

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPCHART* GAMBAR BERSERI  
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS CERITA DONGENG  
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

**Rerin Dwi Anggraeni**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([rerin.17010644112@mhs.unesa.ac.id](mailto:rerin.17010644112@mhs.unesa.ac.id))

**Asri Susetyo Rukmi**

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

**Abstrak**

Pengembangan media *flipchart* gambar berseri digunakan untuk keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *flipchart* gambar berseri dan mengetahui kelayakan media dari segi kevalidan dan kepraktisan penggunaan media. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (RnD) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan meliputi analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar angket guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan persentase validasi media sebesar 100% dengan kategori valid tanpa revisi, persentase validasi materi sebesar 88,57% dengan kategori valid serta hasil angket guru dan siswa masing-masing mendapatkan persentase sebesar 91,67% dengan kategori sangat praktis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *flipchart* gambar berseri layak digunakan dalam pembelajaran menulis cerita dongeng siswa kelas II sekolah dasar.

**Kata kunci:** pengembangan, media *flipchart* gambar berseri, menulis cerita dongeng.

**Abstract**

*The development of serial picture flipchart media is used for the skill of writing fairy tales for second-grade elementary school students. This study aims to describe the process of developing serial picture flipchart media and to determine the feasibility of the media in terms of the validity and practicality of using the media. The type of research used is development research (RnD) using the ADDIE model which consists of 5 stages including analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instrument used media validation sheets, material validation sheets, teacher and student questionnaire sheets. Based on the results of the research, the percentage of media validation was 100% with a valid category without revision, the percentage of material validation was 88.57% with a valid category and the results of teacher and student questionnaires each got a percentage of 91.67% with a very practical category. So, it can be concluded that the serial picture flipchart media is suitable for use in learning to write fairy tales for grade II elementary school students.*

**Keywords:** development, serial picture flipchart media, writing fairy tales.

**PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran di sekolah terjadi karena interaksi antarkomponen pembelajaran. Masing-masing komponen pembelajaran saling berhubungan dan memengaruhi layaknya suatu sistem. Komponen pembelajaran terdiri atas teknik, strategi, metode, materi ajar, siswa, guru dan media. Salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peranan dalam pembelajaran yaitu guru.

Keberhasilan yang didapat dalam proses kegiatan belajar sangat dipengaruhi oleh peranan seorang guru. Guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien akan mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu peran guru sebagai fasilitator harus mampu menyediakan fasilitas

yang dapat memudahkan siswa dalam kegiatan belajar. Media dapat digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011: 9) media merupakan alat yang digunakan dalam proses pengajaran, yang memiliki fungsi menyampaikan pesan dan memperjelas makna pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Media dapat membantu proses komunikasi belajar mengajar sehingga pembelajaran berjalan secara efektif. Oleh karena itu, dibutuhkan ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran.

Dalam memilih media perlu diperhatikan kriteria-kriteria yang menjadi fokus yaitu tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi ajar, sifat pemanfaatan dan karakteristik media itu sendiri. Menurut Kustandi dan

Sutjipto (2011: 84), memilih media pembelajaran juga harus mempertimbangkan hambatan baik sisi pengembangan dan pembelajaran maupun hambatan kemampuan dan keterampilan dasar yang dimiliki siswa. Salah satu keterampilan yang dicapai siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu keterampilan menulis. Menurut Nurhadi (2017: 5), menulis merupakan suatu kegiatan mengungkapkan ide kedalam bentuk lambang grafis berupa tulisan. Ide yang diungkapkan merupakan bentuk ekspresi diri penulis dan memiliki maksud tertentu agar dipahami oleh pembaca. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar tersebut, contohnya media *flipchart* gambar berseri.

Media *flipchart* gambar berseri merupakan media pembelajaran yang dibuat menarik dengan memadukan konsep gambar berseri ke dalam rancangan *flipchart* yang berbentuk seperti kalender meja. Media *flipchart* ini berbentuk lembaran-lembaran kertas yang diflip jadi satu sehingga memudahkan dalam membalik lembaran untuk ke halaman selanjutnya. Menurut Subana dan Sunarti (dalam Ashari, 2020: 4), media *flipchart* terdiri atas lembaran-lembaran kertas berisi inti-inti pesan yang bagian atasnya dispiral sehingga mudah dibolak-balik. Media gambar berseri ini terdapat 4 bagian yaitu cover, identitas media, petunjuk penggunaan media dan 5 gambar berseri. Setiap halaman hanya terdapat 1 gambar berseri yang menggambarkan suatu peristiwa. Dalam setiap gambar berseri terdapat gagasan yang akan memudahkan siswa dalam memulai kegiatan menulis.

Media *flipchart* gambar berseri memudahkan siswa dalam keterampilan menulis kembali cerita dongeng. Gambar berseri disajikan dalam bentuk *flipchart* sehingga lebih menarik dan siswa lebih semangat dalam belajar. Dengan adanya media *flipchart* gambar berseri memudahkan siswa mengingat urutan peristiwa dalam cerita dongeng. Selain itu, media *flipchart* gambar berseri dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan peristiwa yang ada dalam cerita dongeng. Suharna (dalam Nurmalisa, 2010: 4) menyatakan bahwa untuk menceritakan kembali teks dongeng dapat dilakukan dengan cara melihat adegan yang terjadi di dongeng sehingga seolah-olah ikut terlibat di dalamnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II UPT SDN 155 Gresik bahwa guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih belum menggunakan media yang sesuai karena media yang digunakan hanya berupa boneka. Media pembelajaran yang digunakan ini hanya terfokus pada tokoh cerita dan masih kurang dalam hal visualisasi cerita. Penggunaan media yang belum optimal ini dapat membatasi siswa dalam mengembangkan ide atau gagasan menulis cerita dongeng. Oleh karena itu,

gambar berseri pada media *flipchart* diharapkan dapat memfasilitasi kebutuhan materi pembelajaran.

Susilana dan Riyana (dalam Prasetyo *dkk*, 2012: 2) menjelaskan bahwa media pembelajaran *flipchart* merupakan media cetak sederhana dan cukup efektif karena dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam maupun luar ruangan, dapat menyampaikan materi pembelajaran secara praktis, bahan relatif murah dalam pembuatannya, meningkatkan aktivitas belajar siswa dan dapat dibawa dengan mudah kemana-mana. Selain itu, menurut Daryanto (2015: 78), pembelajaran yang menggunakan media visual seperti *flipchart* gambar berseri dapat membantu siswa yang memiliki daya abstraksi lemah. Siswa akan terbantu dengan adanya visualisasi berupa gambar berseri. Melalui gambar berseri juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan ide dan gagasan dalam bentuk teks cerita. Oleh karena itu, penggunaan media *flipchart* gambar berseri dapat memberikan gambaran secara nyata mengenai suatu cerita.

Media *flipchart* gambar berseri merupakan media pembelajaran yang praktis penggunaannya. Media tersebut disajikan seperti kalender meja sehingga siswa dapat membolak-balik gambar berseri sesuai urutan peristiwa yang ada dalam cerita dongeng. Media tersebut digunakan dalam kelompok belajar kecil. Dalam penggunaan media *flipchart* gambar berseri ini, guru memberikan arahan awal kepada siswa mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk membaca cerita dongeng. Setelah membaca cerita, siswa menulis kembali isi cerita dongeng dengan bantuan urutan gambar berseri dalam media *flipchart* tersebut. Dalam setiap gambar berseri terdapat gagasan awal yang memudahkan siswa untuk mengembangkan ide-ide cerita menggunakan kalimatnya sendiri.

Pada penelitian yang dilakukan pada tahun 2017 oleh Siti Aslikhah dengan judul "Pengembangan *Flipchart* Berbasis Gambar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan Pada Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil penelitian tersebut menunjukkan media *flipchart* layak digunakan dalam pembelajaran dengan presentase kevalidan 89%. Sedangkan hasil respon siswa terhadap media dengan persentase 81% kategori baik. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu penelitian tersebut menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan 7 tahapan sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan. Selain itu, pada penelitian oleh Siti Aslikhah media *flipchart* berisi rangkuman materi disertai gambar tentang struktur dan fungsi bagian tumbuhan. Sedangkan pada penelitian

ini menggunakan media *flipchart* yang berisi gambar berseri dongeng fabel.

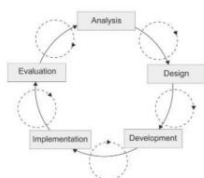
Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian Yulianto Hedi Prabowo pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kipas Gambar Berseri Untuk Mengembangkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media kipas gambar berseri layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan validasi 81,67% dikategorikan valid. Adapun hasil kepraktisan media diperoleh dari respon penggunaan sebesar 90%. Penilaian uji keefektifan oleh Yulianto Hedi Prabowo didasarkan pada perbandingan nilai KKM  $\geq 75$  dengan posttest siswa yaitu sebesar 100% yang menyatakan bahwa media kipas berseri efektif untuk digunakan. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu spesifikasi produk gambar berseri tidak berupa kipas melainkan *flipchart* dan pada penelitian ini tidak mengukur keefektifan media disebabkan adanya pandemi *Covid-19*.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan, penggunaan media dalam proses pembelajaran diperlukan khususnya dalam keterampilan menulis cerita dongeng. Pengembangan media *flipchart* gambar berseri sesuai apabila digunakan dalam pembelajaran menulis cerita dongeng. Adapun penelitian pengembangan tersebut dengan judul “Pengembangan Media *Flipchart* Gambar Berseri untuk Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

Tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *flipchart* gambar berseri dan mendeskripsikan kevalidan serta kepraktisan media *flipchart* gambar berseri untuk keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas II sekolah dasar.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Pada penelitian ini menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk lama yang sudah ada. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Tahapan pengembangan model ADDIE dalam penelitian pengembangan produk media *flipchart* gambar berseri dapat digambarkan bagan berikut:



Bagan 1. Tahapan Pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2016: 37)

Adapun tahapan pengembangan media *flipchart* gambar berseri sebagai berikut: Tahap analisis merupakan tahapan yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Analisis dilakukan dengan melakukan wawancara bersama guru kelas untuk mengetahui karakteristik siswa, kebutuhan siswa dan capaian kompetensi dasar pada materi menulis di kelas II sekolah dasar. Tahap perancangan, dalam tahap ini dilakukan berpikir secara kreatif untuk membuat perencanaan konsep media pembelajaran dengan mengumpulkan referensi, membuat desain, menyusun instrumen lembar validasi media dan materi serta membuat instrumen lembar angket siswa dan guru.

Tahap pengembangan, dimana tahap ini dilakukan pembuatan perangkat pembelajaran, realisasi produk yang dikembangkan, validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi perlu dilakukan untuk mengetahui kevalidan media *flipchart* gambar berseri sebelum digunakan di lapangan. Dalam proses validasi, ahli memberikan saran dan masukan mengenai media yang digunakan untuk memperbaiki media agar lebih efektif. Tahap penerapan, dalam tahap ini media yang telah direvisi sesuai saran dan masukan ahli selanjutnya akan dilakukan uji coba media. Uji coba dilakukan kepada siswa kelas II dengan membagikan lembar angket tanggapan terhadap media *flipchart* gambar berseri yang telah digunakan. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pengembangan ADDIE dimana tahap ini untuk mengetahui hasil kelayakan media *flipchart* gambar berseri yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi, lembar angket guru dan siswa serta menyempurnakan media sesuai saran dan masukan.

Subjek uji coba dalam pengembangan media *flipchart* gambar berseri ini adalah siswa kelas II UPT SD Negeri 155 Gresik yang berjumlah 25 siswa. Namun kondisi yang tidak memungkinkan untuk dilakukan penelitian karena adanya PPKM darurat dampak pandemi *Covid-19* sehingga uji coba hanya dilakukan kepada 6 siswa kelas II yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggal peneliti.

Dalam pengembangan media *flipchart* gambar berseri jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berdasarkan proses pengembangan media dan diperoleh juga dari saran serta masukan yang diberikan oleh ahli. Sedangkan data kuantitatif berdasarkan penilaian validasi ahli media dan ahli materi melalui instrumen lembar validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media. Selain itu, data kuantitatif juga didapatkan dari hasil instrumen lembar

angket guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media *flipchart* gambar berseri.

Teknik analisis data hasil validasi ahli media dan ahli materi menggunakan penilaian skala Likert berikut ini:

**Tabel 1. Skala Likert**

Skor	Penilaian
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

(Sumber: Sugiyono, 2015: 134)

Selanjutnya skor yang diperoleh dihitung menggunakan rumus berikut:

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

(Sumber: Sugiyono, 2015: 137)

Keterangan:

P = Persentase nilai akhir

ΣR = Jumlah skor hasil penilaian

N = Skor maksimal

Perolehan nilai akhir tersebut, akan digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media *flipchart* gambar berseri sesuai dengan ketentuan berikut:

**Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media**

Persentase	Kriteria
75% ≤ P ≤ 100%	Valid tanpa revisi
50% ≤ P ≤ 75%	Valid dengan sedikit revisi
25% ≤ P ≤ 50%	Belum valid dengan banyak revisi
P < 25%	Tidak valid

(Sumber: Arikunto, 2015: 244)

Sedangkan data hasil angket siswa dan guru menggunakan penilaian skala Guttman sebagai berikut:

**Tabel 3. Skala Guttman**

Kategori	Jawaban	Skor
Pertanyaan positif	Ya	1
	Tidak	0

Pertanyaan negatif	Ya	0
	Tidak	1

(Sumber: Riduwan, 2018:43)

Perolehan skor hasil angket dihitung dan diolah dengan memakai rumus sebagai berikut:

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

(Sumber: Sugiyono, 2015: 137)

Keterangan:

P = Persentase nilai akhir

ΣR = Jumlah skor hasil penilaian

N = Skor maksimal

Perolehan nilai akhir ini dijadikan penentu untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang akan dianalisis dengan menggunakan tabel kategori sesuai ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media**

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

(Sumber: Riduwan, 2018: 41)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian pengembangan ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Reasearch and Development* (RnD). Penelitian ini menghasilkan produk pembelajaran berupa media *flipchart* gambar berseri. Media *flipchart* gambar berseri digunakan untuk keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas II sekolah dasar. Model pengembangan ADDIE yang digunakan terdiri atas 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Adapun penjelasan proses pengembangannya sebagai berikut:

**Tahap analisis**, digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Tahap analisis dilakukan dengan wawancara bersama guru kelas II UPT SDN 155 Gresik. Kegiatan tersebut untuk menganalisis materi pembelajaran, karakteristik siswa dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa karakteristik siswa kelas II sekolah dasar berada dalam tahap operasional

konkret artinya siswa membutuhkan suatu media untuk memahami materi pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa lebih senang dan tertarik apabila guru menggunakan suatu media. Namun, penggunaan media dalam pembelajaran masih menggunakan media yang ada saja. Dalam pembelajaran menulis cerita dongeng, media yang digunakan selama pembelajaran hanya berupa boneka. Penggunaan media ini membuat siswa hanya terfokus pada tokoh cerita yang tidak menggambarkan keseluruhan peristiwa cerita.

Analisis materi yang dibutuhkan setelah mengetahui kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di UPT SDN 155 Gresik yaitu kurikulum 2013 revisi 2017. Setelah itu dilakukan analisis untuk materi pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil yang didapat yaitu materi menulis kembali cerita dongeng terdapat pada semester ganjil tema 7 (Kebersamaan), subtema 1 (Kebersamaan di Rumah), pembelajaran 4. Berikut uraian KD dan indikator yang digunakan:

**Kompetensi dasar (KD) :**

3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

**Indikator :**

3.8.1 Menentukan nilai yang terkandung dalam dongeng fabel.



3.8.2 Menjelaskan isi dongeng fabel.

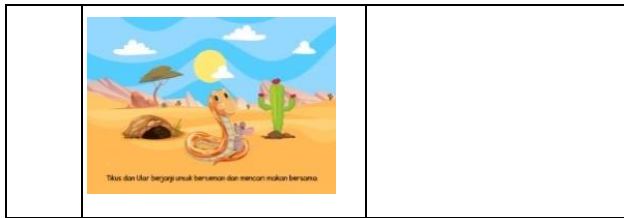
4.8.1 Menuliskan kembali cerita dongeng fabel.

**Tahap perancangan,** tahap ini dilakukan perencanaan konsep media dengan mengumpulkan referensi, membuat desain dan menyusun instrumen penelitian. Penyusunan instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi materi (aspek kesesuaian kurikulum, isi materi dan ketepatan penggunaan bahasa), lembar validasi media (aspek tampilan media, isi media dan penggunaan media) dan lembar angket guru serta siswa. Media *flipchart* gambar berseri didesain dengan memperhatikan segi fisik dan segi isi media. Spesifikasi fisik media berupa lembaran-lembaran kertas gambar yang diflip jadi satu bagian atasnya menyerupai kalender meja. Media *flipchart* gambar berseri menggunakan bahan kertas *art paper* untuk lembaran gambar sedangkan untuk dudukan lembaran gambar menggunakan kertas linen *hardcover*. Ukuran yang digunakan dalam media yaitu ukuran kertas A4 atau 21 cm x 29 cm. Dalam segi warna, media menggunakan warna yang cerah yang dapat memfokuskan perhatian siswa dan menambah semangat siswa untuk belajar. Sedangkan untuk spesifikasi isi media terdiri atas 8

lembar yaitu bagian cover, identitas media, cara petunjuk penggunaan media dan bagian isi gambar berseri. Berikut rancangan media

**Tabel 5. Rancangan Media *Flipchart* Gambar Berseri**

No.	Rancangan Media	Keterangan
1.		Wujud media <i>flipchart</i> gambar berseri yang menggunakan kertas secara <i>landscape</i> .
2.		Bagian cover berisi judul cerita dongeng dan terdapat ilustrasi gambar cerita.
3.		Bagian identitas media terdiri atas uraian tema, subtema, kompetensi dasar dan indikator pencapaian.
4.		Bagian petunjuk penggunaan media berisi penjelasan langkah-langkah penggunaan media.
6.		Bagian isi gambar berseri yang terdiri atas 5 rangkaian gambar berseri dan setiap gambar berseri terdapat gagasan untuk merangsang anak mengembangkan cerita.



**Tahap pengembangan,** tahap ini adalah tahap pembuatan perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD dan lembar evaluasi. Pembuatan perangkat pembelajaran tersebut disesuaikan dengan penggunaan media *flipchart* gambar berseri dimana media digunakan untuk kelas II sekolah dasar sehingga materi unsur dongeng yang digunakan disesuaikan berupa alur, tokoh dan penokohan, amanat serta kebahasaan yang mencakup kelengkapan penulisan kata dan penggunaan huruf kapital serta tanda baca.

Tahap pengembangan selanjutnya pembuatan produk media *flipchart* gambar berseri. Pertama, dibuat *storyboard* atau rancangan gambar berseri untuk menggambarkan alur cerita. Langkah selanjutnya, desain *storyboard* tersebut direalisasikan ke dalam aplikasi desain grafis yaitu adobe illustrator 2019. Gambar dibuat berdasarkan peristiwa yang terdapat di cerita dongeng fabel. Warna yang digunakan juga warna yang dapat menarik perhatian siswa. Setelah proses desain, rancangan media dicetak sesuai ukuran A4. Lembaran-lembaran tersebut disusun secara rapi dan disatukan dengan dudukan media lalu dijilid spiral sehingga menyerupai kalender meja.

Setelah media dikembangkan, selanjutnya dilakukan validasi dan pengecekan oleh ahli media dan ahli materi terlebih dahulu. Tahap validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan media sebelum digunakan. Ahli juga memberikan saran dan masukan untuk memperbaiki media agar lebih efektif.

Validasi media dilakukan oleh Bapak Ulhaq Zuhdi, M.Pd., melalui lembar instrumen validasi media. Validasi media dilakukan melalui lembar validasi yang terdapat 15 butir pertanyaan dari aspek 3 variabel penelitian. Berikut hasil validasi media yang telah dilakukan:

**Tabel 6. Hasil Validasi Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
<b>Tampilan Media</b>		
1.	Bentuk media rapi.	5
2.	Desain gambar menarik.	5
3.	Kesesuaian warna yang digunakan.	5
4.	Kejelasan penyajian gambar.	5
5.	Kejelasan informasi pada media.	5

<b>Komposisi dan Isi Media</b>		
6.	Kesesuaian ukuran media dengan yang dibutuhkan.	5
7.	Kesesuaian media dengan tema.	5
8.	Desain gambar sesuai dengan karakter siswa.	5
9.	Terdapat keterkaitan antargambar.	5
<b>Penggunaan Media</b>		
10.	Cara penggunaan media mudah.	5
11.	Terdapat petunjuk penggunaan.	5
12.	Media dapat mendukung pembelajaran.	5
13.	Media dapat menambah motivasi siswa dalam belajar.	5
14.	Media aman digunakan.	5
15.	Media membantu siswa untuk mengembangkan cerita.	5
<b>Nilai Total</b>		75

Total skor validasi media yang diperoleh dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

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

Hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media *flipchart* gambar berseri memenuhi kriteria valid tanpa revisi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd., melalui lembar validasi materi yang terdiri atas 14 butir pertanyaan dari 3 aspek variabel penelitian. Berikut hasil validasi materi yang telah dilakukan:

**Tabel 7. Hasil Validasi Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
<b>Kesesuaian dengan Kurikulum</b>		
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum 2013.	5
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	5
3.	Kesesuaian materi dengan indikator.	5
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4
5.	Kesesuaian materi dengan tema.	4
<b>Isi Materi</b>		

6.	Kesesuaian gambar berseri dengan materi.	5
7.	Kesesuaian tema pembelajaran dengan topik gambar.	4
8.	Kemudahan memahami isi materi gambar berseri.	5
9.	Keterkaitan antargambar.	5
10.	Kesesuaian materi dengan perkembangan tingkat berpikir siswa.	4
11.	Keterkaitan tema cerita dengan lingkungan sekitar.	4
<b>Ketepatan Penggunaan Bahasa</b>		
12.	Ketepatan penggunaan kalimat	4
13.	Ketepatan pemilihan kata	4
14.	Ketepatan penggunaan ejaan (huruf kapital dan tanda baca)	4
<b>Total Skor</b>		62

Total skor validasi materi yang diperoleh dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{62}{70} \times 100\% = 88,57\%$$

Adapun hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 88,57% yang menunjukkan bahwa media *flipchart* gambar berseri memenuhi kriteria valid tanpa revisi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Melalui hasil validasi didapatkan beberapa saran dari ahli untuk dilakukan perbaikan atau revisi. Saran dari ahli media yaitu terdapat kesalahan judul cerita dalam petunjuk media, pemberian identitas kelas dan terdapat beberapa ukuran untuk digunakan dalam pembelajaran yaitu big book, medium dan small. Selain itu, ahli materi memberikan saran agar isi materi disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa kelas II sekolah dasar. Berdasarkan validasi tersebut, maka telah dilakukan perbaikan atau revisi media *flipchart* gambar berseri .

**Tabel 8. Revisi Media**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
		Penambahan identitas kelas
		Perbaikan judul cerita dongeng

**Tahap penerapan**, merupakan tahap setelah media dinyatakan valid untuk digunakan dalam penelitian. Pelaksanaan uji coba media hanya dilakukan pada skala kecil terhadap 6 siswa kelas II dari sekolah yang berbeda di Kecamatan Krian, Sidoarjo. Subjek penelitian ini dipilih secara acak di lingkungan peneliti akibat adanya dampak pandemi *Covid-19*. Selain itu, proses pembelajaran juga dilakukan secara terbatas tidak seperti pembelajaran di kelas pada umumnya. Adapun uji coba media *flipchart* gambar berseri kepada enam siswa kelas II sekolah dasar sebagai berikut:

**Tabel 9. Uji Coba Media *Flipchart* Gambar Berseri**

Gambar	Keterangan
	Penjelasan penggunaan media <i>flipchart</i> gambar berseri
	Siswa menggunakan media <i>flipchart</i> gambar berseri
	Siswa mengisi lembar angket

Setelah uji coba menulis cerita dongeng fabel menggunakan media *flipchart* gambar berseri, siswa diberikan angket untuk mengetahui kepraktisan media yang telah digunakan. Angket siswa berupa 10 pertanyaan yang terdiri atas pertanyaan positif dan negatif. Berikut hasil angket 6 siswa kelas II sekolah dasar:

**Tabel 10. Hasil Angket Siswa**

No.	Pertanyaan	Respon		Skor
		Ya	Tidak	
1.	Apakah menurut kamu media <i>flipchart</i> gambar berseri memiliki warna yang sesuai?	6	-	6
2.	Apakah menurut kamu gambar yang	6	-	6

	disajikan dalam media <i>flipchart</i> gambar berseri mudah dipahami?			
3.	Apakah menurut kamu rangkaian gambar tidak sesuai dengan cerita yang dimaksud?	-	6	6
4.	Apakah dengan media <i>flipchart</i> gambar berseri dapat memudahkan dalam mengembangkan cerita?	6	-	6
5.	Apakah menurut kamu belajar dengan media <i>flipchart</i> gambar berseri membosankan?	-	6	6
6.	Apakah kamu merasa tidak semangat belajar menggunakan media <i>flipchart</i> gambar berseri?	2	4	4
7.	Apakah menurut kamu media <i>flipchart</i> gambar berseri tidak menarik?	1	5	5
8.	Apakah media <i>flipchart</i> gambar berseri membuat kamu termotivasi untuk belajar?	5	1	5
9.	Apakah media <i>flipchart</i> gambar berseri tidak membantu kamu memahami materi?	-	6	6
10.	Apakah media <i>flipchart</i> gambar berseri membuat suasana belajar menyenangkan?	5	1	5
<b>Jumlah Skor</b>				55

Berdasarkan angket siswa menunjukkan perolehan skor sebesar 55 yang terdiri atas 28 skor dari pernyataan positif dan 27 skor dari pernyataan negatif. Perolehan skor tersebut lalu dihitung dengan rumus berikut:

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

$$P = \frac{55}{60} \times 100\% = 91,67\%$$

Tabel 11. Hasil Angket Tiap Siswa

No.	Nama	Jumlah skor jawaban	Bobot skor	Kriteria
1.	RAP	10	100%	Sangat Praktis
2.	NAA	10	100%	Sangat Praktis
3.	NKA	8	80%	Sangat Praktis
4.	THMK	9	90%	Sangat Praktis
5.	ZMUS	10	100%	Sangat Praktis
6.	AAS	8	80%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>		<b>91,67</b>	<b>91,67%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Hasil angket siswa memperoleh persentase sebesar 91,67% maka dapat dinyatakan bahwa media *flipchart* gambar berseri sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Penilaian lembar angket guru diberikan kepada Ibu Ella Putri M, S.Pd. SD., selaku guru kelas II di UPT SDN 155 Gresik. Lembar angket guru berupa angket tertutup yang terdiri atas pertanyaan positif dan negatif. Berikut hasil angket guru:

Tabel 12. Hasil Angket Guru

No.	Pertanyaan	Respon		Skor
		Ya	Tidak	
<b>Tampilan Media</b>				
1.	Apakah bentuk media <i>flipchart</i> gambar berseri menarik?	1	-	1
2.	Apakah desain gambar pada media <i>flipchart</i> gambar berseri menarik?	1	-	1
3.	Apakah pemilihan warna media <i>flipchart</i> gambar berseri menarik?	1	-	1
4.	Apakah penyajian gambar dalam media <i>flipchart</i> gambar berseri kurang jelas?	-	1	1
<b>Isi Media</b>				
5.	Apakah media	1	-	1



	<i>Flipchart</i> Gambar Berseri sesuai dengan materi menulis dongeng?			
6.	Apakah materi pembelajaran media <i>flipchart</i> gambar berseri tidak sesuai dengan tema “Kebersamaan”?	-	1	1
7.	Apakah topik gambar pada media <i>flipchart</i> gambar berseri tidak sesuai dengan pembelajaran?	-	1	1
	<b>Kepraktisan Media</b>			
8.	Apakah media <i>flipchart</i> gambar berseri mudah digunakan?	1	-	1
9.	Apakah media <i>flipchart</i> gambar berseri tidak aman bagi pengguna?	1	-	0
	<b>Ketertarikan Siswa pada Media</b>			
10.	Apakah media <i>flipchart</i> gambar berseri tidak dapat membuat siswa tertarik?	-	1	1
11.	Apakah media <i>flipchart</i> gambar berseri tidak dapat memotivasi belajar siswa?	-	1	1
12.	Apakah media <i>flipchart</i> gambar berseri dapat membuat siswa merasa senang?	1	-	1
	<b>Jumlah Skor</b>			11

Berdasarkan angket siswa menunjukkan perolehan skor sebesar 11 yang terdiri atas 6 skor dari pernyataan positif dan 5 skor dari pernyataan negatif. Perolehan skor tersebut lalu dihitung dengan rumus berikut:

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

$$P = \frac{11}{12} \times 100\% = 91,67\%$$

Hasil angket guru memperoleh persentase sebesar 91,67% maka dapat dinyatakan bahwa media *flipchart* gambar berseri termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Tahap evaluasi**, tahap terakhir dalam jenis penelitian model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media *flipchart* gambar berseri yang telah dikembangkan. Evaluasi diperoleh dari proses pengembangan media yang telah dilakukan. Hasil evaluasi didasarkan pada validasi media dan materi yang berupa saran dan masukan. Selain itu, saran juga diperoleh dari saran angket guru untuk menambahkan identitas pengembang media *flipchart* gambar berseri.

### Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilakukan berupa suatu produk media pembelajaran. Media tersebut berupa media *flipchart* gambar berseri untuk materi menulis cerita dongeng fabel. Media digunakan dalam pembelajaran kelas II sekolah dasar materi menulis cerita dongeng fabel. Penelitian pengembangan media *flipchart* gambar berseri menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan meliputi analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi.

Tahap analisis merupakan tahapan awal dalam penelitian pengembangan ADDIE. Hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa media *flipchart* gambar berseri sesuai dengan karakteristik siswa yang membutuhkan suatu media konkret. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Nursalim *dkk*, 2007: 30) bahwa anak sekolah dasar dengan usia 7-11 tahun dapat berpikir secara logis terhadap sesuatu melalui sesuatu yang nyata atau konkret. Selain itu, media *flipchart* gambar berseri termasuk jenis media pembelajaran visual berbasis gambar. Penggunaan media mengandalkan indera penglihatan sehingga dapat memberikan gambaran nyata dari suatu objek.

Tahap perancangan dilakukan untuk membuat rancangan media yang dikembangkan. Media *flipchart* gambar berseri merupakan penggabungan konsep gambar berseri ke dalam bentuk *flipchart*. Lembaran-lembaran *flipchart* berisi rangkaian gambar dari suatu cerita dongeng. Desain gambar dibuat menggunakan warna cerah agar menarik perhatian siswa. Setiap gambar berseri terdapat gagasan untuk merangsang siswa mengembangkan cerita.

Tahap pengembangan meliputi pembuatan perangkat pembelajaran beserta lampiran seperti LKPD dan lembar evaluasi. Tahap pengembangan juga merupakan kegiatan merealisasikan produk media *flipchart* gambar berseri. Pembuatan media didasarkan pada rancangan media yang telah dibuat sebelumnya.

Media *flipchart* gambar berseri dibuat melalui beberapa langkah yaitu membuat *storyboard* gambar cerita, membuat bagian-bagian media, mendesain gambar di aplikasi adobe illustrator 2019, mencetak gambar berseri sesuai ukuran kertas A4 dan menjilid lembaran gambar berseri menyerupai kalender meja.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan, selanjutnya dilakukan kegiatan validasi media *flipchart* gambar berseri untuk mengetahui kevalidan media dari segi media dan segi materi yang digunakan. Validasi dilakukan dengan pemberian penilaian oleh validator terhadap media berdasarkan aspek yang terdapat pada instrumen validasi. Hasil validasi media oleh validator media mendapatkan persentase sebesar 100% dan validasi materi oleh validator materi mendapatkan persentase sebesar 88,57%. Validasi media dan materi tersebut termasuk kategori valid sesuai kriteria perolehan skor menurut Arikunto (2015: 244)  $75\% \leq P \leq 100\%$  yang menunjukkan valid.

Tahap selanjutnya penerapan atau implementasi, pada tahap penerapan media *flipchart* gambar berseri yang telah divalidasi dan diperbaiki lalu dilakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan media. Data hasil kepraktisan media didapatkan dari hasil lembar angket guru dan angket siswa. Uji coba hanya dilakukan kepada kelompok kecil dengan subjek sebanyak 6 siswa kelas II sekolah dasar. Pelaksanaan uji coba dilakukan di rumah peneliti dikarenakan dampak adanya pandemi Covid-19.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan, perolehan persentase hasil angket siswa sebesar 91,67%. Sedangkan hasil angket guru juga memperoleh persentase kepraktisan sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria perolehan skor Riduwan (2018: 41) bahwa hasil angket siswa dan guru tersebut menunjukkan media sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siti Aslikhah "Pengembangan *Flipchart* Berbasis Gambar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan Pada Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil uji kevalidan ahli materi memperoleh persentase 89% (valid) dan validasi media memperoleh persentase 87% (valid). Sedangkan hasil respon siswa terhadap media dengan persentase 81% kategori baik. Adapun hasil uji media *flipchart* gambar berseri dinyatakan valid dengan uji ahli media sebesar 100%, ahli materi sebesar 88,57% dan angket siswa serta guru sebesar 91,67%. Hasil perbandingan kedua penelitian menunjukkan bahwa media *flipchart* gambar berseri memperoleh nilai lebih besar sedikit dibandingkan dengan media *flipchart* berbasis gambar.

Penelitian kedua dilakukan oleh Yulianto Hedi Prabowo dengan judul "Pengembangan Media

Pembelajaran Kipas Gambar Berseri Untuk Mengembangkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III Sekolah Dasar". Hasil penelitian tersebut mendapatkan penilaian validasi media sebesar 81,67% (valid) dan hasil validasi materi mendapatkan penilaian sebesar 82,50% (sangat valid tanpa revisi). Sedangkan hasil respon guru dan siswa mendapatkan penilaian sebesar 90% dan 100% termasuk kategori sangat praktis dan efektif. Hasil tersebut dibandingkan dengan hasil penelitian media *flipchart* gambar berseri yang memperoleh penilaian uji ahli media sebesar 100%, ahli materi sebesar 88,57% dan angket siswa serta guru sebesar 91,67%. Pada hasil validasi ahli media, ahli materi dan angket guru, media *flipchart* gambar berseri mendapatkan nilai sedikit lebih tinggi dari media kipas gambar berseri. Sedangkan hasil angket siswa, media kipas gambar berseri memperoleh nilai lebih besar dari media *flipchart* gambar berseri.

Tahap terakhir yaitu kegiatan evaluasi. Tahap evaluasi berdasarkan evaluasi proses pengembangan media *flipchart* gambar berseri yang telah dilakukan. Evaluasi didapatkan dari saran dan masukan ahli media, ahli materi dan guru. Evaluasi dari ahli media berupa saran agar terdapat beberapa ukuran untuk digunakan dalam pembelajaran yaitu big book, medium dan small. Ahli materi memberikan saran agar isi materi dapat disesuaikan dengan tingkat berpikir siswa kelas II sekolah dasar. Sedangkan guru memberikan saran untuk menambahkan identitas pengembang pada media *flipchart* gambar berseri.

Berdasarkan hasil proses pengembangan media, dapat disimpulkan bahwa media *flipchart* gambar berseri dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran menulis cerita dongeng. Media *flipchart* gambar berseri sesuai dengan karakteristik siswa karena dapat menggambarkan peristiwa cerita dalam rangkaian gambar. Hal tersebut juga dapat menambah motivasi belajar siswa dan menarik perhatian siswa selama pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2013: 29) tentang manfaat media yang dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa untuk menciptakan motivasi belajar.

Temuan yang diperoleh pada saat uji coba adalah siswa memiliki rasa penasaran terhadap bentuk media yang seperti kalender meja. Hal tersebut terbukti ketika peneliti menunjukkan media, siswa bertanya mengenai bagaimana media bisa ditegakkan. Sedangkan saat menulis cerita, kemampuan yang dimiliki siswa berbeda-beda, dimana terdapat siswa yang ingin dijelaskan mengenai ide cerita gambar meskipun sudah terdapat gagasan. Selain itu, berdasarkan hasil angket siswa merasa rangkaian gambar pada *flipchart* sudah sesuai dengan cerita yang dimaksud dan mudah dipahami sehingga dapat memberikan gambaran yang sama

mengenai cerita tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sadiman (2012: 18) mengenai kegunaan media yaitu melalui media dapat memberikan rangsangan dan persepsi pengalaman yang sama dalam proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini, media *flipchart* gambar berseri hanya bisa digunakan untuk materi menulis cerita dongeng pada kelas awal. Pelaksanaan uji coba hanya dapat dilakukan kepada 6 siswa kelas II di lingkungan rumah. Hal ini akibat adanya pandemi Covid-19 sehingga pembelajaran di sekolah ditiadakan. Selain itu, untuk memperoleh hasil angket guru hanya bisa menilai melalui penjelasan media tanpa melihat pembelajaran yang menggunakan media. Penelitian ini hanya untuk mengetahui media dari uji kevalidan dan kepraktisan media tanpa uji keefektifan media.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pengembangan media *flipchart* gambar berseri untuk keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas II sekolah dasar menggunakan model penelitian ADDIE. Proses pengembangan yang telah dilakukan melalui 5 tahapan meliputi analisis, perancangan, pengembangan, penerapan dan evaluasi.

Media *flipchart* gambar berseri yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang baik dan memenuhi kriteria kevalidan serta kepraktisan media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran menulis cerita dongeng. Hal ini berdasarkan pada perolehan hasil validasi kevalidan media dan materi. Hasil validasi ahli media memperoleh kevalidan sebesar 100% dengan kategori valid tanpa revisi dan hasil validasi ahli materi sebesar 88,57% dengan kategori valid. Adapun hasil kepraktisan media berdasarkan perolehan hasil angket siswa dan guru masing-masing sebesar 91,67% termasuk dalam kategori sangat praktis.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *flipchart* gambar berseri untuk keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas II sekolah dasar, maka diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media *flipchart* gambar berseri perlu dilakukan penelitian lanjutan tentang keefektifan media untuk keterampilan menulis cerita dongeng siswa kelas II sekolah dasar.
2. Media *flipchart* gambar berseri perlu dilakukan pengembangan media lebih baik dengan ilustrasi gambar yang lebih bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Prasad.
- Ashari, Titania. 2020. "Pengembangan Media *Flipchart* Berbasis Gambar Sebagai Alternatif Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi". *BAPALA*. Vol. 7 (3): hal. 1-6.
- Aslikhah, Siti. 2017. "Pengembangan *Flipchart* Berbasis Gambar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan Pada Kelas IV Sekolah Dasar". Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 7 Kebersamaan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurmalisa, Dina. 2010. "Keterampilan Menulis Kembali Dongeng Dengan Teknik Bola Panas". *Pena Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Vol. 19 (2): hal. 1-13.
- Nursalim, Mochamad, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Prabowo, Yulianto Hedi. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Kipas Gambar Berseri Untuk Mengembangkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III Sekolah Dasar". *JPGSD*. Vol. 8 (4): hal.839-849.
- Prasetyo, Andhika Yoga, dkk. 2012. "Penggunaan Media *Flipchart* Dalam Peningkatan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar". *Jurnal FKIP UNS*. Vol 1 (2): hal. 1-7.
- Riduwan. 2018. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Rajagrafindo Prasad.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.