

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU GAMBAR BERSERI
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS NARASI
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Riza Novitasari

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (riza.19229@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media media kartu gambar berseri yang valid, praktis dan efektif untuk keterampilan menulis narasi di kelas IV SD. Penelitian dilakukan di SDN Kanigaran 3 Kota Probolinggo dengan 31 peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media berdasarkan validasi ahli media sebesar 87% kategori sangat valid dan materi sebesar 86% kategori sangat valid. Kepraktisan media berdasarkan hasil angket peserta didik sebesar 95,2% kategori sangat praktis dan angket pendidik sebesar 90% kategori sangat praktis. Keefektifan media menunjukkan peningkatan sedang dengan nilai n-Gain sebesar 0,43. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu gambar berseri untuk keterampilan menulis narasi pada kelas IV SD telah valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: media pembelajaran, media kartu gambar berseri, keterampilan menulis, teks narasi

Abstract

This study aims to produce valid, practical and effective serial picture card media for narrative writing skills in grade IV elementary school. The research was conducted at Kanigaran 3 Elementary School, Probolinggo City with 31 students. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of five stages, namely *analyze, design, development, implementation, and evaluation*. The results showed that the validity of the media based on the validation of media experts was 87% in the very valid category and 86% in the very valid category of material. The practicality of the media based on the results of the student questionnaire was 95.2% in the very practical category and the educator's questionnaire was 90% in the very practical category. The effectiveness of the media shows a moderate increase with an n-Gain value of 0.43. The results of the study show that serial picture card media for narrative writing skills in grade elementary school is valid, practical and effective.

Keywords: learning media, picture card series media, writing skills, narrative text

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang ideal merupakan proses pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan dan kreativitas peserta didik serta ketercapaian tujuan dalam pembelajaran. Dalam mencapai pembelajaran yang ideal diperlukan dukungan pendidik untuk dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman. Selain pendampingan pendidik, diperlukan kecermatan dalam pemilihan komponen edukasi seperti metode, taktik, materi, dan media belajar. Komponen kunci proses dalam kegiatan edukasi adalah media belajar.

Untuk mencapai tujuan program, pembelajaran berbasis media adalah teknik yang digunakan di kelas untuk membantu siswa mengembangkan pemikiran, persepsi, dan kesadaran diri mereka. (Kristanto, 2016). Secara sederhana, media belajar merupakan instrumen

penting untuk menciptakan materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan Hasan, dkk. (2021), melalui media pembelajaran seorang pendidik dapat menstimulus peserta didik pada saat belajar bermakna. Supartini, (2016), peserta didik dapat menginterpretasikan materi yang belum dipahami melalui media pembelajaran. Selanjutnya, menurut Jalinus & Ambiyar (2016), media pembelajaran bisa menciptakan perasaan bahagia bagi peserta didik sehingga pembelajaran akan terasa lebih hidup.

Menurut Yaumi, (2017), media belajar terpecah empat ragam, yaitu media audio, media visual, media video (audiovisual) dan multimedia. Masing-masing media ini memiliki kualitas yang berbeda yang membedakannya dari yang lain. Media visual adalah salah satunya. Indera penglihatan digunakan dalam penyampaian materi seperti foto, foto, dan poster melalui

media visual. Kustandi, dkk. (2021), menemukan bahwa media visual memberikan kemudahan dalam memahami materi apabila disajikan dengan menarik. Kartu gambar berseri adalah salah satu yang mampu dimanfaatkan selama proses edukasi.

Kartu gambar berseri adalah jenis media bermodel potongan gambar saling berhubungan dan membentuk sebuah cerita yang utuh. Menurut Arsyad (2017), gambar berseri adalah media yang terdiri dari sekumpulan foto yang menceritakan kisah yang menghibur dan ditampilkan secara progresif. Wulandari (2015), sebaliknya, menyatakan bahwa media gambar berseri merupakan kumpulan gambar yang berbeda namun saling berhubungan yang merupakan rangkaian narasi. Dalam skenario ini, media kartu bergambar berseri adalah media pembelajaran berupa kartu-kartu dengan gambar-gambar yang saling berkaitan berupa peristiwa atau kejadian yang disusun secara kronologis. Media ini akan membantu peserta didik menulis sebuah cerita atau karangan.

Proses pembelajaran menulis narasi menggunakan kartu gambar berseri di kelas IV diaplikasikan secara berkelompok. Peserta didik di dalam kelompok diminta untuk memaparkan kartu gambar yang disajikan dengan logis dan runtut. Dengan aktivitas tersebut membuat peserta didik untuk saling berdiskusi menanyakan pendapat dan gagasannya dalam menyamakan persepsi dalam menyelesaikan masalah. Setelah kartu sudah urut, masing-masing peserta didik diminta untuk mendeskripsikan setiap gambar yang ada pada kartu dalam bentuk tulisan.

Penelitian yang berkaitan dengan kartu gambar berseri dan kemampuan peserta didik untuk menulis materi teks narasi, yaitu studi oleh Nuzula & Damayanti (2022). Hasil studi menunjukkan persentase 82,5% untuk ahli materi dan 78,6% untuk ahli media, media gambar berseri yang dibuat akseptabel.

Selanjutnya, dilakukan oleh Nurhikmah, dkk. (2021). Studi menyiratkan bahwa kartu yang dikembangkan layak untuk diaplikasikan dengan persentase 78% kevalidan media, 75% pada ahli materi, dan 87% respons peserta didik dengan kriteria sangat layak.

Terakhir, oleh Prabowo & Sukidi (2020) menemukan bahwa media yang digunakan layak dan valid dengan persentase 80,67% sangat valid dan 82,50% sangat valid untuk materi dengan kategori sangat valid tanpa revisi. Sangat praktis dan efektif dengan 90% dan 100% praktisitas.

Media kartu gambar berseri memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Agustina (2022), media gambar berseri bermanfaat sebagai alat bantu memperjelas materi pelajaran seperti menyimak cerita, mendengar atau menuliskan cerita kembali. Media kartu gambar berseri dapat mendukung peserta didik menyusun

cerita dengan memaparkan setiap gambar yang disajikan. Media ini dipilih dalam proses pembelajaran karena menarik serta memperlancar peserta didik untuk menyusun cerita yang runtut. Hal ini sejalan dengan Putra (2014), media gambar berseri yang dikemas dengan menarik akan membuat pusat perhatian peserta didik tertuju dalam gambar.

Berdasarkan observasi selama PLP di SDN Kedurus III/430 Surabaya dan observasi di SDN Kanigaran 3 Kota Probolinggo. Terdapat permasalahan tentang sulitnya peserta didik dalam menulis cerita narasi. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa sumber belajar hanya berasal dari buku paket dan pendidik jarang menggunakan media pembelajaran di kelas. Akibatnya, sulit bagi peserta didik untuk memecahkan atau mengelaborasi ide dalam menulis cerita.

Dengan demikian, media pembelajaran kartu gambar berseri adalah salah satu cara untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran menulis cerita di kelas IV SD. Dalam menulis narasi dibutuhkan kemampuan dan keterampilan peserta didik untuk dapat membuat rangkaian cerita yang runtut dan mudah dipahami. Dengan adanya media kartu gambar berseri yang menarik dan disajikan dengan kreatif diharapkan dapat membantu peserta didik dalam merangkai ide-ide dari setiap gambar sehingga membentuk sebuah cerita yang utuh.

Oleh karena itu, untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menulis narasi mereka diperlukan penelitian. Tujuan penelitian adalah: 1) menghasilkan media kartu berseri yang valid untuk kemampuan menulis narasi peserta didik kelas IV sekolah dasar; 2) menghasilkan media kartu berseri yang efektif untuk kemampuan menulis narasi peserta didik kelas IV sekolah dasar; dan 3) menghasilkan media kartu berseri yang praktis untuk kemampuan menulis narasi peserta didik kelas IV sekolah.

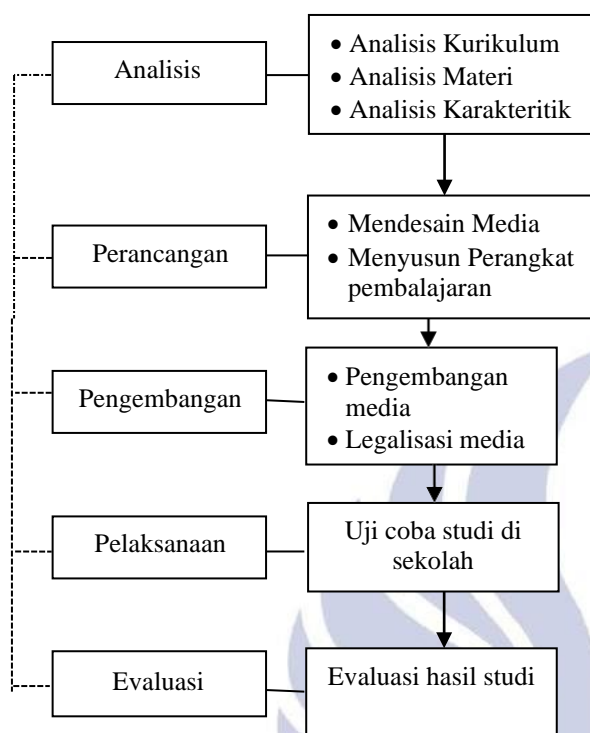
Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu inovasi dalam pendidikan Bahasa Indonesia, khususnya keahlian menulis narasi. Diharapkan bahwa, melalui pengembangan dan penggunaan media pembelajaran baru, kontribusi studi ini dapat memajukan pembelajaran di kelas.

Keterbatasan dari penelitian ini yaitu dilakukan pada peserta didik kelas IV di sekolah yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Fokus yaitu menulis pada bab VII Asal-Usul.

METODE

Jenis penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)*. Produk yang akan dikembangkan adalah media kartu gambar berseri untuk keterampilan menulis narasi di kelas IV di SDN Kanigaran 3.

Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE yang meliputi lima tahapan prosedur, yakni: analisis, Perancangan, Pengembangan, pelaksanaan, dan Evaluasi. Penjabaran setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut:



Bagan 1. Tahapan ADDIE Media Kartu Gambar Berseri

Desain Penelitian yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek uji coba yaitu peserta didik kelas IV SD dan dilakukan di SDN Kanigaran 3 Kota Probolinggo. Data penelitian diperoleh dari instrumen lembar angket peserta didik dan pendidik, instrumen observasi, dan hasil tes baik *pre-test* dan *post-test*. Data diolah menggunakan teknik analisis data kuantitatif skala Likert dan skala Guttman.

Kevalidan media dan materi diperoleh dari hasil validasi media dan materi oleh validator. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

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

(Sugiyono, 2015:137)

Setelah diketahui hasil persentase dari rumus di atas, pengembangan kartu gambar berseri dikatakan berhasil ketika mencapai minimal hasil $\geq 61\%$ dengan kategori valid:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Ke-validan Media dan Materi

Persentase	Kriteria
0 – 20%	Sangat tidak valid dan tidak untuk digunakan
21% – 40%	Tidak valid dan tidak dapat digunakan
41% - 60%	Kurang valid dan belum dapat digunakan (revisi besar)
61% - 80%	Valid dengan revisi kecil
81% - 100%	Sangat valid tanpa revisi

(Riduwan, 2014)

Adapun rumus analisis kualitatif dengan menggunakan skala Guttman adalah sebagai berikut:

a. Data angket peserta didik dan pendidik

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil angket}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \quad \text{Untuk}$$

menghitung data hasil angket digunakan perbandingan jumlah skor dengan jumlah skor maksimal.

(Riduwan, 2013:16)

b. Rumus menghitung hasil observasi

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

(Sugiyono, 2015:137)

Setelah ditemukan hasil persentase, maka langkah selanjutnya yaitu menentukan tingkat kepraktisan media.

Adapun kriteria kepraktisan media, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Rating Nilai	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61%- 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Riduwan & Sunarto, 2013:23)

c. Data tes

$$(G) = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})} \quad \text{Menghitung}$$

hasil tes awal dan akhir menggunakan perhitungan *N-Gain* agar mengetahui peningkatan tes peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Indeks Gain

Nilai Gain Ternormalisasi	Keterangan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan
$g = 0,00$	Tetap/tidak terjadi peningkatan
$0,00 < g < 0,30$	Peningkatan Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Peningkatan Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Peningkatan Tinggi

(Sundayana, 2014)

Untuk memperoleh keberhasilan dalam peningkatan belajar peserta didik menggunakan kartu gambar berseri, maka diperlukan minimal hasil nilai n-Gain yaitu $0,30 < g < 0,70$ dengan peningkatan sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Media kartu gambar berseri merupakan hasil pengembangan menggunakan model ADDIE. Berikut ini adalah penjelasan tentang data yang diperoleh dari setiap tahapan.:

1. Analisis

Tahap ini dibagi menjadi tiga yaitu Analisis Kurikulum, Analisis Materi, dan Analisis Karakteristik Siswa. Pada analisis kurikulum, peneliti menemukan bahwa SDN Kanigaran 3 sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, pemilihan materi telah disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan yaitu materi menulis kalimat narasi di Kelas IV/Fase

Analisis materi, peneliti mengkaji capaian pembelajaran (CP), elemen, tujuan pembelajaran dan aktivitas pembelajaran yang dijadikan sebagai pedoman pengembangan media kartu gambar berseri. Maka, peneliti menggunakan Materi menulis narasi di kelas IV dengan tema asal-usul dan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat menuliskan teks narasi berdasarkan media kartu gambar berseri dengan runtut dengan menggunakan konjungsi. Pemilihan materi juga didasarkan pada asesmen diagnostik yang telah dilakukan, diperoleh hasil 80% peserta didik belum paham mengenai menulis narasi dan 20% paham sebagian namun penggunaan konjungsi dan kalimat masih kurang tepat.

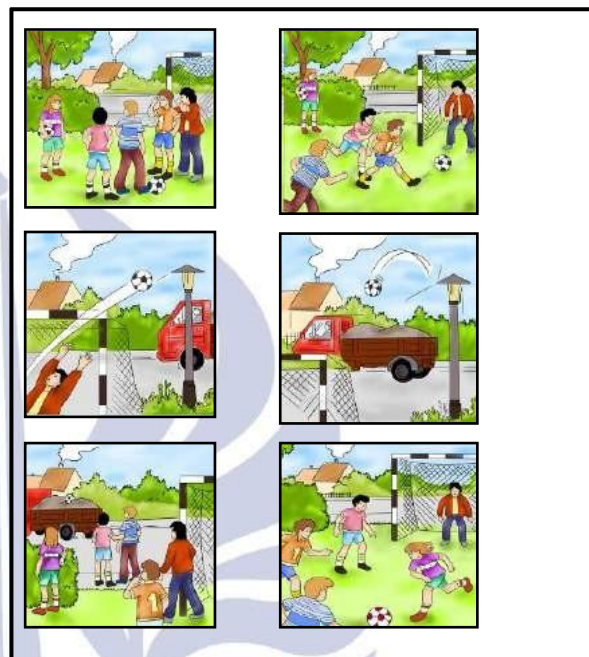
Analisis karakteristik peserta didik, peneliti menemukan bahwa Peserta didik kelas IV berada dalam perkembangan operasional konkret sehingga permasalahan menulis narasi dapat diatasi dengan media belajar yang tepat guna. Media kartu gambar berseri mewujudkan pengaplikasian pembelajaran menulis narasi sebagai pengampu kecakapan peserta didik dengan karakteristik tersebut.

2. Perancangan

Peneliti mengkreasi media kartu gambar berseri. Rancangan yang diterapkan yaitu:

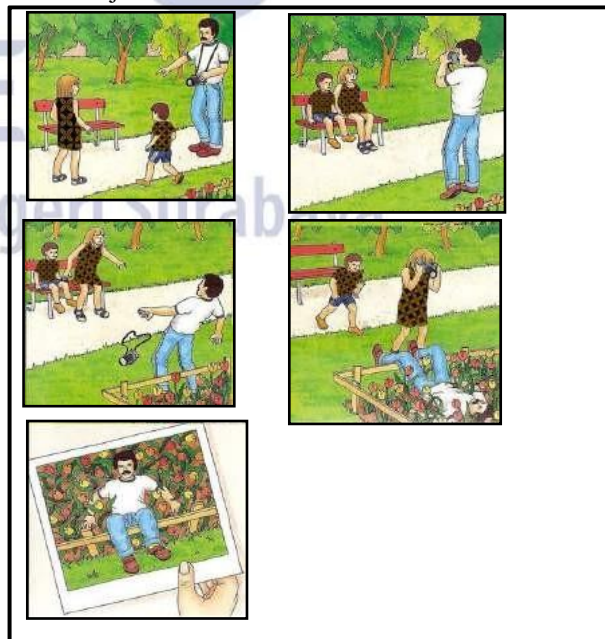
Desain gambar kesatu

Pada desain pertama diperuntukkan untuk latihan saat mengerjakan LKPD. Terdapat 6 gambar yang saling terhubung. Kata kunci dari gambar ini yaitu teman baru dari luar kota.



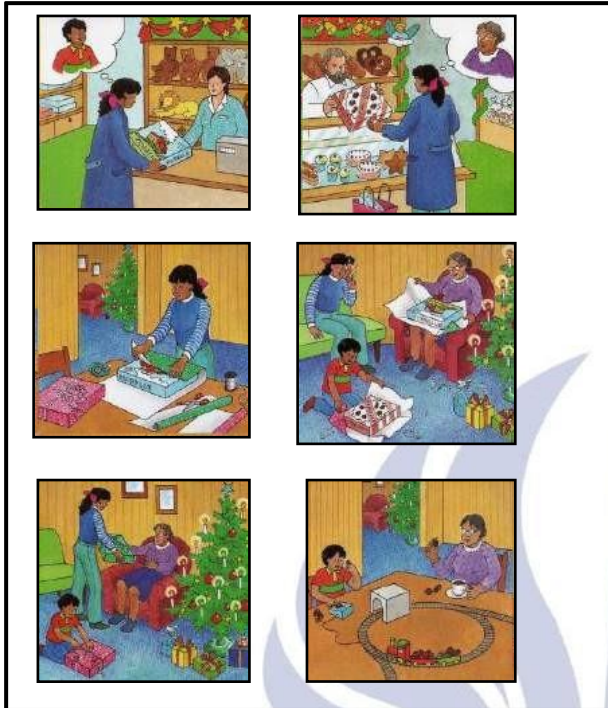
Desain gambar kedua

Desain kedua digunakan dalam mengerjakan post-test pada akhir pembelajaran. terdapat 5 gambar yang saling terkait membentuk cerita. Kata kunci dari cerita ini adalah baju batik.



Desain gambar ketiga

Desain gambar ketiga digunakan untuk ulasan pembelajaran. terdapat 5 buah gambar dengan kata kunci budaya hari natal.



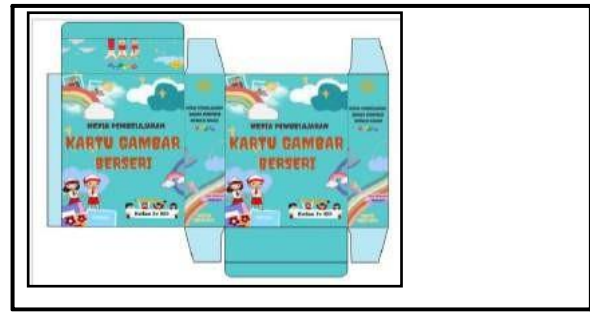
Desain belakang kartu

Bagian belakang kartu yang dibuat memiliki motif dan desain yang sama yaitu terdapat tulisan 'Kartu Gambar Berseri' dengan warna dasar biru tua dan diberi *glitter* warna-warni di atas dan di bawah kartu.



Desain Box kartu

Desain Box berwarna dasar biru muda dengan tampilan depan dan belakang sama yaitu terdapat tulisan 'Media Pembelajaran Kartu Gambar Berseri' sebagai judul Box. Di bagian samping kanan dan kiri Box terdapat tulisan 'Media Bahasa Indonesia Menulis Narasi' serta nama peneliti dan tulisan 'Skripsi Unesa 2023'.



3. Pengembangan

Pengembangan dimulai setelah merancang desain grafis dan memutuskan bahan pengajaran yang akan diterapkan di kelas bagi siswa kelas empat. Aplikasi *Canva* digunakan untuk mengonversi desain yang Anda buat menjadi kartu. Kartu ini kemudian diterbitkan di atas kertas seni tebal 260 gram, lebar 8 cm dan tinggi 12 cm. Kemudian kembangkan alat pembelajaran yang mencakup aktivitas belajar dari awal hingga akhir.

Desain akhir media kartu gambar berseri, yaitu:



Tampilan depan kartu di desain dengan warna dasar biru muda dan motif polkadot. Di bagian atas terdapat nomor sebagai penanda nomor gambar. Nomor tersebut bukanlah urutan gambar sehingga peserta didik diminta untuk menpendidiktikan gambar sesuai dengan cerita yang ada pada gambar tersebut.

Tahap selanjutnya yaitu melakukan memvalidasi media kartu gambar berseri yang dilakukan oleh dosen ahli media dan materi untuk memastikan bahwa media dan materi yang dikembangkan benar-benar valid.

Validator media, Dr. Ari Metalin IP, M.Pd., melakukan legalisasi media, dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Legalisasi Media Terhadap Media Kartu Gambar Berseri

No.	Keterangan	Persentase	Kategori
1	Legalisasi Media	87%	Sangat Valid

Sumber: Peneliti

Persentase validasi media sebesar 87% adalah kategori yang sangat valid untuk digunakan, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas. Selain itu, validator memberikan masukan, seperti menambahkan pedoman penggunaan media.

Petunjuk 1 diberikan saat peserta didik mengerjakan LKPD, petunjuk 2 saat mengerjakan post-test dan petunjuk 3 saat mengerjakan evaluasi.

Selain itu, hasil validasi materi yang dilakukan oleh Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Legalisasi Materi

No.	Keterangan	Persentase	Kategori
1	Legalisasi Materi	86%	Sangat Valid

Sumber: Peneliti

Hasil validasi materi sebesar 86%,sangat valid atau dapat digunakan dengan peninjauan kecil. Validator materi juga menawarkan rekomendasi seperti teks narasi yang disesuaikan dengan materi dan babnya.

4. Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 20 Mei hingga 31 Mei 2023 di SDN Kanigaran 3 Kota Probolinggo.

Pengambilan data awal berupa skala kecil yang dilakukan terbatas pada 6 peserta didik di kelas IV B SDN Kanigaran 3. Peserta didik diminta untuk mengisi lembar *pre-test*, lembar *post-test* dan lembar angket. Adapun hasil data skala kecil, yaitu jumlah skor *pre-test* dari ke 6 peserta didik yang menjadi subjek uji coba studi yaitu

sebesar 370 dan jumlah nilai *post-test* sebesar 488. Nilai maksimal yang dapat peserta didik per oleh yaitu sebesar 100. Rumus *n-Gain*:

$$(G) = \frac{(skor\ posttest - skor\ pretest)}{(skor\ ideal - skor\ pretest)} (G) = \frac{488 - 120}{600 - 120}$$

$$(G) = \frac{118}{230}$$

$$(G) = 0,51$$

Nilai *n-Gain* dari data uji coba skala kecil sebesar 0,51, dengan nilai *n-Gain* $0,30 \leq g < 0,70$, peningkatan: sedang, menurut hasil skor *pre-test* dan *pos-tes* di atas. Hasil data skala kecil menunjukkan bahwa kartu gambar berseri efektif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan ini memungkinkan skala besar dilakukan. Selain itu, hasil angket peserta didik menunjukkan persentase sebesar 86,67% untuk kategori praktis.

Selanjutnya, ujicoba skala besar dilakukan dengan 25 peserta didik. Sebelum ujicoba skala besar dilakukan, peneliti melakukan tes diagnostik untuk mengetahui kecakapan peserta didik terhadap teks cerita. Hasilnya membagi peserta didik menjadi tiga kelompok: cakap, berkembang, dan perlu bimbingan. Terdapat Lima kelompok yang terlibat: satu kelompok cakap, dua kelompok berkembang, dan dua kelompok perlu bimbingan.

Kemudian dilanjutkan dengan pengisian *pre-test* yang telah peneliti buat sebelumnya. Hasil *pre-test* menunjukkan peserta didik memperoleh nilai rata-rata 65,04 dari nilai maksimal 100. Skor total adalah 1.626 skor. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah mampu membuat narasi. Namun, pemilihan kosa kata, kalimat, dan konjungsi serta penulisan huruf kapital dan tanda baca masih kurang.

Pelaksanaan selanjutnya yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan media kartu gambar berseri. Kegiatan dimulai dengan salam, absensi, membacakan tujuan pembelajaran, dan kegiatan hari ini. Selanjutnya, pendidik melanjutkan aktivitas dengan mengelompokkan peserta didik berlandaskan tes diagnostik. Selanjutnya, pendidik membagikan media kartu gambar berseri kepada setiap kelompok. Pendidik membacakan petunjuk penggunaan media dan meminta peserta didik berbicara tentang gambar dan menjelaskan kartu sesuai dengan alur cerita. Setelah itu, pendidik membagikan LKPD kepada setiap peserta didik sebagai latihan menuliskan cerita narasi berdasarkan media kartu gambar berseri. Selama pembelajaran berlangsung, pendidik mengawasi dan mendampingi peserta didik yang merasa kesulitan dalam mengerjakan LKPD. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan mengisi lembar evaluasi, post-test, lembar angket dan merefleksikan pembelajaran hari ini dan berdoa bersama.

Selama pembelajaran berlangsung, aktivitas di dalam kelas tampak dinamis dan aktif serta peserta didik sangat terkesan untuk belajar karena termuat diskusi dengan kartu berseri dalam kelompok kecil. Di akhir kelas, angket didistribusikan kepada peserta didik, begitu pula dengan *post-test*. Tes akhir dilakukan untuk mengukur keberhasilan belajar sebelum dan sesudah media kartu gambar berseri.

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil skor yang diperoleh peserta didik dibandingkan dengan perolehan nilai *pre-test* sebelumnya, dengan perolehan nilai rata-rata 80,4 dengan 2.010 skor total. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang diperoleh peserta didik setelah belajar menggunakan media kartu gambar berseri digunakan rumus *n-Gain* yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Peningkatan skor Pre-test dan Post-test berdasarkan total skor ideal

Total Skor Pre-test	Total Skor Post-test	Total Skor Ideal
1626	2010	2500

Sumber: Peneliti

$$(G) = \frac{(\text{skor posttest} - \text{skor pretest})}{(\text{skor ideal} - \text{skor pretest})}$$

$$(G) = \frac{2010 - 1626}{2500 - 1626}$$

$$(G) = \frac{384}{874}$$

$$(G) = 0,43$$

Hasil kedua test menandakan peningkatan sedang dalam menulis narasi di kelas IV SD. Hasil data skala besar menunjukkan bahwa nilai *n-Gain* sebesar 0,43 termasuk kategori peningkatan sedang.

Peneliti juga memberikan lembar angket yang hasilnya dihitung menggunakan rumus skala Guttman. Setelah diketahui total skor angket peserta didik 238 dan total skor maksimal 25 skor. Maka:

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

$$P = \frac{238}{250} \times 100\%$$

$$P = 95,2\%$$

Sementara itu, perolehan skor angket pendidik diperoleh sebesar 9 skor total. Maka:

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

$$P = \frac{9}{10} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Dengan perhitungan hasil angket peserta didik sebesar 95,2% dan pendidik sebesar 90%, media kartu berseri terbilang sangat praktis. Data mengindikasikan media kartu berseri dapat dikenakan sebagai media menulis narasi. Selain itu, peneliti mendistribusikan lembar observasi untuk menentukan seberapa praktis media kartu berseri dalam pembelajaran menulis narasi.

5. Evaluasi

Hasil evaluasi diperoleh dari masukan dan rekomendasi dari validator dan responden. Adapun hasil evaluasi yang diperoleh yaitu:

- Evaluasi media

Validator media memberikan beberapa saran dan masukan terkait media pembelajaran kartu gambar berseri seperti menambahkan kartu pedoman penggunaan media, karena pada saat proses validasi berlangsung peneliti lupa memberikan kartu petunjuk penggunaan. Validator media serta-merta menganjurkan memberikan stiker pada saat pengerjaan LKPD karena studi ini tidak menggunakan model *Picture and Picture*.

- Evaluasi materi

Evaluasi materi dari validator materi antar lain contoh teks narasi disesuaikan dengan bab dan tema pembelajaran dan aspek-aspek yang diamati dan dinilai difokuskan pada konten materi pembelajaran.

B. PEMBAHASAN

Dalam artikel ini, peneliti menjelaskan studi yang dilakukan untuk memenuhi permasalahan yang ada. Hasil penelitian sebagai dasar untuk menentukan jawaban atas rumusan masalah, yakni: (1) Bagaimana kevalidan media kartu gambar berseri. (2) Bagaimana keefektifan media kartu gambar berseri. (3) Bagaimana kepraktisan media kartu gambar berseri untuk keterampilan menulis narasi di kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini menghasilkan media kartu gambar berseri yang dapat digunakan untuk materi menulis narasi di kelas IV sekolah dasar. Media ini akan membantu peserta didik dalam menambah dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menulis narasi serta menarik perhatian mereka pada materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Cahyadi (2019), media belajar adalah penyambung dan penyebaran informasi dengan kemampuan untuk merangsang dan menarik perhatian sehingga peserta didik mengalami proses belajar sendiri. Sejalan dengan hal tersebut, Nieveen (dalam Plomp, 2010) juga mengemukakan studi pengembangan harus memenuhi tiga syarat: *validity, practicality, and effectiveness*.

Validasi media kartu gambar berseri membuktikan media kartu gambar berseri layak diterapkan sebagai media pembelajaran menulis narasi di kelas IV SD. Hasil

penelitian dari Renza, dkk. (2022), menemukan media kartu gambar berseri dapat diterapkan dalam proses menulis narasi.

Tampilan media kartu gambar berseri harus diperhatikan dengan sedemikian rupa sehingga media kartu gambar berseri dapat digunakan dengan baik dan benar. Menurut Cahyadi (2019:64), media pembelajaran yang baik harus memenuhi kebutuhan peserta didik serta memberikan kejelasan yang lebih konkret. Penyajian media kartu gambar berseri telah sesuai terhadap kebutuhan dan juga karakteristik peserta didik. Materi belajar juga sudah di korespondensikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasan, dkk (2022), yang mengatakan bahwa hasil belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan media belajar yang sesuai dengan target edukasi.

Selanjutnya yaitu validasi materi. Materi yang dipilih yaitu materi teks narasi. Materi ini dipilih karena sesuai dengan cakupan materi di dalam Kurikulum Merdeka. Narasi merupakan bentuk karangan yang menceritakan peristiwa secara berurutan. Media kartu gambar berseri sama dengan perpaduan gambar visual yang memiliki kontinuitas yang menciptakan koherensi cerita (Ellyana & Damayanti, 2014). Sehingga dalam menuliskan cerita narasi, peserta didik diharapkan dapat terbantu dengan adanya gambar yang ada pada kartu gambar berseri. Hasil validasi materi menghasilkan beberapa perubahan dan rekomendasi dari validator, termasuk perbaikan pada modul ajar. Saran yang mereka berikan digunakan untuk memperbaiki materi agar tampak lebih baik. Widiasworo (2017) juga menyatakan bahwa materi yang baik harus sesuai dengan kebutuhan, dipahami, dan mudah diakses.

Hasil *pre-test* dan *pos-test* menunjukkan seberapa efektif penggunaan kartu gambar berseri dalam pembelajaran. Apabila peserta didik menunjukkan peningkatan hasil dalam kedua tes, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan kartu gambar berseri efektif dalam pembelajaran. kedua ujicoba, baik skala kecil dan besar, mengacu pada peningkatan sedang, dengan hasil akhir n-Gain 0,51 dan n-Gain 0,43.

Uji coba dengan menggunakan media kartu gambar berseri telah memenuhi prinsip pembelajaran aktif, dimana dalam proses pembelajaran terdapat berbagai aktivitas yang menjadikan suasana pembelajaran menjadi aktif. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Taufik (2015), penyesuaian karakteristik peserta didik yang mengakibatkan kedinamisan aktivitas kelas merupakan prinsip utama pengembangan media.

Selama penelitian, peneliti menjumpai proses pembelajaran menulis narasi dengan kartu gambar berseri lebih dinamis dipadankan dengan pembelajaran tanpa media tersebut. Hal ini diantarkan secara serta-merta oleh wali kelas empat yang merupakan pendidik di kelas

tersebut. Berdasarkan hasil ini, peneliti menginferensi bahwa media pembelajaran memberikan impresi yang signifikan terhadap proses belajar. Rosidah (2018), pola mengajar pendidik terkait erat dengan keinginan peserta didik untuk belajar jika disajikan dengan cara yang menarik.

Berlandaskan hasil belajar dari kedua tes di awal dan akhir. Banyak peserta didik belum memahami cara memilih kata dan konjungsi, huruf kapital, tanda baca titik koma, dan paragraf. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Utami dan Nugroho (2023), yang mengungkapkan bahwa peserta didik terbiasa untuk menulis bebas dan tergesa-gesa tanpa memperhatikan kaidah penulisan yang benar.

Peneliti juga menemukan banyak peserta didik yang tidak mencermati keapikan/kerapihan dalam menulis sehingga membuat pendidik kesulitan untuk menelaah. Menurut Rohmawati, dkk (2022:9), peserta didik kurang memperhatikan dalam memilih ejaan, kata, tanda baca titik koma dan penggunaan huruf kapital serta kerapian dalam tulisan karena kurangnya latihan menulis rapi dan terstruktur.

Temuan lainnya dalam penelitian yaitu hampir sebagian peserta didik sudah mampu menuliskan cerita narasi dengan runtut berdasarkan gambar yang ada. Hal ini sesuai dengan manfaat dari media kartu gambar berseri yang memperjelas kejadian atau peristiwa abstrak (Rahmad, 2017).

Kelebihan dari media kartu gambar berseri yaitu menjadikan pembelajaran menjadi aktif dan meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga terbantu dalam menuliskan cerita yang urut berdasarkan gambar. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmad (2017), yang menyebutkan media kartu gambar berseri dapat memunculkan ide serta kreativitas dalam menulis berdasarkan pengamatan pada gambar.

Adapun kelemahannya yaitu terbatasnya topik cerita yang dibuat peserta didik dan sulitnya menemukan gambar yang sesuai dengan tema atau topik pembelajaran. Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran menulis narasi berlangsung. Terdapat beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam mengurutkan gambar dengan tepat. Hal ini disebabkan oleh perbedaan pengetahuan yang dimiliki peserta didik.

Kepraktisan media adalah istilah yang mengacu pada seberapa mudah suatu media dapat digunakan, seperti pada kartu gambar berseri. Kepraktisan media diperoleh dari respons angket 31 peserta didik dan 1 pendidik. Hasilnya menunjukkan bahwa 86,67% peserta didik (uji coba skala kecil) dengan 6 responden terkategori sangat praktis. Sesuai dengan pendapat Ridwan & Sunarto (2013), penilaian nilai dari 81 hingga 100 persen termasuk kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil angket skala besar, yang dihitung menggunakan rumus

kepraktisan, memperoleh persentase 95,2%, dan hasil angket pendidik, yang diperoleh persentase 90% terdefinisi sangat praktis.

Angket peserta didik dan pendidik mengungkapkan bahwa pengaplikasian kartu gambar berseri saat proses belajar dinilai praktis. Di pihak lain, Sadiman, dkk. (2014) menyebutkan bahwa ketertarikan dan kemudahan penggunaan media untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan indikator kepraktisan media.

Pembelajaran keterampilan menulis narasi bermedia kartu gambar berseri telah dilakukan sangat baik. Penelitian ini menghasilkan pendidik dan peserta didik melakukan tindakan yang sesuai dengan sintak pembelajaran kooperatif yang dirancang dalam modul ajar. Hal ini dibuktikan dengan 90,47% observasi terdefinisi sangat praktis.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian serta diskusi tentang media kartu gambar berseri berkenaan dengan materi menulis narasi di kelas IV SDN Kanigaran 3, Probolingga menemui hasil valid dan dapat diterapkan pada proses belajar menulis narasi. Hasilnya menunjukkan bahwa media memiliki skor legalisasi 87% dan materi mendapat skor validasi 86%, keduanya terkategori sangat valid.

Kartu gambar berseri juga dinyatakan efektif dalam pembelajaran. Hasil kedua uji coba (skala kecil dan besar) menunjukkan peningkatan sedang dalam nilai tes awal dan akhir. Nilai *n-Gain* tersebut adalah 0,51 (skala kecil) dan 0,43 (skala besar).

Angket peserta didik menunjukkan hasil sebesar 95,2% sedangkan pendidik sebesar 90%. Kedua hasil angket terdefinisi sangat praktis. Observasi studi ini bernilai 90,47% terkategori sangat praktis. Sebagai kesimpulan, ditunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran kartu gambar berseri adalah valid, praktis, dan efektif dalam pengajaran menulis narasi pada kelas IV SD.

Saran

Saran yang perlu dipertimbangkan dalam studi ini adalah sebagai berikut:

Bagi pendidik, dalam menggunakan media kartu gambar berseri disarankan untuk memadukan dengan berbagai aktivitas yang beragam sehingga aktivitas kelas menjadi dinamis. Tambahan pula, pendidik mampu meluaskan gambar-gambar membentuk topik cerita beragam sehingga topik cerita peserta didik lebih banyak. Birapun begitu, modifikasi tampilan serta ukuran kartu diperlukan agar lebih menarik.

Bagi peserta didik, sebaiknya media kartu gambar berseri dimanfaatkan dan digunakan dengan maksimal untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi ataupun

keterampilan menulis lainnya di dalam pembelajaran di kelas IV SD.

Bagi peneliti lanjutan, media kartu gambar berseri harus dibuat dengan desain yang lebih jelas dan bentuk yang lebih menarik dari segi warna, tulisan, kemasan gambar, dan lainnya. Akibatnya, memungkinkan bagi peneliti untuk mewujudkan medium belajar yang lebih valid, efektif, dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Dwita. 2022. Pengembangan Media Gambar Berseri untuk meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II SD/MI. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: PPs Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Edisi Revisi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cahyadi, Ani. 2018. Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. Serang Baru: Laksita Indonesia.
- Ellyana & Damayanti, Maryam Isnaini. 2014. "Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta didik Kelas III SDN Wonorejo II – 313 Surabaya. JPGSD. Vol.2 (3) : hal. 1-7.
- Harahab, dkk. 2022. Media Pembelajaran (Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. CV Azka Pustaka
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. Media Pembelajaran. Klaten: Tahta Media Group.
- Helaluddin & Awalludin. 2020. Keterampilan Menulis Akademik (Panduan bagi Mahapeserta didik di Perpustakaan Tinggi). Banten: Media Madani.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. 2016. Media dan Sumber Pembelajaran. Edisi Pertama. Jakarta: Kencana.
- Kristanto, Andi. 2016. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kustandi, Cecep, dkk. 2021. "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran". Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 10(2) : Hal. 291-297.
- Muhanif, dkk. 2021. "Pengaruh Kedisiplinan dan Kreativitas terhadap Keterampilan Menulis Peserta didik Sekolah Dasar". Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol. 3 (4) : hal. 1962-1973.
- Nurhikmah, Yeti, dkk. 2021. "Pengembangan Media Gambar Berbasis Pop-Up Book pada Karangan Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Karangan Narasi". Artikel disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II (ISSN: 2716-0157'2020).

- Nuzula, Feiby Ashanti Firdausi & Damayanti, Maryam Isnaini. 2022. "Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Pembelajaran Menulis Narasi di Kelas V Sekolah Dasar". *JPGSD*. Vol.10 (1) : hal. 161-170.
- Plomp, T, et.al. 2010. An Intoduction to Education Design Reaserch. Artikel disajikan dalam *Prosiding of the seminar conducted at the East China Normal University, Shanghai* (ISSB: 978 90 329 2329 7).
- Prabowo, Yulianto Hedi & Sukidi, Masengut. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Kipas Gambar Berseri untuk Mengembangkan Keterampilan Bercerita Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar". *JPGSD*. Vol.8 (4) : hal. 839-849.
- Putra, Ngurah Andi. 2014. "Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali". *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol.2 (4) : hal. 230-235.
- Rahmad. 2017. *Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Murid Kelas II SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: PPs Universitas Muhammadiyah Makassar
- Renza, dkk. 2022. "Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Manulis Teks Narasi Peserta didik Kelas IV". *Jurnal Ilmu Profesi Pendidikan*. Vol. 7(2) : hal. 445-451.
- Riduwan & Sunarto. 2013. *Pengantar Statistika untuk Studi Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Peserta didik.
- Riduwan. 2014. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Rosidah, R. 2018. Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Learning By Doing. *QAWWAM*, Vol. 12(1), 1-7.
- Sadiman, Arief, dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Siregar, Rabiatul Adawiyah & Mahrani, Erna. 2022. *Keterampilan Menulis*. Medan: Penerbit Yayasan Cendekia Muslim.
- Sugiati, Rodiyah & Ngaisah, Siti. 2018. "Analisis Kesalahan Penggunaan Preposisi dan Puntuasi Dalam Karangan Narasi Peserta didik". *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*. Vol. 10(2) : Hal. 125-133.
- Sugiharti, Rini Endah & Wulandari, Mei. 2017. "Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Peserta didik Kelas Va Dengan Menggunakan Media Gambar Seri Pada Mata Peserta didikan Bahasa Indonesia Di Sdit Ad-Damawiyah Cibitung". *Jurnal Unisma Bekasi*. Vol. V(2) : Hal. 1-10.
- Sugiyono. 2013. *Metode Studi Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Studi Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. 2014. *Statistik Studi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supartini, Mimik. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativits Pendidik Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Kelas Tinggi di SDN Manungharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo". *Jurnal Studi dan Pendidikan IPS*. Vol. 10(2) : Hal. 277-293.
- Supriyadi. 2018. *Keterampilan Dasar Menulis*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Taufik, dkk. 2015. *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Widiasworo, Erwin. 2017. *Strategi & Metode Mengajar Peserta didik di Luar Kelas Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif & Komunikatif*. Yogyakarta: Arruz Media.
- Wulandari, Aprilia Tri. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: PPs Universitas Negeri Semarang.
- Yaumi, Muhammad. 2017. "Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana Ke Penggunaan Multi Media". Disajikan pada Seminar Nasional dan Workshop tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences, Pare-Pare, 30 Desember 2017