

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS WEBSITE PADA PEMBELAJARAN MENULIS CERITA FIKSI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Uhfi Nurike

(PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya) uhfinurike@gmail.com

Wahyu Sukartiningsih

(PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya) wahyusukartiningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini 1. Mengembangkan media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. 2. Mendeskripsikan kevalidan media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. 3. Mendeskripsikan kepraktisan media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV sekolah dasar. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa lembar validasi dan angket respon pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media 81,5%, hasil validasi ahli materi 97,3%. Hasil uji coba produk yang diperoleh dari angket respon guru 95,6%, angket respon siswa 99,2 %. Dari hasil validasi oleh ahli media, validasi ahli materi dan hasil dari uji coba pengguna media, dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar berbasis website sangat valid dan sangat praktis untuk diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, media cerita bergambar, berbasis *website*, menulis cerita fiksi.

Abstract

This research aims to 1. Develop a website-based picture story media in writing fiction stories learning for fourth grade elementary school students. 2. Describe the validity of website-based picture story media in writing fiction stories learning for fourth grade elementary school students. 3. Describe the practicality of website-based picture story media in writing fiction stories learning for fourth grade elementary school students. This is a development research. This research used the ADDIE development model which consists of 5 stages, those are Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were fourth grade elementary school students. The research instruments were validation sheets and user response questionnaires. The results showed that the media expert validation results were 81.5%, the material expert validation results were 97.3%. The product trials results obtained from teachers responses were 94.8%, and students responses were 99.2%. From the validation results by media experts, material expert validation, and the results of media user trials, it can be concluded that the website-based picture story media is very valid and very practical to be applied in writing fiction stories learning activities for fourth grade elementary school students.

Keywords: *development, picture story media, website-based, writing fiction story.*

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 ini telah membuat perubahan di seluruh belahan dunia. Indonesia merupakan negara yang terdampak pada semua segi kehidupan dari bidang politik, bidang ekonomi, bidang sosial, bidang kesehatan dan bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan di era maraknya virus Corona sudah memberi pengaruh yang amat besar dalam proses pembelajaran. Pandemi Covid-19 merubah cara pembelajaran, sebelum terjadinya pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan secara normal dengan bertatap muka langsung antar guru dan siswa. Akan tetapi,

sebab terdapatnya virus corona kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan jarak jauh dari rumah masing-masing. Perihal berikut disesuaikan bersama surat edaran yang dicetuskan oleh Menteri Pendidikan pada tanggal 17 Maret No. 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19.

Pada kegiatan pembelajaran daring atau pembelajaran secara tatap muka langsung tentunya membutuhkan sumber belajar, sumber belajar meliputi media pembelajaran, alat pembelajaran, guru, siswa dan lingkungan sekitar yang dapat mendukung proses

pembelajaran untuk dapat meraih tujuan belajar mengajar yang sudah ditetapkan sebelumnya. Satu di antara beberapa sumber belajar yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran dibutuhkan dalam aktivitas belajar mengajar yang dilaksanakan di sekolah secara langsung ataupun di rumah secara daring. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan bantuan kepada siswa agar lebih mudah dalam melakukan pemahaman akan penjelasan yang dilakukan penyampaiannya oleh guru. Berdasar dari pernyataan Sadiman. dkk (2012:27) media pembelajaran ialah sebuah perlengkapan ataupun peralatan dalam pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan penyampaian akan sebuah informasi yang bisa memperoleh minat peserta didik yang menjadikan peserta didik mendapatkan tahapan pembelajaran. Media pembelajaran yang di gunakan hendaknya sanggup menjadikan suasana belajar menjadi aktif, kreatif, menyenangkan dan fokus supaya bisa meraih tujuan belajar mengajar yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan kesesuaian materi pembelajaran, kebutuhan siswa, karakteristik siswa dan perkembangan teknologi yang ada. Media yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan akan memudahkan siswa dalam menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik guna memahami penjelasan yang diterangkan oleh guru. Jika penggunaan media sesuai dengan materi yang hendak diajarkan, peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan dan terjadi interaksi antar siswa dan guru.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran membuat siswa tertarik sehingga tidak membuat siswa jenuh dan bermalas malasan untuk belajar. Menurut Arsyad (2013:19) satu di antara beberapa fungsi utama dari media belajar mengajar yakni selaku peralatan guna memberikan bantuan pada proses pengajaran yang ikut memberikan pengaruh pada keadaan, iklim, serta lingkungan belajar yang ditata serta diciptakan oleh tenaga pendidik. Menurut Arsyad (2013:29) terdapat manfaat praktis yang dapat diperoleh dari pemanfaatan media pembelajaran yaitu : 1. Pemanfaatan media pembelajaran dapat memudahkan untuk menyampaikan pesan dan informasi sehingga lebih jelas. 2. Penggunaan media pembelajaran bisa memperoleh perhatian peserta didik, yang menjadikan peserta didik memiliki motivasi guna pembelajaran. 3. Pemanfaatan media belajar mengajar bisa memberikan bantuan mengatasi keterbatasan penyampaian materi yang terkendala indra, ruang juga waktu. 4. Penggunaan media pembelajaran hendak memberikan siswa pengalaman yang sama.

Penggunaan media pembelajaran mengharuskan guru untuk terus berinovasi salah satunya dengan mengambil manfaat akan berkembangnya teknologi yang terdapat sekarang guna tercapainya tujuan pembelajaran. Satu media yang bisa dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi adalah media berbasis website. Media berbasis website juga tepat untuk digunakan pada masa pembelajaran daring seperti saat ini karena pembelajaran lebih banyak dilakukan dirumah menggunakan smartphone ataupun gadget. Berdasar dari pernyataan Bekti (2015:35) web ialah sekumpulan halaman yang dimanfaatkan guna menayangkan suatu informasi yang berwujud gambar baik diam ataupun bergerak, teks, animasi, suara juga penggabungan dari seluruhnya, baik yang memiliki sifat statis ataupun dinamis yang berwujud menjadi serangkaian bangunan yang saling memiliki keterkaitan, yang setiap elemennya dilakukan penghubungan menggunakan jaringan-jaringan halaman. Penggunaan media pembelajaran dengan basis web bisa memberikan beberapa keuntungan bagi peserta didik anantara lain, ialah 1). Peserta didik bisa meluaskan serta memberikan peningkatan pada pengetahuan, 2). Peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran sebab peserta didik banyak melakukan kegiatan belajar, bukan yang hanyalah menyimak keterangan dari tenaga pendidik, tetapi mencoba dan mencoba dan melakukan hal baru. 3). Peserta didik memiliki ketersediaan sumber belajar tambahan yang variatif sehingga bisa memberikan penambahan pada materi belajar mengajar (Darusalarn, A 2015).

Media berbasis website dapat diaplikasikan dalam materi teks fiksi untuk menulis kembali cerita yang telah dibaca pada kelas IV sekolah dasar. Dalam prakteknya pada saat kegiatan pembelajaran materi teks fiksi, guru hanya menggunakan media buku cerita dan berceramah mengenai cerita-cerita fiksi yang ada, hal ini membuat pembelajaran terasa membosankan dan kurang berkesan. Dibutuhkan media yang inovatif salah satunya adalah media yang dapat memvisualkan cerita-cerita tersebut ke dalam cerita bergambar, sehingga siswa dapat memiliki imajinasi sendiri saat membaca cerita fiksi. Menurut Arsyad (2013:89) media visual memiliki peranan penting pada tahapan pembelajaran, karena penggunaan media visual bisa memudahkan siswa dalam memahami serta mengingat lebih lama. Media visual juga menjadikan siswa untuk semangat dan minat belajar, sehingga dapat mempermudah untuk menghubungkan antara isi pelajaran dengan dunia nyata.

Media cerita bergambar berbasis website termasuk kedalam media visual karena berisikan gambar-gambar mengenai teks cerita fiksi. Gambar pada cerita disini dibuat semenarik mungkin dan digunakan untuk memudahkan siswa dalam mengimajinasikan serta

membayangkan cerita fiksi yang dituliskan. Cerita fiksi yang dipilih berjudul “Keong Mas” dan “Jaka Kendhil” Media cerita bergambar berbasis website merupakan pengembangan dari buku cerita bergambar berbasis cetak. Di dalam media cerita bergambar berbasis website ini terdapat serangkaian gambar-gambar yang menarik dan berwarna, diharapkan dapat menambah minat siswa dan memberikan kemudahan kepada siswa untuk paham akan cerita fiksi. Menurut Bonneff (2008:65) memberikan penambahan bahwasanya gambar yakni metode yang sanggup memberi ide pada anak-anak serta publik buta huruf, utamanya pada bidang pendidikan. Cerita bergambar bertujuan menjembatani dalam menumbuhkan minat baca siswa yang akhirnya dapat memudahkan siswa dalam menuliskan kembali cerita yang dibacanya dan menjadikan suasana belajar lebih memberikan perasaan senang. Di samping hal tersebut, menggunakan dukungan dari gambar serta memiliki warna menarik, misalnya latar serta tokoh cerita, peserta didik hendak mendapatkan visualisasi yang bagus yang menjadikan mereka dapat lebih memiliki kemudahan untuk memahami cerita..

Media cerita bergambar berbasis website dapat digunakan untuk membantu siswa menulis cerita yang telah dia baca. Menurut Dalman (2018:5) menulis adalah proses untuk menyampaikan pikiran, perasaan dan angan-angan yang ada dalam bentuk tulisan/tanda/lambang yang memiliki makna. Berdasarkan pendapat dari Dalman maka penggunaan lambang / tanda dapat diartikan gambar. Dengan bantuan gambar yang dapat dilihat secara langsung akan merangsang siswa untuk mengingat kejadian pada cerita, melalui gambar pula membuat ingatan siswa semakin kuat jika siswa mengingat kejadian dalam cerita siswa akan lebih mudah untuk menuliskan kembali apa yang dia pahami melalui tulisan. Selain itu dengan menggunakan gambar akan mengurai rasa bosan dan rendahnya tingkat konsentrasi siswa ketika dihadapkan dengan teks cerita yang panjang.

Konsep pengembangan media berbasis website pada penelitian sebelumnya yang diterbitkan oleh Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif pada tahun 2017 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret oleh Danang Setyadi dan abd qohar dengan model pengembangan borg and gall yang dinilai valid dan terdapat berbagai fitur yang terdapat didalamnya seperti materi baris dan deret berupa file geogebra, game android (.apk), power point, prezi, dan quiz online diintegrasikan ke dalam website tersebut.

Konsep penelitian pengembangan media komik pada materi cerita dongeng untuk keterampilan membaca siswa kelas III pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Heny Kusuma Widyaningrum dan Cerianing Putri Pratiwi yang diterbitkan oleh JDPP pada tahun 2019, yang dikembangkan dengan model warsito menunjukkan

bahwa media komik dengan menunjukkan kelayakan media sebesar 85%, validasi materi sebesar 82% dan angket siswa menunjukkan kelayakan 83,84% dan dinyatakan sangat valid.

Media cerita bergambar berbasis website ini tidak sama dengan buku cerita bergambar cetak, karena media cerita bergambar berbasis website ini hanya bisa diakses secara online dengan bantuan perangkat seperti smartphone, laptop, atau tablet yang terhubung dengan jaringan internet. Media ini memiliki kelebihan yaitu mudah dibawa kemana-mana, tidak perlu mendownload aplikasi, dan media ini belum pernah digunakan disekolah manapun sebelumnya. Media ini media pertama yang akan di uji cobakan di kelas IV sekolah dasar untuk menuliskan kembali cerita fiksi.

Media cerita bergambar berbasis website dalam proses pembelajaran menulis cerita fiksi dapat memudahkan siswa dalam memahami apa yang dia lihat dan baca sehingga mudah untuk mereka untuk menuliskan cerita kembali. Media cerita berbasis website disajikan dalam alamat domain <http://ceritaaku.xyz/> , pada kegiatan awal guru bisa mengkondisikan siswa untuk mempersiapkan pembelajaran dengan membuka smartphone yang telah dibawa dan memberikan penjelasan tentang pembelajaran, memberikan penjelasan media cerita bergambar berbasis website secara singkat dan membagikan link/ menuliskan link media di papan, guru membantu untuk siswa untuk mendaftar dan login kedalam media, setelah itu siswa diajak untuk menjelajahi fitur-fitur yang terdapat dalam webite, setelah itu guru memberikan arahan siswa cara menggunakan media dan mengajak siswa untuk membaca materi teks fiksi yang terdapat dalam fitur website. Kemudian guru memberikan siswa penjelasan tentang maeri teks fiksi, setelah itu guru meminta siswa untuk memilih cerita yang ingin dibacanya di fitur kumpulan cerita, setelah siswa memilih cerita tersebut guru meminta siswa untuk bermain tebak nama tokoh di halaman selanjutnya, siswa diminta untuk menutup smartphone dan menuliskan kembali cerita yang telah dia baca ke dalam lembar kerja yang telah disediakan.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, media cerita bergambar berbasis website dapat digunakan dalam proses pembelajaran menuliskan kembali cerita fiksi yang telah dibaca pada kelas 4 SD. Maka dari hal tersebut, akan dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis Website Pada Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

Menurut latar belakang yang telah dipaparkan diatas rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : 1. Bagaimana proses pengembangan media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar ? 2. Bagaimana kevalidan media

cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar ? 3. Bagaimana kepraktisan media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar ?

Tujuannya dari penelitian ini sesuai dengan latar belakang di atas yaitu 1. Mengembangkan media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. 2. Mendeskripsikan kevalidan media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar. 3. Mendeskripsikan kepraktisan media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas IV sekolah dasar.

Spesifikasi media pengembangan media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis peserta didik kelas 4 SD dijabarkan yakni :

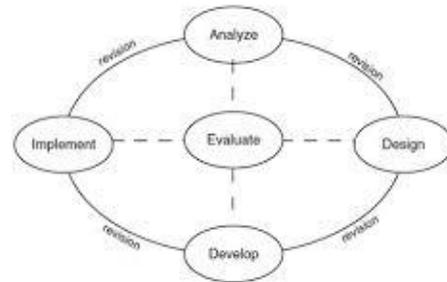
1. Spesifikasi produk menurut fisik.
 - a. Media cerita bergambar berbasis website disajikan dalam bentuk website.
 - b. Media cerita bergambar berbasis website dapat diakses dengan menggunakan smartphone, laptop ataupun komputer yang berhubungan bersama jaringan internet, dengan memanfaatkan link website yang telah dibuat.
 - c. Untuk memasuki website siswa diminta untuk mendaftar terlebih dahulu / log in.
 - d. Dalam tampilan meni website berisi :
 - 1) KI
 - 2) KD
 - 3) Indikator
 - 4) Materi cerita fiksi
 - 5) Panduan penggunaan
 - 6) Kumpulan Cerita (“Keong Mas dan Jaka Kendhil”)
 - 7) Profil pengembang
 - 8) Ucapan terima kasih dan saran.
2. Spesifikasi produk berdasarkan isi media cerita bergambar :
 - a. Di dalam media cerita berbasis website ini ada tampilan kumpulan cerita yang merupakan menu utama pada media ini, yang berisikan 2 cerita rakyat zaman dahulu yaitu “Keong Mas” dan Jaka Kendhil”
 - b. Media cerita bergambar berbasis website ini berisikan materi sekilas tentang cerita fiksi meliputi definisi cerita fiksi, ciri-ciri cerita fiksi, jenis-jenis cerita fiksi, tokoh serta watak tokoh.
 - c. Media cerita bergambar berbasis website didesain dengan beberapa pilihan menu yang terdapat pada website.

- d. Terdapat menu pada media cerita bergambar berbasis website meliputi bagian KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), Indikator, panduan penggunaan, profil pengembang, ucapan terimakasih dan saran.

Dengan adanya penelitian ini, diasumsikan bahwa siswa kesulitan dalam menuliskan cerita karena hanya disuguhkan teks tulisan sehingga menjadikan siswa kurang tertarik dan bosan, untuk itu dibutuhkan pengoptimalan media pembelajaran untuk memudahkan siswa. Media Cerita Bergambar Berbasis Website diharapkan dapat memudahkan siswa menuliskan kembali cerita yang telah ia baca dengan bantuan gambar dengan bersemangat.

METODE

Penelitian berikut yakni berjenis penelitian pengembangan atau disebut *Research and Development (R&D)*. Penelitian berikut bertujuan untuk menghasilkan suatu produk, untuk menguji kevalidan produk dan mengetahui kepraktisan media yang telah dibuat dan dikembangkan. Jenis media yang dikembangkan yaitu media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan model penelitian ADDIE yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi.



Bagan 1. Tahapan Penelitian Model ADDIE

(Branch, 2009:2)

Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Japanan 1, dikarenakan pandemi virus corona uji coba media dilaksanakan dengan terbatas hanya pada 10 peserta didik.

Jenis data yang dipakai pada penelitian berikut yaitu data kuantitatif serta data kualitatif, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, hasil validasi ahli materi, serta angket respn pengguna. Sementara itu, data kualitatif didapatkan dari hasil masukan dan saran oleh ahli media serta ahli materi. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi dan lembar angket.

Rancangan uji coba produk adalah gambaran awal yang dibuat tentang uji coba produk yang sudah diciptakan yaitu media cerita bergambar berbasis website.

Pada uji coba produk ini lebih berfokus pada implementasi penelitian serta pengembangan model ADDIE. Uji coba media dilakukan setelah media sudah melewati tahap validasi oleh ahli media serta ahli materi. Uji coba produk akan dilaksanakan secara terbatas oleh peserta didik kelas IV SDN Japanan 1 yang berjumlah 10 siswa. Penelitian ini menggunakan desain uji coba *One Shot Case Study* yakni melaksanakan observasi sesudah memberi perlakuan.



Keterangan :

X = Treatment yang diberi (Variabel Independent)

O = Observasi (Variabel Dependent)

(Sugiyono, 2017:110)

Terdapat 2 teknik analisis data yang dipakai yakni analisis data kuantitatif serta analisis data kualitatif. Analisis data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi serta hasil pengguna. Sementara itu, data kualitatif didapatkan dari saran serta masukan yang diberi oleh ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif untuk validasi media diukur dengan skala likert skor (1-5).

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

Kriteria nilai	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Riduwan, 2008:13)

Hasil dari validasi kemudian dilakukan perhitungannya melalui penggunaan rumus berikut ini :

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase validitas

$\sum x$ = Skor yang diperoleh

$\sum x_i$ = Skor keseluruhan

(Arikunto, 2010:282)

Sesudah hasil dari validasi ahli media serta validasi ahli materi selesai dilakukan perhitungannya, untuk tahu akan tingkatan validitas media cerita bergambar dengan basis website dengan melihat kategori berikut ini :

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kevalidan

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Tidak valid
< 21%	Sangat tidak valid

(Riduwan, 2012:41)

Untuk mengukur kepraktisan media yaitu dengan memberikan angket respon pengguna kepada siswa dan guru. Untuk pengisian angket respon pengguna pada guru diukur dengan skala likert (1-5). Berikut adalah kriteria penilaian :

Tabel 3. Kriteria Penilaian Skala Likert

Kriteria nilai	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Riduwan, 2012:41)

Sedangkan untuk mengukur kepraktisan media data hasil respon siswa akan dilakukan perhitungan dengan menggunakan skala *Guttman*. Di bawah ini yakni kriteria penilaian :

Tabel 4. Kriteria Penilaian Skala Guttman

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

(Riduwan, 2008:16)

Setelah selesai melakukan penskoran angket respon pengguna (guru dan siswa), kemudian akan dihitung memakai rumus berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah skor total yang diterima

N = Skor maksimal

(Sugiyono, 2017:134)

Sesudah hasil dari angket respon pengguna (guru dan siswa) selesai dihitung, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media cerita bergambar berbasis website dengan melihat kategori sebagai berikut :

Tabel 5. Kriteria Penilaian Kepraktisan

Skor	Keterangan
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Tidak praktis
< 21%	Sangat tidak praktis

(Riduwan, 2012:41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berikut ini merupakan tahapan-tahapan untuk mengembangkan media cerita bergambar berbasis website yang sudah dilakukan sesuai dengan model ADDIE.

Pada tahap Analisis (*Analyze*), dilakukan 3 tahap, yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik serta analisis materi, bertujuan guna mengetahui keadaan serta kebutuhan media yang dibutuhkan pada sekolah.

Analisis kurikulum, kurikulum yang dipakai pada Sekolah Dasar Negeri Japanan 1 ialah kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Sehingga media cerita bergambar berbasis website dikembangkan menggunakan acuan dalam kurikulum 2013. Adapun materi yang digunakan dalam media cerita bergambar bergambar berbasis website yaitu pelajaran bahasa Indonesia tentang materi teks fiksi di tema 8 daerah tempat tinggalku, menggunakan KD di bawah :

KD :

3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang ada di dalam teks fiksi.
4.9 Melakukan penyampaian akan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang ada dalam teks fiksi secara lisan, tulis serta visual.

Indikator

3.9.1 Menidentifikasi jenis-jenis cerita fiksi.
3.9.2. Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita fiksi.
3.9.3. Mengidentifikasi watak tokoh yang terdapat dalam cerita fiksi.
3.9.4 Menyimpulkan tokoh utama dan tokoh tambahan pada cerita fiksi.
3.9.5. Menyimpulkan tokoh antagonis dan protagonis pada cerita fiksi.
4.9.1. Membuat karangan berdasarkan media cerita bergambar berbasis website.

Tujuan Pembelajaran

1. Melalui membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis cerita fiksi dengan benar.
2. Melalui membaca teks cerita, siswa dapat menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi dengan benar.
3. Melalui membaca teks cerita, siswa dapat mengidentifikasi watak tokoh yang terdapat pada teks cerita fiksi dengan benar.

4. Melalui kegiatan membaca teks cerita, siswa dapat menyimpulkan tokoh utama dan tokoh pembantu dalam teks cerita fiksi dengan benar.

5. Melalui kegiatan membaca teks cerita, siswa dapat menyimpulkan tokoh protagonis dan tokoh antagonis dalam teks cerita fiksi dengan benar.

6. Melalui kegiatan membaca cerita, siswa dapat membuat karangan dengan menggunakan bahasanya sendiri.

Analisis Karakteristik peserta didik, Analisis karakteristik peserta didik dipergunakan guna mengamati peserta didik pada proses belajar mengajar. Siswa bosan dengan media pembelajaran, karena hanya menggunakan buku siswa dan didalamnya tidak dilengkapi gambar-gambar yang menarik yang menjadikan peserta didik merasakan kebosanan serta kurang memiliki ketertarikan untuk belajar. Hal ini yang menjadi bahan pertimbangan dan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran.

Analisis materi, materi yang dianalisis yaitu materi dalam tema 8 (Daerah tempat tinggalku) Sub tema 1 (Daerah tempat tinggalku) Pembelajaran 1 Semester 2. Berdasarkan hasil analisis materi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa materi yang diajarkan yaitu materi cerita fiksi pada kelas IV.

Pahap tahap Perancangan (*Desain*), ini yaitu merancang media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis sesuai dengan KD, KI, Indikator dan tujuan yang sudah dilaksanakan di dalam tahapan menganalisis. Di dalam tahapan pertama yaitu membuat tampilan website, dan pada tahap kedua melakukan penentuan akan materi yang hendak dipakai. Materi yang dipakai di dalam media berikut mengacu pada analisis materi pada pembelajaran tema 8 (Daerah tempat tinggalku) yang berorientasi untuk memudahkan siswa dalam menuliskan kembali cerita fiksi yang telah dibacanya. Media cerita bergambar berbasis website dikembangkan dalam bentuk website, di dalam menu website terdapat bagian tampilan seperti buku cerita namun dalam penampilannya dapat diakses dengan menggunakan smartphone, laptop ataupun komputer yang memiliki internet memakai link yang telah disediakan. Ditampilkan dengan gambar penuh warna dan cerita yang menarik.

Pada tahap Pengembangan (*Development*), tahap pengembangan yaitu tahapan mewujudkan secara nyata dari tahap-tahap sebelumnya. Disini akan diwujudkan rancangan-rancangan media yang telah disusun.

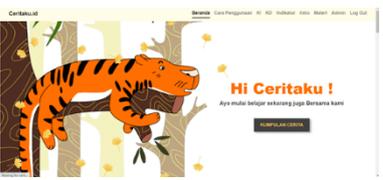
a. Mengembangkan media cerita bergambar berbasis website.

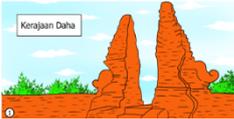
Produk yang menjadi hasil pada penelitian berikut yaitu produk media cerita bergambar berbasis website yang memiliki tampilan dan cerita yang menarik. Dalam tahapan pengembangan media berikut, cerita yang dipilih dan akan ditampilkan di website yaitu cerita yang

berjudul “Keong Mas” dan "Jaka Kendhil”. Dalam proses menggambar dalam cerita ini menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*, tokoh dan latar setiap kejadian digambar dengan pilihan warna yang menarik untuk anak SD. Setiap bagian pada cerita digambarkan secara rinci dan mudah dipahami, dan dilengkapi percakapan dan narasi singkat disertai gambar yang menjelaskan kejadian di setiap cerita. Tampilan website secara keseluruhan terdiri dari Beranda, halaman login, KI, KD, Indikator, Tujuan, Materi, Profil pengembang, Kumpulan Cerita dan kolom Masukan dan Saran. Media cerita bergambar berbasis website ini memiliki alamat domain yang dapat diakses di <http://ceritaaku.xyz/>. Media cerita bergambar berbasis website dikembangkan berdasarkan pada analisis KD dalam tema 8 (Daerah tempat tinggalku) tema 1. Setelah media siap dan selesai, selanjutnya media hendak dilakukan validasi oleh ahli media serta ahli materi guna memperoleh hasil kevalidan media.

Tabel 6. Media cerita bergambar berbasis website

Layout	Keterangan
	Tampilan halaman beranda media cerita bergambar berbasis website.
	Tampilan halaman untuk mendaftar sebelum menggunakan media.
	Tampilan halaman setelah mendaftar, siswa dapat masuk kedalam website memakai <i>User name</i> serta <i>Password</i> yang sudah didaftarkan.
	Tampilan beranda website setelah terdaftar.

	Tampilan setelah memasuki website terdapat beberapa pilihan menu seperti : Cara penggunaan, KI, KD, Indikator, Materi, Kumpulan Cerita, Admin dan Log out.
	Tampilan Cara penggunaan media.
	Tampilan Kompetensi Inti (KI)
	Tampilan Kompetensi Dasar (KD)
	Tampilan Indikator
	Tampilan materi teks fiksi

	<p>Tampilan kumpulan Cerita (terdapat 2 pilihan cerita yang berjudul “Keong Mas” dan “Jaka Kendhil”)</p>
	<p>Tampilan cerita “Keong Mas”</p>
	<p>Tampilan cerita “Jaka Kendhil”</p>
	<p>Tampilan Soal tebak gambar nama tokoh.</p>
	<p>Tampilan profil pengembang media dan pembimbing.</p>

b. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd. sebagai dosen ahli media. Berikut adalah data hasil validasi dari ahli media dinyatakan yakni :

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kemenarikan warna	5
2.	Keterpaduan komposisi warna latar belakang (background)	3
3.	Kejelasan gambar	5

4.	Kesesuaian jenis serta ukuran huruf	4
5.	Kejelasan header	4
6.	Kejelasan footer	4
7.	Kesusaian layout	4
8.	Kemudahan navigasi	5
9.	Kejelasan profil pengembang	4
10.	Kesesuaian menu utama	4
11.	Kemudahan media untuk digunakan dalam pembelajaran	3
12.	Petunjuk penggunaan media sudah jelas	4
13.	Kesesuaian format yang digunakan pada program website	4
Jumlah Skor		53

Setelah dihitung semua hasil skor yang diberikan oleh ahli media, selanjutnya akan dilakukan perhitungannya memakai rumus yakni :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{65} \times 100\%$$

$$P = 81,5\%$$

Perhitungan hasil penskoran validasi ahli media diperoleh angka dengan persentase 81,5%, yang menjadikan jika digolongkan kepada karakteristik kevalidan media, media cerita bergambar berbasis website “Ceritaku_Id” dinyatakan sangat valid.

c. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Prof Dr Wahyu Sukartiningsih, M.Pd. selaku dosen ahli materi. Validasi materi pembelajaran dilaksanakan guna menilai materi pembelajaran yang sesuai dengan tema 8 materi teks fiksi, dengan menilai kesesuaian perangkat pembelajaran yang hendak dipakai ketika penelitian. Berikut adalah data hasil validasi ahli materi oleh ahli materi yakni :

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Cerita bergambar sesuai dengan KD.	5
2.	Cerita bergambar sesuai dengan indikator	5
3.	Cerita bergambar disesuaikan bersama tujuan pembelajaran	5
4.	Cerita bergambar disesuaikan bersama tingkatan perkembangan kognitif peserta didik	5
5.	Ukuran huruf yang dipakai telah sesuai	5
6.	Ukuran gambar yang digunakan sudah sesuai	5
7.	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai	5
8.	Gambar dan teks pada cerita sudah sesuai	5
9.	Kosakata yang digunakan sudah tepat	5
10.	Susunan kalimat yang digunakan sudah tepat	4

11.	Panjang pendek kalimat sudah tepat	4
12.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	5
13.	Penggunaan huruf kapital sudah tepat	5
14.	Alur cerita bergambar sudah jelas	5
15.	Isi cerita bergambar mudah dipahami	5
Jumlah Skor		73

Setelah dihitung semua hasil skor yang diberikan oleh ahli materi, selanjutnya akan dilakukan perhitungannya memakai rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{73}{75} \times 100\%$$

$$P = 97,3 \%$$

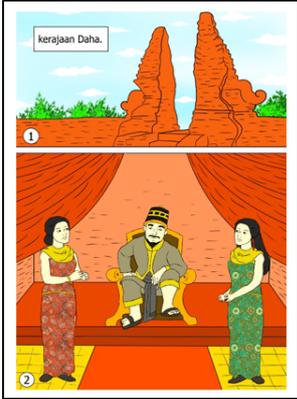
Perhitungan hasil penskoran validasi ahli materi diperoleh angka dengan persentase 97,3% sehingga apabila dimasukkan pada kategori kevalidan media, media cerita bergambar berbasis website “Ceritaku_Id” dinyatakan sangat valid.

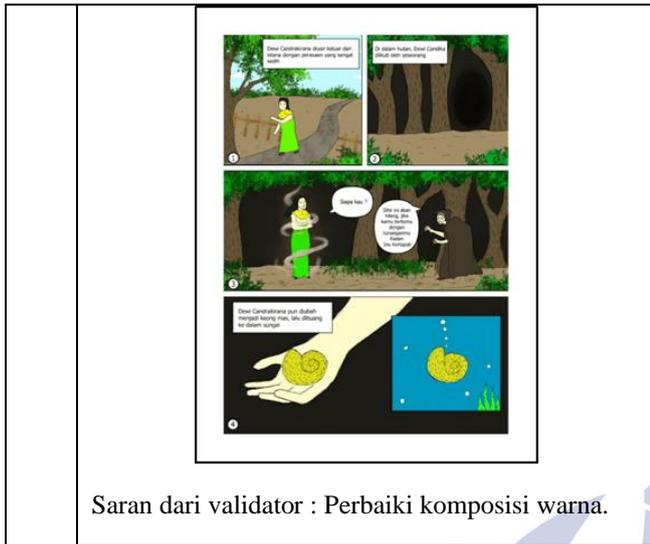
d. Evaluasi pada tahap pengembangan

Menurut uji validasi yang sudah dilaksanakan terdapat masukan yang diberikan oleh validator ahli media serta validator ahli materi untuk menyempurnakan pengembangan media cerita bergambar berbasis website, hal berikut dinyatakan pada tabel yakni:

Tabel 9. Revisi ahli media dan materi

No	Keterangan
1.	Sebelum direvisi
	
	Saran dari validator : Perbaiki penulisan huruf kapital.
	Sesudah direvisi

	
	Perbaiki media : Penggantian huruf K di Kata Kerajaan menjadi huruf kapital.
2.	Sebelum direvisi
	
	Saran dari validator : Perbaiki komposisi warna.
	Sesudah direvisi
	
	Perbaiki media : Latar belakang gambar diganti lebih cerah dan bewarna.
3.	Sebelum direvisi



Saran dari validator : Perbaiki komposisi warna.

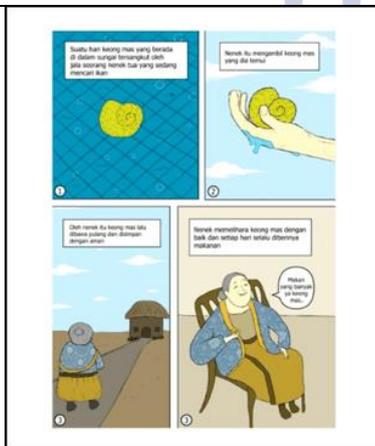
Sesudah direvisi



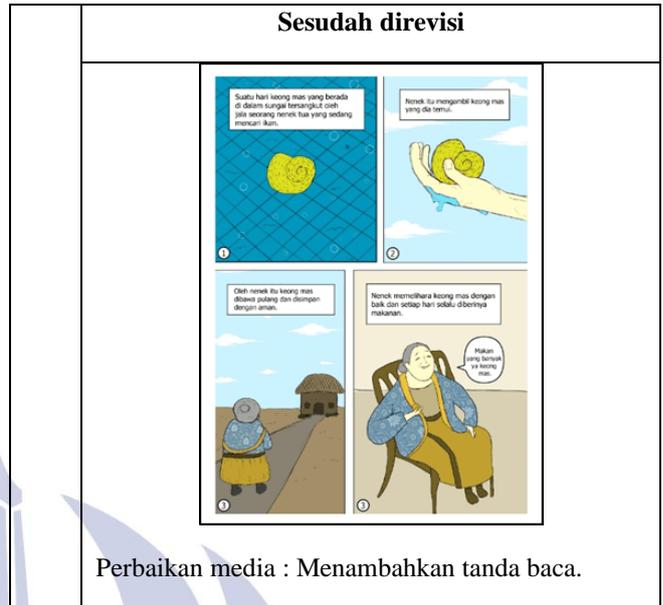
Perbaiki media : Latar belakang gambar diganti lebih cerah dan bewarna.

4.

Sebelum direvisi



Saran dari validator : terdapat sedikit kesalahan dalam penggunaan tanda baca, seperti di akhir kalimat tidak diberikan tanda titik.



Perbaiki media : Menambahkan tanda baca.

Pada **tahap Implementasi (Implementation)** yaitu pengujian coba produk yang dilaksanakan pada peserta kelas 4 SDN Japanan 1, uji coba produk dilaksanakan menggunakan subyek uji coba terbatas yaitu sejumlah 10 peserta didik saja dengan menggunakan protokol kesehatan yang ketat. Uji coba produk dilaksanakan pada tanggal 4 September 2021 disekolah dengan siswa yang rumahnya berada disekitar sekolah. Berikut adalah proses uji coba produk :

Gambar 1. Uji Coba Produk



Gambar 2. Uji Coba Produk



Gambar 3. Uji Coba Produk



Uji coba produk berikut dilaksanakan guna mendapatkan data hasil kepraktisan media cerita bergambar berbasis webiste. Media cerita bergambar berbasis website kemudian digunakan oleh siswa sebagai alat/ media untuk membaca cerita fiksi untuk kemudian menulis kembali cerita fiksi yang sudah ia baca. Data kepraktisan media bisa diamati berdasarkan hasil angket pengguna (guru serta siswa) yang diberi sesudah selesai memakai dan menuliskan cerita fiksi berdasarkan cerita yang terdapat dalam media. Siswa dan guru mengisi angket respon pengguna dengan cara pengisian memberi tanda centang/*checklist* dalam kolom yang disesuaikan bersama pertanyaan pada angket. Berikut adalah hasil dari angket respon peserta didik.

Tabel 10. Hasil angket siswa

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Apakah warna tampilan website sudah menarik ?	13
2.	Apakah gambar pada cerita sudah menarik ?	13
3.	Apakah tulisan pada media mudah dipahami ?	13
4.	Apakah gambar sudah sesuai dengan cerita ?	13
5.	Apakah jenis huruf yang digunakan sudah sesuai ?	13
6.	Apakah gambar dan teks pada cerita sudah sesuai ?	13
7.	Apakah media mudah digunakan dalam pembelajaran ?	13
8.	Apakah petunjuk penggunaan media sudah jelas ?	13
9.	Apakah kosakata yang digunakan sudah tepat ?	13
10.	Apakah susunan kalimat yang digunakan	13

	sudah tepat ?	
11.	Apakah kalimat yang digunakan mudah dipahami ?	13
12.	Apakah isi cerita bergambar mudah dipahami ?	12
13.	Apakah percakapan pada cerita bergambar mudah dipahami ?	13
Jumlah Skor		129

Setelah dihitung penskoran setiap aspek yang telah diberikan oleh 10 siswa. Kemudian hasil angket respon peserta didik dilakukan perhitungan memakai rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{129}{130} \times 100\%$$

$$P = 99,2 \%$$

Hasil dari perhiungan angket respon peserta didik mendapat angka dengan persentase sejumlah 99,2 % saat digolongkan kepada kategori kepraktisan media, sehingga media cerita bergambar berbasis website dinyatakan sangat praktis.

Siswa tidak hanya mengisi angket respon siswa, siswa juga mengerjakan lembar evaluasi menulis yang telah diberikan untuk mengetahui kemampuan menulis siswa setelah menggunakan media cerita bergambar berbasis website. Berikut adalah hasil siswa menulis cerita.

Tabel 11. Hasil menulis cerita siswa

No	Nama	Nilai
1.	AV	60
2.	AOM	60
3.	AFPS	82
4.	BTK	75
5.	DHNI	85
6.	L	92
7.	MFS	58
8.	ROP	78
9.	SIR	90
10.	UCE	75

Berdasarkan nilai siswa diatas diperoleh nilai tertinggi yaitu L dengan perolehan nilai 92 dan perolehan nilai terendah yaitu MFS dengan perolehan nilai 58. Diketahui bahwa KKM mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 75, sehingga dari tabel diatas disimpulkan bahwa terdapat 3 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM pada pelajaran bahasa Indonesia menulis kembali cerita yang sudah dibaca melalui penggunaan media pembelajaran cerita bergambar berbasis website.

Tabel 12. Hasil Angket Guru

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kemenarikan warna	5
2.	Keterpaduan komposisi warna latar belakang (background) pada website	5
3.	Kejelasan gambar	5
4.	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	5
5.	Kesesuaian layout / tata letak	5
6.	Kejelasan profil pengembang	5
7.	Kesesuaian menu utama	5
8.	Petunjuk penggunaan media sudah jelas	5
9.	Kemudahan media untuk digunakan dalam pembelajaran	4
10.	Cerita bergambar sesuai dengan Kompetensi Dasar	5
11.	Cerita bergambar sesuai dengan indikator	5
12.	Cerita bergambar sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
13.	Cerita bergambar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	5
14.	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai	5
15.	Ukuran gambar yang digunakan sudah sesuai	5
16.	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai	5
17.	Gambar dan teks pada cerita sudah sesuai	5
18.	Kosakata yang digunakan sudah tepat	4
19.	Susunan kalimat yang digunakan sudah tepat	4
20.	Panjang pendek kalimat sudah tepat	4
21.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	5
22.	Penggunaan huruf kapital sudah tepat	4
23.	Alur cerita bergambar sudah jelas	5

24.	Isi cerita bergambar mudah dipahami	5
Jumlah Skor		110

Setelah dihitung semua hasil skor yang diberikan oleh guru dalam angket diatas, selanjutnya akan dilakukan perhitungannya memakai rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{110}{115} \times 100\%$$

$$P = 95,6 \%$$

Setelah dihitung diperoleh hasil dari angket respon guru dengan angka persentase sebesar 94,8% saat digolongkan kepada kategori kepraktisan media, sehingga media cerita bergambar berbasis website dinyatakan sangat praktis.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*), ialah tahapan terakhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Sebab pada penelitian berikut hanya hingga pada tahap uji coba terbatas sehingga yang dimaksudkan dari evaluasi adalah evaluasi dari tahap pengembangan dan implementasi. Hasil evaluasi didapat dari masukan dan saran dari validator ahli media serta ahli materi. Hasil evaluasi validator yaitu:

a. Validasi ahli media

Evaluasi dari validasi ahli media yaitu masukan guna memperbaiki komposisi warna pada cerita "Keong Mas" pada halaman Galuh Ajeng & Penyihir. Hati-hati dengan pemilihan warna, karena usia anak SD lebih menyukai kecerahan (*brightness*) dan Warna (*saturation*) yang jelas dan kontras. Namun secara umum sudah nyaman untuk anak. Kemudian masukan untuk penggunaan media mungkin akan sedikit sulit digunakan dalam pembelajaran, karena file setiap halaman masih terlalu besar, sehingga berat untuk di load. Anda bisa meng-compress file supaya menjadi kecil.

b. Validasi ahli materi

Evaluasi dari ahli materi yaitu masih terdapat kesalahan penulisan dan perbaikan penggunaan huruf kapital di awal kalimat dan paragraf. Perbaikan dalam penggunaan tanda baca, karena masih ada beberapa yang terdapat kesalahan.

Pembahasan

Penelitian ini sudah berhasil mengembangkan media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi siswa kelas 4 SD. Penelitian ini telah dilakukan pada kelas 4 SDN Japanan

1, Kecamatan Gudo, Kabupaten Jombang. Media cerita bergambar berbasis website dikembangkan dengan model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu : Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Pada tahap Analisis (*Analyze*), media cerita bergambar berbasis website dikembangkan dengan menggunakan kurikulum yang dipakai di SDN Japanan 1 yaitu kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Materi yang digunakan dalam media cerita bergambar berbasis website yaitu tema 8 (Daerah tempat tinggal) Sub tema 1 (Daerah tempat tinggal) Pembelajaran 1 Semester 2.

Pada tahap Perancangan (*Design*), media cerita bergambar berbasis website dirancang sesuai KD, KI, Indikator dan tujuan yang sudah dilaksanakan di dalam tahapan menganalisis. Di dalam tahapan pertama yaitu membuat tampilan website, dan pada tahap kedua melakukan penentuan akan materi yang hendak dipakai. Materi yang dipakai di dalam media berikut mengacu pada analisis materi pada pembelajaran tema 8 (Daerah tempat tinggal) yang berorientasi untuk memudahkan siswa dalam menuliskan kembali cerita fiksi yang telah dibacanya. Hal ini selaras pendapat Sadiman, dkk (2012:27) media pembelajaran merupakan suatu alat/perengkapan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu informasi yang dapat menarik perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar. Media cerita bergambar berbasis website dikembangkan dalam bentuk website, di dalam menu website terdapat bagian tampilan seperti buku cerita namun dalam penampilannya dapat diakses dengan menggunakan smartphone, laptop ataupun komputer yang memiliki internet memakai link yang telah disediakan. Ditampilkan dengan gambar penuh warna dan cerita yang menarik.

Pada tahap Pengembangan (*Development*), media cerita bergambar berbasis website yang pertama yaitu memilih cerita yang akan digunakan dalam media cerita bergambar berbasis website, cerita yang dipilih dan akan ditampilkan di website yaitu cerita yang berjudul "Keong Mas" dan "Jaka Kendhil". Dalam proses menggambar dalam cerita ini menggunakan aplikasi Clip Studio Paint, tokoh dan latar setiap kejadian digambar dengan pilihan warna yang menarik untuk anak SD. Setiap bagian pada cerita digambarkan secara rinci dan mudah dipahami, dan dilengkapi percakapan dan narasi singkat disetiap gambar yang menjelaskan kejadian di setiap cerita. Tampilan website secara keseluruhan terdiri dari Beranda, halaman login, KI, KD, Indikator, Tujuan, Materi, Profil pengembang, Kumpulan Cerita dan kolom Masukan dan Saran. Media cerita bergambar berbasis website ini memiliki alamat domain yang dapat diakses di <http://ceritaaku.xyz/> . Materi dalam media cerita

bergambar berbasis website dikembangkan berdasarkan pada analisis KD dalam tema 8 (Daerah tempat tinggal) tema 1. Setelah media siap dan selesai, selanjutnya media hendak dilakukan validasi oleh ahli media serta ahli materi guna memperoleh hasil kevalidan media. Didapatkan hasil bahwasanya media pembelajaran yang sudah dilakukan pengembangannya dikatakan sebagai media yang valid dan praktis. Data kevalidan media cerita bergambar berbasis website didapatkan dari validasi ahli media serta ahli materi. Pada validasi ahli media diperoleh presentase 81,5% dan untuk hasil validasi oleh ahli materi didapatkan persentase 97,3 %. Namun untuk menyempurnakan media diberikan masukan oleh ahli media dan materi yaitu memperbaiki komposisi warna pada cerita "Keong Mas" pada halaman Galuh Ajeng & Penyihir, karena usia anak SD lebih menyukai kecerahan (*brightness*) dan Warna (*saturation*) yang jelas dan kontras. Dan untuk memperbaiki beberapa tanda baca. Dengan hasil presentase yang diperoleh maka masuk dalam kategori 81%-100% sangat valid. Riduwan (2012:4)

Pada tahap Implementasi (*Implementation*) yaitu uji coba produk yang sudah dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Japanan 1, uji coba produk dilakukan dengan subjek uji coba terbatas yaitu berjumlah 10 siswa saja, sesuai dengan edaran dari Kemdikbud bahwa pembelajaran dilakukan dirumah masing-masing sehingga produk uji coba dilakukan dengan skala kecil dan menggunakan protokol kesehatan yang ketat. Uji coba produk dilakukan pada tanggal 4 September 2021 disekolah dengan siswa yang rumahnya berada disekitar sekolah. Data kepraktisan media didapatkan dari hasil angket respon pengguna yaitu tenaga pendidik serta peserta didik setelah memakai media. Saat proses uji coba media, peserta didik amat antusias dan tertarik menggunakan media apalagi saat mereka login dan terdapat nama mereka dihalaman beranda. Siswa juga lebih mudah dan nyaman membaca cerita yang terdapat di media cerita bergambar berbasis website. Hal ini sesuai dengan fungsi media yang disampaikan oleh Arsyad (2013:23) yang mengutip pendapat Kemp & Dayton yaitu media pembelajaran dapat memenuhi 3 fungsi utama yaitu memotivasi minat atau tindakan siswa, menyajikan informasi, dan memberikan intruksi atau petunjuk. Hasil dari angket respon siswa menunjukkan angka presentasi 99, 2% dan hasil dari angket respon guru menunjukkan presentase 95,6%. Dengan demikian media dinyatakan sangat praktis untuk digunakan sesuai dengan rentang yaitu 81%-100%. (Riduwan, 2012:4)

Tahap Evaluasi (*Evaluation*), ialah tahapan terakhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE.

Sebab pada penelitian berikut hanya hingga pada tahap uji coba terbatas sehingga yang dimaksudkan dari evaluasi adalah evaluasi dari tahap pengembangan dan implementasi. Hasil evaluasi didapat dari masukan dan saran dari validator ahli media serta ahli materi.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian pengembangan media cerita bergambar berbasis website pada pembelajaran menulis cerita fiksi kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE yakni Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Media cerita bergambar berbasis website dapat digunakan pada materi pembelajaran teks fiksi. Tingkat validitas media diperoleh dari hasil validasi ahli media dan validasi ahli dengan perolehan nilai hasil validasi media sebesar 81,3% dan untuk hasil validasi ahli materi 97,3% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan media cerita bergambar berbasis website didapatkan dari hasil angket respon guru dan siswa dengan hasil 95,6% untuk angket guru dan angket siswa 99,2% dengan kategori sangat praktis.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media cerita bergambar berbasis website maka diberikan saran sebagai berikut :

1. Diperlukan penelitian selanjutnya dengan skala besar untuk mengetahui keefektifan media cerita bergambar berbasis website.
2. Penambahan fitur pada media cerita bergambar berbasis website yaitu dengan menambahkan audio di setiap bagian narasi cerita yang tersedia pada cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- A Darusalam. (2015). Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Web Interaktif (blog) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang Website (Studi pada Siswa Kelas X Tata Niaga SMK Negeri 2 Nganjuk). *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 3((2)).
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, R. (2012). *Media pendidikan Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. PT Raja.
- Bekti, H. B. (2015). *Mahir membuat website Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Andi.
- Bonneff, M. (2008). *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New Springer.
- Dalman. (2018). *Keterampilan Menulis*. Rajawali Press.
- Surat Edaran No. 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19.
- Riduwan. (2008). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. CV. Alfabeta.
- Riduwan. (2012). *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.