

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KIPAS GAMBAR BERSERI UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERCEKITA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

**Yulianto Hedi Prabowo**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, ([yulianto1505@gmail.com](mailto:yulianto1505@gmail.com))

**Masengut Sukidi**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, ([masengutsukidi@unesa.ac.id](mailto:masengutsukidi@unesa.ac.id))

### **Abstrak**

Media kipas gambar berseri adalah media yang berbentuk kipas tiga dimensi yang dapat digunakan dalam pembelajaran bercerita. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, kevalidan media, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Kipas Gambar Berseri untuk mengembangkan keterampilan bercerita siswa kelas III sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu ADDIE (analisis, perencanaan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi). Hasil dari validasi media Kipas Gambar Berseri menunjukkan persentase penilaian sebesar 81,67% dikategorikan sangat valid, sedangkan untuk hasil dari validasi materi menunjukkan persentase penilaian sebesar 82,50% dikategorikan sangat valid tanpa ada revisi, sehingga dapat dikatakan Media Kipas Gambar Berseri valid. Hasil kepraktisan dan keefektifan yang didapat dari respon guru dan siswa menunjukkan persentase sebesar 90,00% dan 100% dikategorikan sangat praktis dan efektif, sehingga media Kipas Gambar Berseri dapat dikatakan layak untuk digunakan dan diharapkan dapat mengembangkan keterampilan bercerita pada siswa kelas III sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, Kipas Gambar Berseri, Keterampilan Bercerita.

### **Abstract**

*Picture Fan Series media is a three-dimensional fan-shaped media that can be used in learning to tell stories in grade III for elementary school. This study aims to describe the process of media development, the validity of the media, the practicality and effectiveness of the learning media of Picture Fan Series. The development model used in this study is ADDIE (analysis, planning, development, application and evaluation). The results of Picture Fan Series validity showed that the percentage of assessment was 81.67% which was categorized as valid, as for the validation of the material, it showed a percentage rating of 82.50% and was categorized as valid without any revisions. Moreover, Picture Fan Series media can be proven to be valid and feasible to use. While, the results of practicality and effectiveness obtained from the response of teachers and students showed a percentage of 90.00% and 100% categorized as practical and effective. Shortly, Picture Fan Series media can be concluded to be practical, effective and expected to development storytelling skills in grade III for elementary school.*

**Keywords:** Media Development, Picture Fan Series, Storytelling skills.

Universitas Negeri Surabaya

### **PENDAHULUAN**

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru berperan penting dalam menentukan tujuan dan keberhasilan pembelajaran. Bukan hanya untuk sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran, akan tetapi guru juga harus dapat menguasai dan memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan dengan baik, sehingga guru mampu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Selain guru, media pembelajaran juga memegang peranan yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat

dapat membuat suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2013:28), dengan menggunakan media pembelajaran, siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran yang menarik dan dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III yaitu media gambar berseri.

Media gambar berseri merupakan media alternatif yang digunakan untuk melatih keterampilan bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media gambar berseri dapat merangsang imajinasi siswa dan juga mampu untuk menciptakan suasana pembelajaran

yang menarik dan menyenangkan. Memiliki tampilan yang menarik, gambar berseri dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, media gambar berseri adalah media paling umum dipakai dan dimengerti. Ada beberapa media gambar berseri yang bisa digunakan dalam pembelajaran bercerita. Diantaranya yaitu media kipas gambar berseri.

Media kipas gambar berseri merupakan media pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin dengan memadukan rancangan jenis kipas tradisional dengan konsep gambar berseri. Menurut Meyke (dalam Zaman dkk, 2009:63) mengatakan bahwa kipas merupakan suatu rancangan jenis alat permainan yang bersifat edukatif yang dibuat untuk kepentingan dalam dunia pendidikan. Media kipas gambar berseri memiliki kerangka yang dibuat satu-persatu. Setiap kerangka dapat disusun dengan 6 sampai 8 gambar peristiwa secara berurutan sehingga dapat dijadikan sebagai alur pemikiran siswa dalam bercerita.

Media kipas gambar berseri dikembangkan semenarik mungkin dan dirancang sedemikian rupa sesuai dengan karakter kipas tradisional dengan berisikan rangkaian gambar peristiwa. Media kipas gambar berseri berbentuk persegi panjang dengan ukuran pada setiap kerangkanya 12 cm x 8 cm dengan ukuran ganggang atau pegangan kipas 10 cm x 2 cm. Media kipas gambar berseri dibuat dengan menggunakan bahan *art paper* mika sehingga media tidak gampang sobek dan luntur saat terkena air. Pada bagian depan kipas nantinya berisikan gambar berseri tentang aktivitas keseharian dan pada bagian belakang kipas berisikan pertanyaan yang berkaitan dengan gambar berseri yang ada didepannya.

Media kipas gambar berseri memiliki fungsi sebagai pencipta suasana sugestif dan pencipta stimulus untuk menjembatani siswa dalam menciptakan bayangan atau gambaran kejadian berdasarkan tema gambar seri yang diperlihatkan, sehingga dengan menggunakan kipas gambar berseri siswa dapat lebih mudah dalam mengembangkan keterampilan bercerita. Media kipas gambar berseri juga merupakan media pembelajaran yang efektif, karena pada setiap gambar dapat dijadikan sebuah paragraf, sehingga siswa lebih mudah dalam mengembangkan ide atau gagasan. Maka dari itu media kipas gambar berseri dapat dipertimbangkan sebagai pilihan pengembangan media alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di Sekolah Dasar dalam materi menceritakan aktivitas keseharian siswa.

Adapun penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai bahan rujukan oleh peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Tri Wulandari tahun 2015 “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri

Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoeng 04 Kec. Paguyangan Kab. Berebes”. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa media gambar berseri layak dan dapat digunakan oleh ahli media. Bahan rujukan yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Eka Setia Budi tahun 2017 “Pengembangan Media Kipas Pintar Untuk Mengenalkan Materi WADAH (Warna, Bangun Datar, Angka, Huruf, Alphabeta, Dan Huruf Hijaiyah) Kepada Peserta Didik Di Raudlatu Atfal”. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil pada pembelajaran, berupa keefektifan dan peningkatan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini juga didapatkan hasil bahwa penggunaan media kipas dalam pembelajaran mampu mencairkan suasana, meningkatkan ketahanan belajar dan menimbulkan ingatan jangka lama atau panjang dikarenakan media yang berkesan dalam belajar.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan dan uraian yang sudah dijelaskan di atas tersebut, akan dilakukan suatu penelitian pengembangan dengan menggunakan media kipas gambar berseri untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD dalam materi menceritakan aktivitas keseharian siswa, maka dirumuskan judul yaitu “ Pengembangan Media Pembelajaran Kipas Gambar Berseri Untuk Mengembangkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III Sekolah Dasar ”.

Rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana kelayakan media kipas gambar berseri untuk mengembangkan keterampilan bercerita siswa kelas III di Sekolah Dasar? 2) Bagaimana kepraktisan produk media kipas gambar berseri untuk mengembangkan keterampilan bercerita siswa kelas III di Sekolah Dasar? 3) Bagaimana keefektifan produk media kipas gambar berseri untuk mengembangkan keterampilan bercerita siswa kelas III di Sekolah Dasar?

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk 1) Mengetahui kelayakan media kipas gambar berseri. 2) Mengetahui kepraktisan produk media kipas gambar berseri untuk mengembangkan keterampilan bercerita siswa kelas III di Sekolah Dasar. 3) Mengetahui keefektifan produk media kipas gambar berseri untuk mengembangkan keterampilan bercerita siswa kelas III di Sekolah Dasar.

Media kipas gambar berseri pada penelitian ini memiliki spesifikasi produk media yang terdiri dari beberapa aspek di antaranya yaitu: 1) Aspek tampilan, dalam media kipas gambar berseri ini menggunakan jenis kipas tradisional bentuk kipas *jenny lind* yaitu bentuk kipas dengan kerangka satu persatu yang digabung, kemudian kipas akan dibuat dengan menggunakan bahan *art paper mika* dengan ukuran pada setiap kerangka kipas yaitu: 12 cm x 8 cm dan ukuran pada setiap

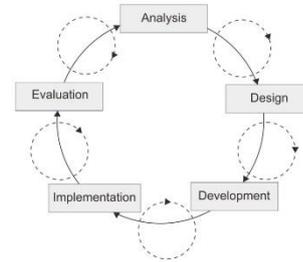
ganggang/batang kipas 10 cm x 2 cm. 2) Aspek Isi, dalam media kipas gambar berseri ini yaitu bagian depan media kipas akan berisikan gambar tentang aktivitas keseharian siswa dan pada bagian belakang kipas berisikan pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan gambar aktivitas keseharian siswa yang ada pada bagian depan kipas, kemudian kipas dirangkai menjadi satu rangkaian gambar berseri yang berisikan tentang aktivitas keseharian siswa yang saling berkaitan berdasarkan urutan nomor pada gambar. 3) Aspek Penggunaan, dalam media kipas gambar berseri ini memiliki tatacara penggunaan media yang pertama, siswa diminta untuk menceritakan kegiatan-kegiatan dalam aktivitas keseharian siswa berdasarkan urutan nomor pada gambar secara benar. Dan kemudian siswa diminta untuk mengidentifikasi tokoh dan kegiatan yang dilakukan dalam aktivitas keseharian siswa berdasarkan urutan nomor pada gambar secara benar dengan menjawab pertanyaan yang ada pada bagian belakang media kipas gambar berseri.

Pengembangan media Kipas Gambar Berseri dapat bermanfaat bagi guru yaitu untuk meningkatkan motivasi dan inovasi guru dalam menciptakan media pembelajaran Bahasa Indonesia, menjadikan masukan guru dalam meningkatkan kompetensi dan mutu kurikulum dalam pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah. Manfaat bagi siswa yaitu memudahkan siswa dalam meningkatkan pemahaman dan juga dapat memberikan gambaran kepada siswa dalam menceritakan aktivitas keseharian siswa melalui pengembangan media kipas bergambar, membantu memotivasi siswa dalam belajar. Adapun manfaat lain yang didapat oleh peneliti yaitu memperluas pengetahuan dan kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran, menambah strategi pembelajaran yang menyenangkan melalui pengembangan media pembelajaran, dan memiliki pengalaman yang berguna dalam penelitian pengembangan media kipas gambar berseri untuk materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Asumsi dalam penelitian ini yaitu bahwa media gambar berseri yang dikembangkan dengan kipas berkontribusi terhadap keterampilan bercerita siswa dan mendorong terciptanya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Adapun batasan dalam penelitian ini yaitu: media pembelajaran Kipas Gambar Berseri digunakan untuk materi bercerita mengenai rangkaian aktivitas keseharian siswa, media Kipas Gambar Berseri memuat tema 1 tentang “ Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup ” subtema 1 “ Ciri-Ciri Makhluk Hidup ” Pembelajaran 5, dan media Kipas Gambar Berseri digunakan untuk siswa kelas III di SDN Pangreh 2 Sidoarjo.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau penelitian *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan jenis model Pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE ini memiliki 5 tahapan pada pelaksanaannya. Model pengembangan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut:



**Bagan 1. Tahap Pengembangan ADDIE**

(Sumber: Sugiyono, 2016 :37)

Pada tahap 1 (Analisis) bertujuan untuk, menganalisis permasalahan yang terjadi di kelas, menganalisis materi, menganalisis keadaan guru dan siswa. Dan pada tahap 2 (Perencanaan) merupakan tahapan untuk membuat perencanaan konsep media, mempersiapkan alat dan bahan, membuat desain gambar media, serta membuat lembar validasi media dan materi. Pada tahap 3 (Pengembangan) yaitu tahap merealisasikan produk media Kipas Gambar Berseri dan melakukan validasi media dan materi serta perangkat pembelajaran sebelum di uji cobakan. Pada tahap 4 (Penerapan) merupakan kegiatan untuk menerapkan atau mengujicobakan hasil produk berupa media Kipas Gambar Berseri yang sudah direvisi secara terbatas kepada siswa kelas III dengan memberikan angket penggunaan media kepada guru dan siswa serta lembar posttest siswa. Tahap 5 (Evaluasi), pada tahap evaluasi ini merupakan tahapan untuk mengukur hasil respon penggunaan pada media kipas gambar berseri dan pada tahapan ini juga merupakan tahap perbaikan dan penyempurnaan media setelah mendapatkan masukan dan saran dari para ahli dan pengguna media.

Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu: 25 siswa kelas III di SDN Pangreh 2 Sidoarjo. Akan tetapi dengan diliburkannya kegiatan persekolahan selama waktu yang tidak ditentukan dikarenakan akibat dari dampak pandemi virus COVID-19, maka penelitian ini hanya menggunakan subjek sebanyak 5 orang siswa sekolah dasar yang ada di sekitar lingkungan SDN Pangreh 2 Sidoarjo.

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini berupa sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer didapat peneliti dari hasil validasi

media, validasi materi, angket penggunaan media, observasi dan wawancara. Sedangkan sumber data sekunder didapatkan melalui berbagai sumber studi literatur, buku-buku, dan jurnal nasional maupun internasional, serta berbagai dokumen lainnya yang mendukung pada penelitian ini. Untuk mengetahui hasil dari kevalidan media, dapat diperoleh dari angket penilaian media dan materi, yang sudah diisi oleh ahli media dan ahli materi. Sedangkan untuk hasil dari kepraktisan dan keefektifan media didapatkan dari hasil lembar angket yang telah diberikan dan diisi oleh guru maupun siswa, serta lembar posttest yang diberikan kepada siswa.

Untuk menghindari kesalahan persepsi dalam mengartikan istilah. Maka dibuat definisi operasional yang bertujuan supaya pembaca mudah dalam memahami penelitian. Definisi operasional pada penelitian ini di antaranya yaitu: 1) Media pembelajaran “Kipas Gambar Berseri” merupakan suatu media pembelajaran berbentuk kipas (*jenny lind*) dengan kerangka kipas masing-masing terdapat gambar-gambar atau yang memuat konsep suatu peristiwa yang berkaitan dengan aktivitas keseharian siswa berdasarkan waktu terjadinya secara berurutan. Keterampilan bercerita dalam penelitian ini yaitu keterampilan dalam bercerita mengenai peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan aktivitas keseharian siswa yang nantinya dalam bercerita siswa dibantu dengan media pembelajaran “Kipas Gambar Berseri”.

Teknik analisis data berupa hasil skor ukuran data yang diperoleh dari ahli media dan juga ahli materi yang kemudian diproses dan dihitung dengan menggunakan penilaian berdasarkan skala Likert.

**Tabel 1. Kategori Penilaian Pada Skala Likert**

Penilaian	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Hasil validasi kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dari perhitungan tersebut akan diperoleh skor hasil akhir yang kemudian dibandingkan dan dianalisis dengan tabel kriteria kevalidan produk. Hal tersebut bertujuan untuk menentukan tingkat kelayakan produk media yang dikembangkan. Berikut ini adalah kriteria kevalidan produk media:

**Tabel 2. Kriteria Kevalidan Produk Media**

Presentase	Keterangan
0%-20%	Sangat tidak valid (tidak untuk

	digunakan)
21%-40%	Tidak valid (tidak boleh digunakan)
41%-60%	Kurang valid (belum dapat digunakan)
61%-80%	Valid (dapat digunakan)
81%-100%	Sangat valid (dapat digunakan)

(Sumber: Ridwan, 2014:11)

Sedangkan data angket guru yang berisikan tanggapan ataupun respon pengguna media, diolah dan dihitung dengan memakai rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Perolehan skor hasil akhir selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan tabel kriteria kelayakan media, dari data angket yang di isi oleh guru dan siswa . Hal tersebut bertujuan untuk menentukan tingkat kepraktisan media terhadap tanggapan atau respon guru dan siswa yang ditinjau dari presentase yang didapat. Berikut ini adalah tabel kepraktisan media terhadap tanggapan atau respon guru dan siswa:

**Tabel 3. Kriteria Taraf Kepraktisan Media Ditinjau Dari Angket Pengguna Media**

Presentase	Keterangan
0% - 20%	Tidak Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
80% - 100%	Sangat Praktis

(Sumber: Ridwan, 2010:15)

Pengumpulan data tes diperoleh dari data *posttest* yang dilakukan oleh siswa. Data hasil tes kemudian diolah dan dihitung untuk mendapat hasil respon siswa setelah penggunaan media “Kipas Gambar Berseri”. Penghitungan pada analisis data tes menggunakan nilai perbandingan siswa yang mendapatkan nilai yang lebih dari  $\geq 75$  . Jika nilai rata-rata siswa memperoleh  $\geq 75$  maka penggunaan media pembelajaran efektif untuk digunakan. Menganalisis data tes dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang nilai postestnya} \geq 75}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

(Sumber :Adijono, 2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan peneitian yang menghasilkan sebuah pembaharuan produk media pembelajaran, yakni media Kipas Gambar Berseri. Media Kipas Gambar Berseri ini dapat digunakan untuk

mengembangkan keterampilan bercerita, membantu siswa dalam bercerita, dan memahami isi cerita tentang materi aktivitas keseharian di kelas III sekolah dasar

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil dari penelitian pengembangan media Kipas Gambar Berseri. Pada bab ini akan dibahas hal-hal yaitu meliputi proses pengembangan media Kipas Gambar Berseri, kevalidan media Kipas Gambar Berseri, kepraktisan media Kipas Gambar Berseri, dan keefektifan media Kipas Gambar Berseri. Adapun penjelasannya sebagai berikut

Proses pengembangan media Kipas Gambar Berseri ini berdasarkan dari model pengembangan ADDIE. Pada pengembangan model ADDIE ini terdiri atas 5 tahap yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Adapun penjelasannya seperti dibawah ini:

Tahap Analisis , Pada tahap analisis ini peneliti akan melakukan analisis permasalahan untuk dapat mengetahui permasalahan apa yang terjadi dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran bercerita tentang aktivitas keseharian. Analisis materi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui indikator ketercapaian pada pembelajaran menceritakan aktivitas keseharian sehingga memudahkan peneliti dalam merancang dan menentukan media yang akan dibuat. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

Analisis Permasalahan, Peneliti melakukan analisis permasalahan dengan melakukan observasi dan juga wawancara singkat kepada guru dan siswa di kelas III SDN Pangreh 2 Sidoarjo. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara kepada guru dan siswa di kelas III SDN Pangreh 2 Sidoarjo, diketahui informasi bahwa pada saat kegiatan pembelajaran siswa mengalami beberapa kesulitan dalam memahami materi, pada saat guru memberikan materi bercerita tentang aktivitas keseharian siswa, hal ini sebabkan karena media dan fasilitas serta terbatasnya sumber belajar yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil observasi dan wawancara yaitu dibutuhkan media yang dapat mendukung dalam pembelajaran bercerita tentang aktivitas keseharian siswa. Media yang dikembangkan adalah media yang bisa digunakan untuk memudahkan siswa dalam mengembangkan keterampilan bercerita dan memahami isi cerita tentang materi aktivitas keseharian siswa.

Analisis Materi Pembelajaran, setelah melakukan analisis permasalahan. Peneliti kemudian melakukan analisis terhadap materi pembelajaran yaitu buku tematik siswa kelas III kurikulum 2013 yang digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil yang diperoleh yaitu materi bercerita tentang aktivitas keseharian siswa berada pada semester ganjil tepatnya

pada tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup), subtema 1 (Ciri-ciri Makhluk Hidup), pembelajaran 5. Berikut merupakan KD dan Indikator yang ada dibuku siswa:

Kompetensi Dasar:

3.4 Mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.

4.4 Menyajikan laporan tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara lisan, tertulis, menggunakan kosakata baku dalam kalimat efektif.

Indikator:

3.4.1Menjelaskan prosedur kombinasi gerakan jalan.

4.4.1Menceritakan kegiatan aktivitas keseharian yang berkaitan dengan ciri-ciri makhluk hidup.

4.4.2 Menuliskan informasi tentang ciri-ciri makhluk hidup.

Tahap Perancangan , Media Kipas Gambar Berseri dirancang semenarik mungkin dengan pertimbangan tampilan ,isi dan materi yang berbeda dengan media pembelajaran lainnya yang sudah ada. Media “Kipas Gambar Berseri “ ini dibuat dengan menggunakan kertas art paper mika, dengan ukuran pada kerangka kipas 12x8 cm, dengan ukuran setiap ganggang kipas 10x2 cm. Bagian depan media ini berisikan gambar atau peristiwa yang berkaitan tentang aktivitas keseharian dan pada bagian belakang kipas berisi pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan gambar aktivitas yang ada didepanya. Semua kartu akan dirangkai menjadi kipas yang sudah dibuat sedemikian rupa agar menarik dan supaya mudah dibawa. Berikut adalah desain dari media “Kipas Gambar Berseri”. Pada tahap ini masih berbentuk rancangan sketsa media namun akan direvisi dan dikembangkan lagi pada tahap pengembangan.

**Tabel 4. Desain Media”Kipas Gambar Berseri”**

Desain Media	Keterangan
<b>Sisi Depan Media</b>	
	Pada sisi depan media pembelajaran “kipas gambar berseri” terdapat 7 gambar. Pada gambar (#). Berisi gambar pembuka bertuliskan “Ayo Bercerita”, (1). Berisikan gambar seorang anak bangun tidur, (2). Berisikan gambar seorang anak mandi, (3). Berisikan gambar seorang anak

	memberikan/merapikan tempat tidur, (4). Berisikan gambar seorang anak makan/sarapan, (5). Berisikan gambar seorang anak berpamitan/bersalaman sebelum berangkat ke sekolah, (6). Berisikan gambar seorang anak sedang berangkat ke sekolah dengan berjalan kaki.
<b>Sisi Belakang Media</b>	
	Pada sisi belakang media pembelajaran “kipas gambar berseri” terdapat tata cara penggunaan media dan juga berisi tentang beberapa pertanyaan yang terkait dengan gambar aktivitas keseharian siswa yang ada di sisi depan media pembelajaran “kipas gambar berseri”.

		makanan yang ada dimeja makan menjadi makanan 4 sehat 5 sempurna.
2.		Setelah desain gambar pada media kipas gambar berseri diperbaiki. Selanjutnya yaitu merangkai gambar kedalam bentuk kipas supaya media kipas gambar berseri terlihat menarik bagi siswa dan mudah untuk dibawa dan digunakan
3.		Pada bagian belakang kipas diberikan beberapa pertanyaan yang terkait dengan gambar aktivitas yang berada di depannya sehingga siswa nantinya bisa menjawab pertanyaan setelah bercerita dan melihat gambar yang ada dibagian depan kipas.

Tahap Pengembangan, tahap ini adalah tahap merealisasikan hasil produk secara nyata. Tahapan ini diawali dengan mengembangkan materi dan media pada media Kipas Gambar Berseri hingga tahap validasi. Adapun penjelasan sebagai berikut: 1. Hasil pengembangan materi dan pada media Kipas Gambar Berseri. Dalam tahap pengembangan ini yaitu Ilustrasi pada gambar 1 dan 4 pada media kipas gambar berseri dikembangkan agar alur cerita pada media kipas gambar berseri terlihat lebih jelas dan menarik dari rancangan sebelumnya. Setelah media sudah selesai dikembangkan, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan validasi media. Validasi media diperlukan untuk mengetahui berapa persentase kelayakan produk berdasarkan dari hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

**Tabel 5. Hasil Pengembangan Media Kipas Gambar Berseri**

No	Gambar	Keterangan
1.	 <p>Hasil:</p> 	Pada tahap perencanaan desain dari media kipas gambar berseri masih banyak kekurangan dan perlu proses perbaikan, setelah berkonsultasi dengan ahli media didapat bahwa untuk gambar nomer 1 dan 4 pada media kurang menggambarkan tentang aktivitas bangun tidur dan sarapan. Maka dari itu dilakukan perbaikan berupa menambahkan matahari dan jam pada gambar nomer 1 dan melengkapi

Tahap Penerapan (*implementation*). Pada tahap penerapan produk media diujicobakan dengan menggunakan ujicoba terbatas pada 5 orang siswa kelas III di SDN Pangreh 2 Sidoarjo. Peneliti ini dilakukan dengan mendatangi dan mengumpulkan siswa yang ada di sekitar rumah untuk mengujicobakan media. Hal ini dilakukan karena adanya siswa yang belajar di rumah yang disebabkan oleh adanya dampak *socialdistancing* akibat mewabahnya virus covid-19.

Ujicoba produk terbatas dilakukan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media kipas gambar berseri sebelum digunakan pada pembelajaran yang sesungguhnya. Uji coba produk dilakukan dengan memberikan materi bercerita tentang aktivitas keseharian yang berkaitan dengan ciri-ciri makhluk hidup secara singkat dan sederhana, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk bercerita menggunakan media dan melakukan kegiatan tanya jawab dengan guru. Setelah menggunakan media dan melakukan kegiatan tanya jawab, siswa diminta untuk mengisi lembar posttest untuk mengetahui hasil dari keefektifan media.

Tahap Evaluasi, Tahap evaluasi berfungsi untuk memperkuat hasil dari setiap tahapan dan merupakan tahapan terakhir dalam prosedur pengembangan ADDIE. Evaluasi dilakukan pada proses pengembangan media kipas gambar berseri merupakan evaluasi akhir dari yang diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi

serta lembar posttest siswa. Evaluasi dilakukan guna untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan serta keefektifan media sehingga media kipas gambar berseri dapat digunakan pada pembelajaran sesungguhnya.

Validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Drs. Suprayitno, M.Si, selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validasi media dilakukan dengan menguji kelayakan media kipas gambar berseri yang telah dikembangkan sesuai dengan kriteria siswa kelas III sekolah dasar. Adapun hasil uji validasi media seperti dibawah ini.

**Tabel 6. Hasil Data Uji Validasi Media**

No.	Aspek Penilaian	Skor
<b>Kelayakan Tampilan</b>		
1.	Kejelasan desain gambar pada setiap rangkaian kipas.	3
2.	Kemenerikan desain gambar pada setiap rangkaian kipas.	3
3.	Informasi yang ditampilkan jelas.	3
4.	Kesesuaian warna yang digunakan pada media.	3
5.	Bentuk media kipas yang disesuaikan dengan kebutuhan.	4
<b>Kelayakan Komposisi dan Isi</b>		
6.	Kesesuaian ukuran dengan media yang disesuaikan dengan kebutuhan.	3
7.	Kombinasi warna pada desain menarik.	3
8.	Desain gambar sesuai dengan karakter siswa.	4
9.	Desain gambar aktivitas pada media jelas dan runtut.	3
10.	Desain gambar aktivitas sesuai dengan materi yang diajarkan.	3
11.	Jenis bahan pembuatan kipas gambar berseri yang dipilih sesuai.	3
<b>Kelayakan Pengoperasian</b>		
12.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	3
13.	Penyajian media dalam pembelajaran melibatakan siswa secara aktif.	4
14.	Cara penggunaan atau pengoprasian media mudah.	4
15.	Media dapat menambah motivasi siswa dalam belajar materi bercerita tentang aktivitas keseharian siswa.	3
<b>Jumlah skor</b>		<b>49</b>

Jumlah skor yang diperoleh dari validasi media selanjutnya dihitung dengan rumus kelayakan berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{60} \times 100$$

$$P = 81,67\% \text{ (sangat valid)}$$

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi media sebesar 81,67%. Media kipas gambar berseri bisa atau dapat dikatakan sangat valid dan layak untuk

digunakan sesuai dengan kriteria presentase kevalidan produk media.

Sedangkan untuk validasi materi dilakukan oleh Bapak Drs. Masengut sukidi, M.Pd. Validasi materi dilakukan dengan menilai kelayakan materi pembelajaran yang ada pada media kipas gambar berseri yakni materi bercerita tentang aktivitas keseharian siswa berdasarkan ciri-ciri makhluk hidup. Adapun hasil uji validasi materi sebagai berikut.

**Tabel 7. Hasil Uji Validasi Materi**

No.	Aspek Penilaian	Skor
<b>Pembelajaran</b>		
1.	Materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	4
2.	Materi yang digunakan sesuai dengan indikator yang tesusun.	3
3.	Materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercapai.	3
4.	Materi yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran yang telah disusun.	3
5.	Materi yang digunakan sesuai dengan perkembangan berfikir siswa.	3
<b>Materi</b>		
6.	Desain gambar yang dibuat sesuai dengan materi pembelajaran.	3
7.	Materi yang digunakan sesuai, berisi tentang aktivitas keseharian siswa.	3
8.	Media "Kipas Gambar Berseri" yang telah dibuat sesuai dengan materi pembelajaran	4
9.	Desain gambar aktivitas yang dibuat mudah dipahami oleh siswa.	4
10.	Media "Kipas Gambar Berseri" memuat aktivitas atau peristiwa-peristiwa yang runtut	3
<b>Jumlah skor</b>		<b>33</b>

Jumlah skor yang diperoleh dari validasi materi selanjutnya dihitung dengan rumus kelayakan berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{40} \times 100$$

$$P = 82,50\% \text{ (valid tanpa revisi)}$$

Diperoleh hasil dari validasi materi sebesar 82,50%. Materi pada kipas gambar berseri bisa atau dapat dikatakan valid dan layak digunakan sesuai dengan kriteria presentase kevalidan produk media.

Media kipas gambar berseri dikatakan praktis melalui hasil penggunaan media kipas gambar berseri dalam tahap uji coba. Hasil penggunaan media kipas gambar berseri didapat melalui instrument angket respon penggunaan media oleh guru dan siswa. Skala yang digunakan pada setiap pertanyaan atau pernyataan yang ada pada angket menggunakan skala *likert*.

**Tabel 8. Data Hasil Angket Penggunaan Media Pembelajaran "Kipas Gambar Berseri" pada Uji Coba Terbatas.**

No.	Pernyataan	Skala Jawaban				skor
		4	3	2	1	
<b>Tampilan</b>						
1.	Tampilan media “Kipas Gambar Berseri” menarik perhatian.	5	3	-	-	29
2.	Informasi yang ditampilkan pada media “Kipas Gambar Berseri” jelas.	3	2	2	1	23
<b>Kelayakan Isi</b>						
3.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	5	3	-	-	29
4.	Materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	6	2	-	-	30
5.	Materi yang digunakan sesuai berisi tentang aktivitas keseharian.	6	2	-	-	30
<b>Ketertarikan</b>						
6.	Menurut saya belajar dengan menggunakan media “Kipas Gambar Berseri” asik dan unik.	8	-	-	-	32
7.	Siswa lebih termotivasi belajar dengan menggunakan media “Kipas Gambar Berseri”.	3	5	-	-	29
<b>Daya Serap</b>						
8.	Siswa lebih mudah memahami materi bercerita tentang aktivitas keseharian siswa dengan menggunakan media “Kipas Gambar Berseri”.	6	2	-	-	30
9.	Siswa lebih fokus dalam belajar bercerita dengan menggunakan media “Kipas Gambar Berseri”.	3	4	1	-	26
10.	Siswa lebih mudah bercerita dengan menggunakan media “Kipas Gambar Berseri”.	6	2	-	-	30
<b>Jumlah</b>						<b>288</b>

Dari jumlah responden yang ada sebanyak 3 Guru dan 5 Siswa, kemudian dikalikan skor maksimal pada setiap jawaban yaitu 4 dan dikalikan jumlah keseluruhan soal yaitu 10 dan didapatkan hasil keseluruhan nilai yaitu:  
 $8 \times (\text{skor maksimal} \times \text{jumlah pernyataan})$   
 $= 8 \times (4 \times 10)$   
 $= 8 \times 40$

= 320

Hasil angket respon guru kemudian dihitung menggunakan rumus data hasil responden.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{288}{320} \times 100$$

$$P = 90,00\%$$

Berdasarkan penghitungan data hasil angket respon guru dan siswa, diperoleh persentase yakni sebesar 90,00% termasuk pada kategori sangat praktis dalam skala 75%-100% dan dapat digunakan pada pembelajaran.

Pengumpulan data keefektifan media diperoleh dari data *postest* yang dilakukan siswa setelah pembelajaran bercerita. Data hasil *posttest* kemudian diolah dan dihitung untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media “Kipas Gambar Berseri”. Penghitungan pada analisis data tes menggunakan nilai siswa. Kemudian nilai siswa dibandingkan dengan batasan nilai standar KKM sekolah dasar. Batasan KKM sekolah dasar yaitu  $\geq 75$ . apabila siswa mendapatkan nilai  $\geq 75$  maka penggunaan media pembelajaran dinyatakan efektif dan layak digunakan. Berikut adalah data hasil *posttest* yang didapat siswa kelas III di SDN Pangreh 2 Sidoarjo:

**Tabel 9. Data Hasil Posttest Siswa**

No	Nama	KKM	Nilai Post Test
1.	Endita Zilvana P.	75	97
2.	Nurillailatul. I.	75	93
3.	Hana Sibilla Bahari	75	100
4.	Farrel Anindya Pratama	75	97
5.	Muhammad Tegar. A. F	75	100
<b>Jumlah</b>			<b>487</b>

Setelah mendapatkan hasil *posttest* siswa, kemudian hasil *posttest* akan dihitung presentase siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang nilai postestnya} \geq 75}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$P = \frac{5}{5} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan yang telah dilakukan presentase siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$  yaitu sebesar 100% ini menandakan bahwa media kipas gambar berseri efektif untuk digunakan.

## PEMBAHASAN

Pengembangan media dalam penelitian ini diambil dari pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. Dimana dalam pembelajaran ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam

memahami materi bercerita, terutama pada materi bercerita tentang aktivitas keseharian yang berkaitan dengan ciri-ciri makhluk hidup, oleh karena itu untuk memudahkan siswa dan guru dalam mempelajari dan memahami materi bercerita dikembangkan media pembelajaran kipas gambar berseri yang digunakan untuk siswa kelas III sebagai media alternatif dalam pembelajaran di kelas.

Media Kipas Gambar Berseri ini dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Sugiyono, 2016:37). Sebelum dilakukannya penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan yang berupa kegiatan wawancara dan observasi untuk dapat mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi bercerita tentang menceritakan aktivitas keseharian berdasarkan ciri-ciri makhluk hidup. Kegiatan wawancara dan observasi dilakukan peneliti di SDN Pangreh 2 Sidoarjo. Berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan diketahui bahwa dalam penyampaian materi tentang kegiatan bercerita guru membutuhkan media yang dapat mendukung siswa dalam memahami dan merangsang imajinasi siswa dalam bercerita.

Media yang dikembangkan merupakan media yang dapat digunakan pada metode dan model pembelajaran apapun. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi bercerita, media gambar merupakan media yang sering dipakai dalam kegiatan bercerita dan merupakan bahasa yang mudah dimengerti dan dinikmati oleh siswa (Sudiman dkk, 2002:29). Dari permasalahan yang diperoleh tersebut, maka dikembangkan sebuah produk media Kipas Gambar Berseri yang didalamnya berisi gambar berseri yang berkaitan dengan aktivitas keseharian siswa dan disusun berdasarkan model pengembangan ADDIE.

Media Kipas Gambar Berseri dirancang menyesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah di sekolah dasar. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Rohani, 2019:15) siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang memiliki karakteristik diantaranya yaitu anak pada tahap ini mulai melihat aspek-aspek suatu objek dengan kata lain siswa sekolah dasar memerlukan media pembelajaran konkret atau nyata yang sesuai untuk membantunya dalam memahami materi yang diajarkan.

Melihat dari perkembangan siswa sekolah dasar khususnya pada siswa kelas rendah yang memiliki karakter perkembangan yang belum bisa berpikir secara umum, abstrak dan luas namun sudah bisa berpikir imajinatif, maka karakteristik media pembelajaran yang

sesuai adalah dengan memberikan stimulus visual agar meningkatkan kemampuan pemahaman dalam belajar siswa (Levie & Levie, 1975). Oleh sebab itu, media Kipas Gambar Berseri dirancang dalam bentuk yang konkret serta dapat dilihat, diraba dan digunakan oleh siswa baik secara individu maupun berkelompok.

Media Kipas Gambar Berseri kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan media. Hasil penilaian ahli media diperoleh presentase sebesar 81, 67% dan ini termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan hasil dari validasi materi memperoleh presentase sebesar 82, 50% dengan kategori valid tanpa revisi. Berdasarkan dari hasil validasi media tersebut dapat dikatakan media Kipas Gambar Berseri layak dan dapat diujicobakan dalam uji coba terbatas.

Hasil uji validasi ahli materi menunjukkan bahwa media Kipas Gambar Berseri dikatakan valid tanpa adanya revisi, ini dapat dilihat dari aspek kesesuaian materi dengan indikator dan juga kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Pada indikator berisi tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga dapat disimpulkan bahwa materi yang ada pada media kipas gambar berseri telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (dalam Ulfah, 2019:218) bahwa media pembelajaran yang dikembangkan harus mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan baik bersifat kognitif, afektif ataupun psikomotor. Materi yang disajikan dalam media Kipas Gambar Berseri bersifat visual dan terlihat lebih menarik jika dibandingkan dengan materi yang hanya ada di buku. Hal ini dapat mendorong rasa keingintahuan siswa dalam belajar, sehingga dengan menggunakan media Kipas Gambar Berseri siswa dapat dengan mudah merangsang imajinasi dan pemahaman siswa dalam bercerita.

Hasil uji validasi ahli media menunjukkan bahwa media Kipas Gambar Berseri dikatakan sangat valid ini dilihat dari aspek kombinasi bentuk dan warna yang digunakan. Kombinasi bentuk dan warna yang dipilih dalam media Kipas Gambar Berseri disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Bentuk yang dipilih dalam media Kipas Gambar Berseri merupakan bentuk kipas. Menurut Meyke Sugiato dalam Badru Zaman, dkk (2007:63) kipas merupakan salah satu rancangan jenis alat permainan yang edukatif dibuat untuk memenuhi kepentingan dalam dunia pendidikan. Sedangkan Warna yang dipilih dalam media Kipas Gambar Berseri merupakan warna-warna yang cerah dan bervariasi. *Background* pada media Kipas Gambar Berseri berwarna hijau cerah yang dipadukan dengan gambar-gambar *emoticon* pendidikan sehingga terlihat menarik. Seperti yang dikatakan oleh Julianto, dkk,

(2019:62) bahwa pemilihan warna pada anak-anak usia sekolah dasar cenderung bervariasi. Warna-warna yang berintensitas cerah merupakan warna ideal untuk dapat diaplikasikan pada siswa sekolah dasar.

Selain kombinasi bentuk dan warna, ukuran pada media Kipas Gambar Berseri juga telah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah. Media Kipas Gambar Berseri berbentuk persegi panjang dengan ukuran pada setiap kerangkanya 12 cm x 8 cm dan ukuran ganggang atau pegangan kipas 10 cm x 2 cm ini untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media. Media Kipas Gambar Berseri juga dibuat dengan menggunakan bahan *art paper* mika sehingga media tidak gampang sobek dan luntur saat terkena air ini karena media sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah di sekolah dasar yang sangat aktif dan suka bermain. Sehingga media Kipas Gambar Berseri dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama dan aman untuk digunakan.

Setelah melakukan validasi media, tahapan selanjutnya yaitu melakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui hasil kepraktisan dan keefektifan dari media sebelum digunakan pada pembelajaran. Data hasil kepraktisan media yang didapat dari angket respon guru dan siswa diperoleh presentase sebesar 90, 00% dan dikategori sangat praktis sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kipas Gambar Berseri mudah untuk digunakan. Uji coba terbatas dilakukan dengan 3 guru dari 3 sekolah yang berbeda ini dilakukan untuk memperoleh data yang lebih akurat. 3 sekolah tersebut yaitu sekolah MI El Rahma Surabaya, SDN Benowo 1 Surabaya dan SDN Pangreh 2 Sidoarjo serta 5 orang siswa kelas III sekolah dasar dari 1 sekolah yakni SDN Pangreh 2 Sidoarjo.

Uji coba terbatas dilakukan oleh peneliti dengan mengirimkan media dan angket penggunaan media kepada satu persatu subjek uji coba, dalam hal ini guru melalui daring. Sedangkan uji coba terbatas dilakukan dengan mendatangi satu-persatu rumah siswa yang dekat dengan SDN Pangreh 2 Sidoarjo dan mengumpulkannya pada satu ruangan tanpa melanggar peraturan pemerintah yakni *socialdisatancing*. Hal ini dikarenakan adanya dampak mewabahnya virus *covid-19* sehingga pemerintah memberlakukan *socialdisatancing* yakni menjaga jarak dengan orang lain dan tidak berkerumun dalam jumlah banyak di suatu tempat.

Berdasarkan dari hasil uji coba yang telah dilakukan diperoleh hasil kepraktisan media sebesar 90, 00%, serta hasil keefektifan media sebesar 100%. ini menunjukkan bahwa media Kipas Gambar Berseri dapat digunakan untuk melatih keterampilan bercerita siswa, dengan materi bercerita tentang aktivitas keseharian, Pada uji coba terbatas yang sederhana media Kipas

Gambar Berseri dapat digunakan secara individu sehingga siswa dapat menggunakan media dalam melatih kemampuan bercerita.

Jika dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aprilia Tri Wulandari tahun 2015 “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoeng 04 Kec. Paguyangan Kab. Berebes” dengan pengembangan media Kipas Gambar Berseri memiliki hasil yang tidak jauh berbeda meskipun terdapat keterbatasan yang telah disebutkan. Hasil uji ahli materi media Gambar Berseri sebesar 87, 05%, uji ahli media sebesar 90, 00% dan angket respon siswa sebesar 83, 04 %. Adapun hasil uji ahli materi media Kipas Gambar Berseri sebesar 82, 50%, uji ahli media sebesar 81, 67% dan angket respon guru dan siswa sebesar 90, 00%. Pada hasil uji ahli materi dan kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan siswa, media Kipas Gambar Berseri mendapat perolehan nilai sedikit lebih tinggi dari Media gambar berseri. akan tetapi pada uji ahli media Gambar Berseri mendapat perolehan presentase 8,33% lebih besar dari media Kipas Gambar Berseri.

Berdasarkan dari hasil proses pengembangan media Kipas Gambar Berseri serta data hasil angket penggunaan media dan data hasil lembar posttest siswa maka dapat dikatakan bahwa media Kipas Gambar Berseri merupakan media yang layak digunakan dengan kevalidan dan kepraktisan serta keefektifan yang baik. Meskipun hasil yang didapat pada penelitian pengembangan media Kipas Gambar Berseri ini dikatakan valid dan layak serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran, akan tetapi ada beberapa keterbatasan dalam penggunaan model pengembangan ini. Keterbatasan utama yang terdapat dalam penelitian ini yaitu subjek uji coba dan penerapan yang hanya dilakukan dalam skala terbatas yakni 3 guru dan 5 orang siswa kelas III sekolah dasar. Ini karena adanya wabah virus *covid-19* yang menyebabkan penerapan *social distancing* sehingga tidak memungkinkan terjadinya pembelajaran di sekolah seperti pada pembelajaran umumnya. Batasan lainnya yakni materi yang ada pada media Kipas Gambar Berseri hanya meliputi materi keterampilan Bercerita tentang aktivitas keseharian yang berkaitan dengan ciri-ciri makhluk hidup saja.

Dapat disimpulkan bahwa media Kipas Gambar Berseri layak digunakan untuk membantu siswa dalam memahami dan melatih keterampilan bercerita siswa yang berkaitan dengan materi bercerita tentang aktivitas keseharian berdasarkan ciri-ciri makhluk hidup. Media kipas gambar berseri yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi bercerita

menimbulkan suasana proses pembelajaran yang berbeda ini terlihat dari respon siswa pada saat ditunjukkan dengan media kipas gambar berseri, siswa terlihat sangat antusias dan senang untuk memperhatikan dan mencoba media kipas gambar berseri. Pada saat penyampaian materi, siswa terlihat fokus dan memahami penjelasan yang disampaikan. Media yang digunakan pada pembelajaran ini sesuai dengan karakter siswa yang sangat senang dengan pembelajaran visual, sehingga siswa merasa antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Pengembangan media Kipas Gambar Berseri menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Hasil perolehan presentase kevalidan media Kipas Gambar Berseri yang dilakukan oleh ahli media sebesar 81, 67 %, ahli materi sebesar 82, 50%, dan juga hasil kepraktisan media sebesar 90, 00%, serta hasil keefektifan media sebesar 100%. Berdasarkan presentase tersebut menunjukkan bahwa media Kipas Gambar Berseri memiliki kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yang layak digunakan pada siswa kelas III sekolah dasar dalam pembelajaran materi bercerita tentang aktivitas keseharian tentang aktivitas keseharian berdasarkan ciri-ciri makhluk hidup

### Saran

Berdasarkan telah dilakukannya penelitian dan pengembangan media Kipas Gambar Berseri, ada beberapa saran yang dapat diberikan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian ini yaitu:

1. Bagi guru diharapkan nantinya media kipas gambar berseri bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk materi yang berkaitan dengan menceritakan aktivitas keseharian berdasarkan ciri-ciri makhluk hidup.
2. Bagi peneliti selanjutnya media kipas gambar berseri sebaiknya perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut, yang berkait dengan materi dan juga ilustrasi gambar yang lebih jelas serta tema cerita pada gambar yang bervariasi.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat inovasi dalam mengembangkan bentuk kipas yang menarik dan dapat mengujicobakannya kepada kelompok yang lebih besar.

## DAFTAR PUSTAKA

Akhiyar, Fitria. 2017. *Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: TEXTIUM.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Asyhar, H. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta

Julianto, dkk. 2019. *Interaktivitas Warna sebagai Rangsang Visual pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar kelas 1-3 di Kota Denpasar*. Prosiding. Denpasar: FSRD ISI.

Kartini, Sri dan Widyastuti, Yulia. 2008. *Mengenal Jenis-Jenis Dongeng*. Semarang: CV. Aneka Ilmu.

Levie, Howard, Levie, Diane. 1975. *Pictorial Memory Processes*. Vol. 23, No.1, pp. 81-97.

Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.

Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Diklat. Medan: FITK UINSU.

Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Surabaya: Raja Grafindo Persada.

Sauhenda, Angla Florensy, dkk. 2016. *Pengembangan Asesmen Penugasan Menulis Teks Eksposisi Dengan Rangsangan Masalah Autentik*. Jurnal Pendidikan. Vol 1 (3). Hal 314-325.

Sudjana & Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Supardi. 2017. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kata Pena.

Zaman, Badru, dkk. 2009. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka