.3. Menuliskan cerita berdasarkan kerangka	3. Buatlah cerita berdasarkan kerangka yang kamu buat sesuai dengan gambar!


Kedua, pemilihan media (*media selection*). Dari kegiatan pada tahap pendefinisian, maka dipilih media yang dapat menunjang proses pembelajaran yang disukai dan sesuai dengan kebutuhan siswa adalah media Gambar Berseri *Display* Kelas. Media Gambar Berseri *Display* Kelas dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis cerita. Siswa dapat mengidentifikasi gambar yang ada dan menemukan ide dari setiap gambar yang dapat dikaitkan dan ditulis menjadi cerita yang utuh. Melalui media Gambar Berseri *Display* Kelas pembelajaran dapat dilakukan dengan melibatkan siswa maka pembelajaran menjadi bermakna. Media Gambar Berseri *Display* Kelas dirancang sebagai penunjang pembelajaran pada kompetensi dasar yang dipilih. Ketiga, pemilihan format (*format selection*). Pada media Gambar Berseri *Display* Kelas pemilihan format disesuaikan dengan karakteristik yang membantu siswa dalam menunjang keterampilan menulis cerita. Agar mampu menjadi *display* kelas yang menarik gambar yang dipajang terdiri atas 4 topik dengan masing-masing topik terdapat 4 gambar yang berkaitan. Topik yang dipilih merupakan penyesuaian dengan tema pembelajaran dan mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Tema media adalah Bangga Terhadap Tempat Tinggal. Gambar dibuat dengan manual agar karakteristik tokoh dalam tiap gambar memiliki kesamaan. Kemudian agar lebih menarik gambar diwarnai dengan digital menggunakan aplikasi photoshop sehingga lebih rapi dan warna yang digunakan beragam. Gambar yang telah diwarnai

dicetak pada kertas foto ukuran A4 agar lebih jelas dan menarik. Selanjutnya gambar diberi hiasan bingkai untuk menambah keindahan pada gambar. Media Gambar Berseri *Display* Kelas dapat digunakan secara berkelompok karena ukuran yang dibuat dapat digunakan siswa untuk diamati bersama kelompok. Keempat, membuat rancangan awal (*initial design*). Pada rancangan awal dilakukan bersama dosen untuk dibantu mengarahkan dan memberi saran terkait format media yang akan dijadikan draf 1 sebagai media yang divalidasi pada ahli. Rancangan awal tersebut menghasilkan media gambar sebagai berikut:

**Tabel 5. Rancangan Media**

Topik	Desain Gambar
Perayaan HUT RI	
Museum 10 November	
Bazar makanan khas Surabaya	



Topik	Desain Gambar
Taman Kota	

Tahap Pengembangan (*develop*). Pada tahap ini media yang dirancang dapat lebih baik lagi dengan adanya saran dan dilakukan perbaikan. Setelah tahapan pendefinisian dan tahap perancangan maka menghasilkan media dalam bentuk draf 1, kemudian dilakukan validasi dan uji coba untuk mencapai tujuan dalam penelitian ini. Tahapan yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah Validasi ahli dan uji coba.

Pertama, Validasi ahli (*expert appraisal*). Pada kegiatan validasi yang dilakukan ahli terdiri dari validasi meliputi validasi media, validasi materi, validasi angket guru dan validasi angket siswa.

Validasi media dilakukan oleh bapak Dr. Hendratno, M.Hum., selaku dosen rumpun bahasa pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dari hasil validasi yang telah dilakukan hasil kelayakan media sebesar 93,75% dengan kesimpulan layak digunakan dengan perbaikan seperlunya. Hasil validasi yang telah dilakukan dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 6. Hasil Validasi Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
	<b>Penyajian Media</b>	
1.	Media memiliki keterkaitan antargambar	4
2.	Tokoh dalam gambar disajikan dengan menarik	4
3.	Ide cerita dalam gambar mudah dipahami	5
4.	Media layak dijadikan <i>display</i> kelas	5
5.	Media sesuai dengan karakteristik siswa	5
	<b>Tampilan Media</b>	
6.	Desain gambar menarik	5
7.	Hiasan bingkai menambah keindahan media	4
8.	Ketepatan pengaturan jarak antar sisi	5
9.	Pemilihan warna sesuai	4
10.	Tampilan media rapi	5
	<b>Penggunaan Media</b>	
11.	Media aman digunakan bagi lingkungan	5

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
12.	Media mudah digunakan dalam pembelajaran	5
13.	Media mendukung siswa terlibat pembelajaran	5
14.	Media mendukung siswa belajar secara mandiri	5
15.	Media dapat memotivasi untuk mempelajari menulis cerita	5
16.	Media memperluas wawasan siswa dalam mengembangkan cerita	4

Validasi materi dilakukan oleh bapak Dr. Hendratno, M.Hum. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan materi dalam media Gambar Berseri *Display* Kelas memiliki kelayakan sebesar 96% dengan kesimpulan layak digunakan dengan perbaikan seperlunya.




Berikut perolehan skor pada validasi materi pada dosen ahli :

**Tabel 7. Hasil Validasi Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
	<b>Kelayakan Materi</b>	
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Kesesuaian materi dalam pembelajaran Kurikulum 2013	5
4.	Pemilihan ide cerita dapat dikaitkan dengan kondisi di lingkungan sekitar	4
5.	Kesesuaian topik gambar dengan tema pembelajaran	5
6.	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa	5
7.	Topik gambar dapat dimengerti dengan jelas	4
8.	Alur cerita mendukung kemudahan memahami materi	5
9.	Materi yang disajikan mudah dipahami	5
10.	Kesesuaian media mendukung pemahaman siswa	5
11.	Muatan aspek pembelajaran telah dipadukan	5

Melalui hasil validasi didapatkan saran berdasarkan ahli diantaranya ditambahkan petunjuk penggunaan media agar siswa mengetahui cara menggunakan media, selain itu juga memperjelas ide gambar melalui kata kunci dan penomoran gambar agar keterkaitan gambar mudah dipahami siswa. Berdasarkan kegiatan tersebut, maka telah dilakukan revisi atau perbaikan tampilan media sesuai dengan saran yang diperoleh dari ahli media dan materi. diharapkan media Gambar Berseri *Display* Kelas dapat memperoleh tingkat kevalidan yang baik..

**Tabel 8. Revisi Media**

Gambar Media	Keterangan
	Petunjuk penggunaan media
	Nomor urut dan kata kunci tiap gambar
	Media yang telah dpajang

Pada instrumen angket yang akan digunakan juga dilakukan validasi. Instrumen angket adalah alat untuk mengetahui kepraktisan media bagi guru dan siswa. Hasil validasi instrumen angket guru menunjukkan kelayakan sebesar 98% sedangkan validasi instrumen angket siswa memperoleh nilai 94%. Dosen validator angket guru dan siswa adalah bapak Dr. Hendratno, M.Hum., dengan memberikan kesimpulan angket layak digunakan.

Kedua, uji coba produk. Pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kelayakan media Gambar Berseri *Display* Kelas sebelum disebarluaskan. Pada tahap uji coba produk dilakukan terhadap 8 orang siswa kelas IV dari beberapa sekolah berbeda yang ada di Kecamatan Tegalsari, Kota Surabaya. Sampel uji coba produk dipilih secara acak di lingkungan peneliti karena adanya keterbatasan penelitian yang terhalang pandemi *Covid-19*.

8 orang siswa terbagi menjadi 4 kelompok agar dapat menyesuaikan jumlah topik media yang dikembangkan. Pelaksanaan uji coba dengan kendala ini hanya dilakukan secara terbatas tanpa dilakukan proses pembelajaran sebenarnya di kelas. Angket diberikan pada siswa setelah menulis cerita dengan menggunakan media sesuai langkah-langkah. Angket siswa menggunakan pernyataan positif dan negatif. Data yang didapat dihitung dengan menggunakan rumus data hasil angket.

Berdasarkan angket menunjukkan perolehan nilai yang didapat sebesar 74. Nilai tersebut didapat dari pernyataan positif dengan nilai 40 dan pernyataan negatif dengan nilai 34. Nilai total kemudian dihitung dengan rumus persentase:

$$P = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{74}{80} \times 100\%$$

$$= 92,5 \%$$

Dalam penelitian ini penilaian angket guru tetap diberikan melalui pengiriman berkas secara online. Angket guru diberikan pada Ibu Anna Mariefa selaku guru kelas IV di SDN Wonorejo VI/317 Surabaya. Perolehan nilai angket guru adalah sebesar 11. Nilai tersebut didapat dari pernyataan positif dengan nilai 6 dan pernyataan negatif dengan nilai 5. Nilai total kemudian dihitung dengan rumus Persentase :

$$P = \frac{\text{jumlah skor total}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{12} \times 100\%$$

$$= 91.7 \%$$

**Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan mengacu pada jenis pengembangan model 4D dengan tidak melakukan tahap penyebaran. Produk yang dikembangkan adalah media Gambar Berseri *Display* Kelas untuk keterampilan menulis cerita pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media disesuaikan pada materi tema 8 kelas IV.

Media Gambar Berseri *Display* Kelas merupakan jenis media visual berupa gambar berseri. Media visual merupakan salah satu ragam media yang menggunakan indra penglihatan dalam memahaminya. Diantara berbagai jenis media, media visual dapat memberikan pengalaman nyata sebab dapat diamati lebih mendalam. Media visual juga dapat berpengaruh pada minat belajar karena membantu siswa memperkuat ingatan dengan menghubungkan antara isi pembelajaran dengan hal nyata.

Media Gambar Berseri *Display* Kelas dikembangkan karena belum optimalnya penggunaan media dalam



penyampaian materi pada pembelajaran keterampilan bahasa siswa kelas IV sekolah dasar serta kurang inovatifnya pengelolaan ruang kelas. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, menunjukkan proses pembelajaran yang hanya terpusat pada contoh dan materi yang ada di buku sehingga siswa tidak menemukan pengetahuan secara lebih luas. Selain itu, tampak pengelolaan kelas yang dilakukan masih belum optimal. Hal ini ditunjukkan pada beberapa pajangan menunjukkan telah lama dipajang dan tidak ada penggantian secara berkala sehingga tentu menimbulkan ruang kelas yang membosankan bagi siswa.

Media Gambar Berseri *Display* Kelas memiliki konsep rangkaian gambar yang menceritakan sebuah cerita seperti pada umumnya, namun dalam pengembangan ini media dimanfaatkan sekaligus sebagai pajangan atau *display* kelas sehingga memiliki ukuran yang besar agar dapat lebih jelas dan mudah dipahami siswa. Media Gambar Berseri *Display* Kelas yang dikembangkan juga lebih melibatkan siswa untuk menempelkan nomor urutan gambar disertai dengan kalimat bantu yang menggambarkan peristiwa yang terdapat pada setiap gambar. Kalimat bantu diharapkan dapat membantu siswa mengarahkan alur menulis cerita.

Setelah melalui tahap perancangan media, media dikembangkan melalui proses validasi dan uji coba. Pelaksanaan proses validasi yang dilakukan sebagai pengukuran kevalidan media Gambar Berseri *Display* Kelas yang dilakukan kepada ahli media dan materi menunjukkan media dapat dinyatakan valid secara tampilan media maupun isi materi. Pada validasi oleh ahli media didapatkan persentase sebesar 93,75% dan validasi materi oleh ahli materi didapatkan persentase sebesar 96%, sehingga berdasarkan persentase tersebut termasuk kategori "valid" (Arikunto 2013:46). Berdasarkan saran pada kegiatan validasi, media perlu diperbaiki pada beberapa komponen, yakni penambahan petunjuk penggunaan media dan dilengkapi kalimat bantu yang menjelaskan makna tiap gambar.

Pada pelaksanaan uji coba yang dilakukan pada 8 orang siswa kelas IV menunjukkan hasil presentase kelayakan media pada kriteria kepraktisannya. Melalui pelaksanaan uji coba dapat diketahui respon siswa dengan diberi angket. Berdasarkan hasil angket siswa didapat persentase sebesar 92,5%. Adapun angket guru menunjukkan kepraktisan media yaitu dengan presentase sebesar 91,7% Berdasarkan hasil angket guru dan angket siswa menunjukkan bahwa media sangat praktis.

Dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan proses pengembangan media Gambar Berseri *Display* Kelas pemilihan media telah disesuaikan dengan tujuan media pembelajaran yakni membantu guru dalam

menyampaikan materi dengan pembelajaran yang menarik. Berdasarkan pengertian media menurut Suryani, dkk. (2018:4) media pembelajaran adalah perantara yang dapat membantu guru untuk menyalurkan isi materi serta membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat menciptakan proses belajar yang sesuai tujuan dan terkendali. Hal ini berdasarkan kegiatan validasi media dan materi, media gambar Berseri *Display* Kelas dinyatakan sangat valid. Selain itu berdasarkan respon siswa dan guru juga menunjukkan media sangat layak digunakan karena mampu menyampaikan tujuan pembelajaran dan membuat siswa tertarik dengan pembelajaran.

Hal menarik atau temuan yang didapat pada uji coba adalah terlihat siswa mengamati media sebelum kegiatan dimulai, siswa memperhatikan gambar dan terlihat berdiskusi dengan temannya mengenai ide gambar. Pada saat penjelesan materi disampaikan, siswa terlihat fokus dan memahami penjelasan yang disampaikan, sehingga dalam evaluasi menulis cerita pada tes yang dibuat siswa mengerjakan dengan mudah dan waktu yang relatif singkat. Pada angket yang diberikan siswa juga merasa media yang ditunjukkan layak sebagai *display* kelas dan membuat siswa merasa lebih bersemangat.

Berkaitan dengan keterbatasan penelitian ini, media hanya dapat digunakan pada kelas lanjut, karena keterampilan menulis cerita dapat ditunjang dengan baik oleh siswa yang telah memasuki jenjang kelas lanjut. Selain itu, peneliti mengalami kesulitan dari akibat adanya pandemi *Covid-19* yang mengakibatkan peneliti tidak secara luas melakukan tahapan uji coba dikarenakan dibatasinya kegiatan sosial di Kota Surabaya sehingga pelaksanaan uji coba dalam penelitian hanya kepada siswa sejumlah 8 orang dengan asal sekolah yang berbeda. Penelitian tidak melibatkan siswa dan guru sebagai pengamat dalam pelaksanaan pembelajaran. Sehingga guru hanya menilai media melalui gambar dan penjelasan yang diberikan. Sehingga kelayakan media dalam pengembangan ini tidak mengukur keefektifan media

Hasil penelitian ini juga dapat dibandingkan pada penelitian yang lain. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Aprilia Tri Wulandari (2015) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes". Pada penelitian sebelumnya media yang dibuat tidak dijadikan *display* kelas tetapi berupa buku *Pop-up*. Media dalam penelitian tersebut diujikan pada siswa dengan mengukur keefektifan media sehingga pada hasil tes siswa menjadi acuan hasil dalam penelitian. Sedangkan penelitian ini tidak melibatkan

pembelajaran di kelas dan dilakukan dalam situasi yang tidak kondusif akibat pandemi *Covid-19* sehingga kelayakan media hanya dicapai pada kevalidan dan kepraktisan media.

Penelitian kedua, yang dilakukan Ani Solikhah (2016) berjudul Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas II SD. Penelitian sebelumnya media gambar juga tidak disajikan dengan cara memajang seperti dalam pengembangan media dalam penelitian ini. Selain itu, subjek penelitian adalah pada siswa kelas II dan mengukur pada semua aspek keterampilan berbahasa.

Penelitian ini menunjukkan pengembangan media dinilai valid dan praktis untuk keterampilan menulis cerita pada siswa kelas IV sekolah dasar. Melalui model pengembangan 4D yang dilakukan meskipun dibatasi sampai pada pelaksanaan pengembangan. Media yang dikembangkan akan dapat membantu dalam proses pembelajaran keterampilan bahasa yaitu menulis cerita bagi siswa kelas IV sekolah dasar dan sebagai inovasi adanya pengelolaan kelas yang menarik sekaligus memunculkan makna ruang kelas nyaman dan tidak membosankan.

## PENUTUP

### Simpulan

Pengembangan media Gambar Berseri *Display* Kelas untuk menulis cerita di kelas IV sekolah dasar menggunakan model 4D. Proses pengembangan media yang telah dimodifikasi mencakup tahap *define*, *design*, dan *disseminate*.

Tahap *define*, dilakukan analisis ujung depan atau menemukan permasalahan dalam pembelajaran, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap *design*, dilakukan dengan menyusun instrumen tes, pemilihan media, pemilihan format, dan membuat rancangan awal yaitu media digambar secara manual dan dilakukan proses pewarnaan dengan aplikasi kemudian dicetak pada kertas foto ukuran A4 dan diberi hiasan bingkai yang menarik. Tahap *develop* yaitu dilakukan proses validasi media pada ahli dan uji coba.

Media Gambar Berseri *Display* Kelas yang dikembangkan dinyatakan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran pada materi menulis cerita. Hal ini didasarkan pada pemerolehan hasil validasi. Perolehan hasil validasi media pada ahli sebesar 93,75%, sedangkan pada hasil validasi materi diperoleh sebesar 96% dengan kategori "Valid". Selain itu, media Gambar Berseri *Display* Kelas dapat dinyatakan "sangat layak" dengan penilaian angket guru dan siswa dengan nilai masing-masing sebesar 92,5% dan 91,7%.

## Saran

Hasil dari penelitian berupa media pembelajaran Gambar Berseri *Display* Kelas untuk menulis cerita, untuk memaksimalkan media agar menjadi alternatif pembelajaran maka diberikan saran kepada pembaca yakni : (1) Diperlukan penelitian lanjutan terkait keefektifan penggunaan media Gambar Berseri *Display* Kelas untuk menulis cerita di kelas IV Sekolah Dasar. dan (2) Diperlukan keterampilan lebih baik dalam pembuatan media Gambar Berseri *Display* Kelas sehingga dapat dihasilkan media yang baik, dapat digunakan dalam jangka waktu lama, dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aswat, Hajratul. Dkk. 2019. "Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Gambar". INA-Rxiv.
- Chatib, Munif dan Fatimah, Irma Nurul. 2013. *Kelasnya Manusia : Memaksimalkan Fungsi Otak Belajar Dengan Manajemen Display Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Karjak. 2017. "Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Menulis Berita Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 9 Surakarta Tahun ajaran 2015/2016". *Jurnal Pendidikan Konvergensi*. Edisi 20. Vol 5. Hal. 37-54.
- Mulyasa, H. E. Dkk. 2016. *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2018. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta
- Siswanto, Wahyudi dan Ariani, Dewi. 2016. *Model Pembelajaran Menulis Cerita Buku Panduan Untuk Guru Ketika Mengajar Menulis Cerita*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Solikhah, Ani. 2016. *Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas II SD*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk Dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, Aprilia Tri. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.