

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI MELALUI APLIKASI SMART APPS CREATOR (SAC) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Iftiyanah Fatimatuz Zuhroh

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (iftiyanah.20063@mhs.unesa.ac.id)

Hendratno

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya (hendratno@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* untuk keterampilan menulis teks narasi peserta didik kelas IV sekolah dasar yang valid, efektif, dan praktis. Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 207 Gresik. Jenis penelitian menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian pengembangan media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* menunjukkan bahwa kevalidan media sangat valid dengan perolehan validasi media 94% dan validasi materi 88%. Keefektifan media dinyatakan efektif berdasarkan hasil tes peserta didik dengan perhitungan N-Gain yang menunjukkan adanya peningkatan dari 0,46 menjadi 0,51 dengan kategori peningkatan sedang. Kepraktisan media didapatkan melalui lembar angket. Lembar angket respon peserta didik dan pendidik menghasilkan persentase yang sama senilai 90% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* layak digunakan dalam pembelajaran untuk keterampilan menulis teks narasi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: pengembangan, media gambar berseri, *Smart Apps Creator*, menulis teks narasi.

Abstract

This research aims to produce serial image media through the Smart Apps Creator application for the narrative text writing skills of fourth grade elementary school students that are valid, effective and practical. This research was conducted at UPT SDN 207 Gresik. This type of research uses Research and Development (R&D) research with the ADDIE development model which has five stages, namely analyze, design, development, implementation, and evaluation. The results of research on the development of serial image media through the Smart Apps Creator application show that the validity of the media is very valid with media validation obtained at 94% and material validation at 88%. Media effectiveness was declared effective based on student test results with N-Gain calculations which showed an increase from 0.46 to 0.51 in the moderate improvement category. The practicality of the media is obtained through a questionnaire sheet. The questionnaire responses from students and educators produced the same percentage of 90% in the very practical category. Based on the results obtained, it can be concluded that the development of serial image media through the Smart Apps Creator application is suitable for use in learning for narrative text writing skills for fourth grade elementary school students.

Keywords: development, serial image media, *Smart Apps Creator*, write narrative text..

PENDAHULUAN

Guru memegang peran kunci dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dukungan guru diperlukan dalam menciptakan ruang lingkup pembelajaran yang optimal dan nyaman. Melalui kegiatan belajar yang dilakukan guru bertanggung jawab memotivasi, menciptakan kondisi yang mendukung, dan merangsang kreativitas peserta didik. Peran guru menjadi faktor penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh kecerdasan emosional guru (Mahrita & Cahyono, 2022). Selain itu, guru juga

perlu menyesuaikan metode mengajar sesuai dengan perkembangan teknologi yang terus berubah.

Tantangan terkini melibatkan partisipasi guru dalam transformasi digital pendidikan. Guru tidak hanya harus terampil dalam mengelola kelas, tetapi juga memahami dan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Penerapannya dapat berupa melibatkan pemanfaatan media pembelajaran dan alat teknologi untuk menjaga relevansi pembelajaran sesuai dengan perubahan kebutuhan yang terus berubah saat ini. Oleh karena itu, guru perlu terus meningkatkan kemampuan mereka agar tercipta ruang lingkup belajar yang positif dan efektif (Sukirman & Dewi, 2021).

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut keterlibatan guru dalam perubahan. Pembelajaran berbasis

teknologi menjadi krusial untuk memperbarui proses pembelajaran yang bermanfaat bagi guru dan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dapat menjadi kunci untuk mengembangkan dunia pendidikan dengan melalui media pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya dianggap sebagai komponen pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pendidikan agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi. Guru perlu beradaptasi dengan kemajuan ini untuk memastikan pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, guru bertanggung jawab penuh dalam membentuk lingkungan belajar yang optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran (Faizah & Rofi'ah, 2022).

Media sebagai alat pengantar pesan dalam pembelajaran, memiliki peran penting dalam memfasilitasi pemahaman dan memotivasi peserta didik untuk belajar (Hilman & Ariani, 2022). Selain itu, media pembelajaran berfungsi menjadi alat perantara yang membantu merangsang pikiran, kemampuan, dan keterampilan pembelajaran, yang pada gilirannya mendorong terjadinya proses pembelajaran yang efektif (Tafonao, 2018). Keberadaan media dalam konteks pembelajaran memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi dan konsep, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, serta memberikan variasi dalam pendekatan pembelajaran. Dengan dukungan media pembelajaran, guru dapat lebih interaktif dan kreatif dalam mengajar, memfasilitasi pemahaman peserta didik secara lebih visual dan menarik. Hal ini tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan yang dimiliki peserta didik.

Media pembelajaran memiliki tujuh macam jenis berupa multimedia, model, realia, teks, audio, video, dan visual (Yaumi, 2018). Jenis multimedia merupakan media yang menggabungkan beberapa jenis media dan dapat dikendalikan oleh komputer. Model menyajikan benda tiruan dengan bentuk 3 dimensi. Realia menyajikan benda nyata dalam proses pembelajaran. Teks menyajikan hasil akhir berupa bentuk bahan cetak. Audio menyajikan hasil berupa suara seperti *compact disc* (CD). Video menyajikan hasil akhir gambar bergerak yang dapat ditayangkan. Terakhir, visual menyajikan hasil akhir seperti *powerpoint* dan gambar. Salah satu media yang dapat diberikan dan disesuaikan untuk peserta didik sekolah dasar adalah media visual. Media visual dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan mengingat materi dengan memanfaatkan penggunaan alat bantu visual (Dwi Cahyani et al., 2021).

Contoh media visual yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media gambar berseri. Media gambar berseri merupakan media yang memuat rangkaian peristiwa atau cerita secara kronologis atau urut berdasarkan topik tertentu (Renza et al., 2022). Ilustrasi yang terdapat pada gambar berseri dapat menarik minat

peserta didik. Sehingga adanya media gambar berseri dipilih dalam proses pembelajaran karena dapat digunakan untuk membantu mengembangkan ide dan imajinasi peserta didik melalui visual yang ditampilkan.

Sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan selama kegiatan kampus mengajar 5 di UPT SDN 207 Gresik, diperoleh informasi bahwa peserta didik mengalami kendala pada pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat membentuk kemampuan berbahasa yang baik dan sesuai dengan tujuan dan fungsinya (Syafitri & Hendratno, 2021). Peserta didik kebingungan ketika mendapat perintah menyusun teks narasi, mereka hanya terbatas dengan pengalaman yang pernah dialami. Akibatnya, lebih banyak waktu yang digunakan untuk mengingat kembali peristiwa dibandingkan dengan menyusun teks narasi.

Kendala dalam menyusun teks narasi juga disebabkan karena guru tidak menggunakan media pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media hanya dilakukan pada pembelajaran matematika dan IPAS. Sumber belajar yang digunakan hanya berasal dari buku guru dan peserta didik. Selain itu, metode yang digunakan juga hanya berupa ceramah, diskusi, dan tanya jawab.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV, terungkap bahwa guru menghadapi kendala dalam membuat media pembelajaran berbasis IT. Selain itu, belum ada penerapan media pembelajaran berbasis teknologi karena terkendala waktu dan kurangnya pemahaman terhadap aplikasi terkini. Guru kelas IV juga menyatakan bahwa sarana teknologi di sekolah sangat memadai, termasuk ketersediaan wifi, komputer, dan tablet yang dinyatakan sangat baik. Namun, faktanya hanya beberapa guru yang memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Situasi ini memberikan peluang untuk memanfaatkan teknologi yang sudah ada, terutama untuk mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi serta komunikasi bertujuan agar materi dapat diakses kapanpun dengan visualisasi materi yang terlihat menarik dan pembelajaran dapat terlihat menyenangkan (Yunus & Fransisca, 2020).

Di UPT SDN 207 Gresik, proses pembelajaran saat ini masih menggunakan bantuan media seperti gambar, benda konkret di sekitar, dan video pembelajaran yang hanya digunakan pada beberapa kesempatan. Pemakaian media yang monoton dapat mengakibatkan kurangnya minat belajar dan motivasi peserta didik selama dilakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlunya usaha untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan media yang lebih beragam dan menarik. Pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik melalui media yang digunakan (Habibie & Hendratno, 2021).

Harapannya, pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan menarik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Renza tahun 2022 berjudul “Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV”. Hasil uji validasi media termasuk kategori sangat baik dengan memperoleh nilai 93%. Hasil validasi materi memperoleh nilai 94% dengan kategori sangat baik. Serta respon peserta didik dalam kelompok kecil diperoleh nilai 92%. Sehingga, penggunaan media gambar berseri pada keterampilan menulis tergolong valid digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks narasi.

Penelitian yang sama dilakukan oleh Nuzula & Damayanti tahun 2022 berjudul “Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Pembelajaran Menulis Narasi Untuk Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan. Hasil perolehan pada validasi materi yaitu 82,5% dan 78,6% pada validasi media. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media gambar berseri layak untuk pembelajaran menulis teks narasi.

Kebaruan dari penelitian ini berdasarkan penelitian sebelumnya yaitu mengembangkan media gambar berseri melalui bantuan teknologi aplikasi *Smart Apps Creator*. Penelitian ini ditujukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk menulis teks narasi peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media gambar berseri yang dipadukan dengan teknologi dapat digunakan untuk membantu mengembangkan imajinasi dan menyusun ide menjadi sebuah cerita yang urut. Selain itu, bertujuan untuk mempermudah dalam mempelajari materi bahasa Indonesia secara digital. Pendekatan ini sesuai dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan fleksibilitas pembelajaran di berbagai tempat, waktu, dan sumber.

Pemilihan aplikasi *Smart Apps Creator* dikarenakan fleksibilitas yang dimiliki untuk memungkinkan diakses dari berbagai perangkat seperti tablet atau komputer yang dapat diakses kapan pun jika diperlukan. Sehingga dapat memberikan kesempatan untuk peserta didik menyesuaikan kebutuhannya. Tampilan *Smart Apps Creator* juga dapat dirancang semenarik mungkin dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Adanya tampilan yang menarik dapat memberikan motivasi dan minat belajar peserta didik. Aplikasi *Smart Apps Creator* memiliki beberapa kelebihan seperti mudah digunakan, banyak fitur yang dapat digunakan, menghasilkan media yang interaktif, tidak menggunakan pemrograman, dapat disesuaikan dengan kebutuhan, dan tidak memerlukan banyak ruang penyimpanan (Putri, 2023).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dilakukan penelitian pengembangan terhadap media pembelajaran. Adapun judul penelitiannya adalah Pengembangan Media Gambar Berseri Melalui Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) untuk Keterampilan Menulis Teks Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development - R&D*), dengan tujuan utama menguji produk yang sedang dalam proses pengembangan. Fokus penelitian ini terpusat pada penciptaan produk media pembelajaran berupa media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini berupa model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis untuk mengembangkan atau menghasilkan produk baru. Terdiri dari lima fase yang saling berkaitan, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE, yang terdapat lima tahapan dalam proses pelaksanaannya. Tahapannya yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Berikut ini merupakan prosedur yang dilakukan sesuai tahapan:

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam proses pengembangan yaitu melakukan analisis untuk memahami kondisi awal dan kebutuhan yang diperlukan. Analisis dilakukan di UPT SDN 207 Gresik. Peneliti juga terlibat dalam proses pembelajaran. Tahap analisis yang terdapat di lapangan berupa analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi.

Analisis kurikulum dilakukan untuk menganalisis terhadap kurikulum yang digunakan sekolah. Kegiatan yang dilakukan dimulai dari menganalisis capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Bertujuan untuk mempermudah penyusunan media pembelajaran sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Analisis mengenai karakteristik peserta didik dapat digunakan untuk menentukan kesesuaian media yang akan dihasilkan. Peserta didik kelas IV memasuki tahap operasional konkret, sehingga aktivitas yang dilakukan berupa senang bermain dan bekerja dalam kelompok.

Analisis materi dilakukan dengan menyesuaikan materi bahasa Indonesia yang sesuai dengan media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator*. Materi yang digunakan berfokus pada karangan narasi sesuai dengan capaian pembelajaran kelas IV. Materi

yang dipilih akan dirancang secara sistematis agar peserta didik dapat menganalisis peristiwa sesuai gambar untuk pembelajaran menulis teks narasi.

2. Design (Desain)

Tahap kedua yang dilakukan dalam proses pengembangan yaitu desain atau perencanaan. Pada tahapan ini dilakukan perencanaan agar media yang akan dikembangkan memiliki tampilan dan isi materi yang berbeda dengan media yang telah dilakukan peneliti sebelumnya. Selain itu dilakukan juga merancang konten pembelajaran dan merancang desain produk media ke dalam rancangan awal. Bukan hanya merancang produk yang akan dikembangkan, tetapi dilakukan juga perancangan untuk kelayakan produk berupa lembar validasi materi, lembar validasi media, serta lembar angket respon peserta didik dan guru.

3. Development (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah pengembangan yang disebut dengan tahap produksi, berupa menciptakan suatu produk. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi pembuatan produk desain menjadi bentuk akhir, merancang perangkat pembelajaran dan melakukan validasi pada media yang dikembangkan.

4. Implementation (Implementasi)

Media yang sudah dikembangkan dan lolos tahap validasi dapat disiapkan untuk proses uji coba produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran di dalam kelas. Tahap implementasi dilaksanakan di UPT SDN 207 Gresik dengan pelaksanaan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Uji coba skala kecil dilakukan pada peserta didik kelas IV-A UPT SDN 207 Gresik. Kegiatan uji coba skala kecil digunakan untuk mengetahui apakah terdapat kendala selama media pembelajaran diuji cobakan. Uji coba skala besar dilakukan pada peserta didik kelas IV-B UPT SDN 207 Gresik. Kegiatan uji coba skala besar berhasil apabila mendapatkan hasil positif pada penggunaan media.

Seluruh data yang terhimpun selama fase implementasi akan diolah menggunakan metode pengolahan data yang telah direncanakan sebelumnya.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir yang dilakukan adalah evaluasi. Tahap evaluasi pada model ADDIE dilakukan pada tahap evaluasi produk dan hasil belajar peserta didik. Tahap evaluasi produk bertujuan untuk meningkatkan media pembelajaran yang telah dirancang. Media yang diperbaiki berasal dari saran dan masukan para validator, guru, dan peserta didik. Tahap evaluasi hasil belajar dilakukan dengan menggunakan lembar tes yang telah diisi oleh peserta didik. Pengisian lembar tes digunakan untuk mengetahui nilai keefektifan media pembelajaran gambar berseri untuk keterampilan menulis teks narasi.

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu pendidik dan peserta didik kelas IV UPT SDN 207 Gresik. Subjek penelitian tersebut dipilih karena pada proses pembelajaran bahasa Indonesia pendidik menggunakan sumber belajar berupa buku guru dan buku siswa. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran pada keterampilan menulis narasi kurang inovatif dan kurang bervariasi. Oleh karena itu, media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* pada penelitian ini digunakan untuk membantu pendidik dalam mengajar dan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan menulis melalui media tersebut. Adapun penjabaran subjek yang terlibat dalam penelitian ini peserta didik kelas IV-A berjumlah 10 orang di UPT SDN 207 Gresik sebagai subjek uji coba skala kecil. Peserta didik kelas IV-B berjumlah 28 orang di UPT SDN 207 Gresik sebagai subjek uji coba skala besar. Pendidik kelas IV-B UPT SDN 207 Gresik.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, lembar tes, dan lembar angket. Lembar validasi memuat pernyataan yang berkaitan dengan aspek-aspek mengenai materi yang akan disajikan untuk mengetahui kelayakan produk. Tingkat pemahaman peserta didik tentang menulis teks narasi akan dinilai dengan menggunakan lembar tes. Ada dua macam tes yang akan dikerjakan berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil pengerjaan akan diolah sesuai teknik analisis data yang digunakan dan menjadi nilai untuk keefektifan dari media yang dikembangkan. Lembar angket dalam bentuk kuesioner ditujukan untuk mengetahui respon terhadap kemudahan penggunaan media gambar berseri dalam proses pembelajaran. Lembar angket respon peserta didik dan guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan media gambar berseri. Lembar angket kepraktisan peserta didik menggunakan skala guttman. Sedangkan lembar angket kepraktisan guru menggunakan jenis skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Gambar Berseri Melalui Aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) untuk Keterampilan Menulis Teks Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut merupakan langkah-langkah dalam mengembangkan media gambar berseri aplikasi *Smart Apps Creator*:

1. Analyze (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan untuk proses pengembangan media. Terdapat tiga tahapan analisis yang dilakukan, yaitu: (a) Analisis Kurikulum. Kurikulum merdeka di UPT SDN 207

Gresik telah diterapkan pada kelas IV. Pengembangan media berdasarkan materi yang terdapat di kurikulum merdeka. Materi yang digunakan pada media gambar berseri aplikasi *Smart Apps Creator* adalah mata pelajaran bahasa Indonesia dalam menulis teks narasi kelas IV.

Berikut merupakan penjabarannya:

Bab VIII	: Sehatlah Ragaku
Tema	: Kesehatan diri
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik mampu menulis teks narasi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam
Elemen	: Menulis

(b) Analisis Karakteristik Peserta Didik.

Sebagian besar peserta didik gemar berkelompok dengan teman sebayanya, baik dalam lingkup pertemanan ataupun pembelajaran. Selain itu, peserta didik memasuki tahapan operasional konkret sehingga membutuhkan alat bantu untuk dapat memahami materi yang disampaikan. Adanya alat bantu di dalam kelas dapat memberikan motivasi dan membangkitkan minat peserta didik untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV agar dapat membantu proses pembelajaran untuk ketercapaian tujuan yang maksimal dan efektif. (c) Analisis Materi. Analisis materi didasarkan pada Kurikulum Merdeka pada pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik kelas IV UPT SDN 207 Gresik. Materi yang digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi disesuaikan dengan desain dan cerita pada jenjang sekolah dasar. Konten pada media gambar berseri aplikasi *Smart Apps Creator* memuat peristiwa yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan tema kesehatan diri. Media ini digunakan untuk menulis teks narasi dengan menggunakan tampilan gambar berseri sebagai alat bantu untuk menyusun ide atau gagasan.

2. Design (Desain)

Tahapan desain media gambar berseri aplikasi *Smart Apps Creator* disesuaikan dengan jenjang peserta didik sekolah dasar. Pemilihan warna dan gambar yang jelas pada media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. (a) Hasil Rancangan Konten Media Gambar Berseri. Tahap ini diawali dengan menentukan konten yang termuat pada media, yaitu tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi, gambar berseri, kuis, dan profil pengembang. Setelah menentukan konten yang

termuat, maka melakukan penyusunan materi sesuai dengan capaian pembelajaran yang dipilih dengan tema kesehatan diri pada media gambar berseri. Adapun penyusunan materi yang digunakan untuk acuan pada media gambar berseri sebagai berikut:

Tabel 1 Susunan Gambar Berseri

Jenis	Nomor	Keterangan
Kartu 1	Gambar 1	Bermain HP
	Gambar 2	Mata sakit
	Gambar 3	Periksa ke rumah sakit
	Gambar 4	Menggunakan kacamata
Kartu 2	Gambar 1	Beli jajan
	Gambar 2	Perut sakit
	Gambar 3	Konsultasi ke dokter
	Gambar 4	Konsumsi buah dan sayur
Kartu 3	Gambar 1	Bermain pasir
	Gambar 2	Badan iritasi
	Gambar 3	Mandi
	Gambar 4	Badan sehat dan segar

Susunan gambar berseri akan dirancang sesuai dengan jenis kelompok. Setiap kelompok memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dalam penyusunan gambar berseri. Peserta didik akan terbagi menjadi 4 jenis kelompok yaitu mahir, cakap, berkembang, dan perlu bimbingan. Pada kelompok mahir, semua gambar berseri tersusun secara acak, sehingga peserta didik harus mengurutkan mulai dari awal hingga akhir peristiwa. Pada kelompok cakap, terdapat tiga gambar yang disusun secara acak dan satu gambar bantuan yang sudah sesuai dengan urutan. Pada kelompok berkembang, hanya terdapat dua gambar acak dan dua gambar bantuan yang sudah sesuai dengan urutan peristiwa. Sedangkan pada kelompok perlu bimbingan, gambar berseri sudah disusun secara urut sesuai dengan peristiwa yang terjadi. (b) Hasil Rancangan Konten Pembelajaran. Rancangan konten pembelajaran dapat membantu aktivitas yang akan dilakukan selama penerapan media. Hasil rancangannya berupa perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, bahan ajar, LKPD, lembar *pretest* dan *posttest*, dan instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai hasil menulis teks narasi

3. *Development (Pengembangan)*

a. Pengembangan Media

Proses pengembangan media dilakukan setelah melalui tahap perancangan desain yang dilakukan dengan bantuan aplikasi *canva*. Hasil desain *canva* akan diolah melalui aplikasi *Smart Apps Creator* dengan hasil akhir peserta didik dapat mengakses tampilan halaman sesuai yang diinginkan. Pengembangan media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* dimodifikasi agar sesuai dengan kurikulum sekolah dasar kelas IV bahasa Indonesia.

b. Validasi Media dan Materi

Validasi media dan materi dilakukan untuk menilai kevalidan media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan pada proses belajar. Adapun validator dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Validator media: Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd.
- 2) Validator materi: M. Bambang Edi Siswanto, M.Pd.

Berikut merupakan hasil validasi media yang diperoleh:

Tabel 2 Hasil Validasi Media

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian media dengan materi	5
2.	Tampilan media menarik	5
3.	Kemudahan bahasa yang digunakan pada media gambar berseri	4
4.	Kemudahan penggunaan media gambar berseri	5
5.	Kejelasan gambar pada media gambar berseri	5
6.	Kesesuaian pemilihan warna yang digunakan	4
7.	Ketepatan pemilihan gambar yang digunakan	4
8.	Ketepatan pemilihan ukuran dan jenis huruf dalam media gambar berseri	5
9.	Kejelasan petunjuk penggunaan media gambar berseri	5
10.	Media gambar berseri dapat menumbuhkan motivasi peserta didik	5

	terhadap keterampilan menulis teks narasi	
Total skor		47

Perolehan total skor dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari validasi media, didapatkan nilai 94%. Sesuai dengan persentase kevalidan pada 81%-100%, maka media dinyatakan sangat valid.

Sedangkan berikut merupakan hasil validasi materi yang diperoleh:

Tabel 3 Hasil Validasi Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	5
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Isi materi berkaitan dengan keterampilan menulis narasi	5
4.	Materi yang dipresentasikan mampu meningkatkan ketertarikan dan perhatian peserta didik	5
5.	Pemilihan gambar sesuai dengan konten materi	4
6.	Materi disajikan secara sistematis	4
7.	Kesesuaian pertanyaan dengan materi	3
8.	Materi yang disajikan dapat menambah pengetahuan peserta didik tentang teks narasi	4
9.	Bahasa yang digunakan dalam media gambar berseri mudah dimengerti	4
10.	Materi yang disajikan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik	5
Total skor		44

Perolehan total skor dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari validasi materi, didapatkan nilai 88%. Sesuai dengan persentase kevalidan pada 81%-100%, maka materi yang terdapat pada media dinyatakan sangat valid.

c. Saran Tahap Pengembangan

Berdasarkan hasil validasi media dan materi yang telah dilakukan, terdapat saran yang diberikan oleh validator untuk meningkatkan kevalidan media yang dikembangkan. Berikut merupakan tabel saran dan perbaikan yang telah dilakukan:

Tabel 4 Tabel Hasil Revisi

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		
Catatan: Menambahkan gambar, halaman kuis, dan audio pendukung.		
2.		
Catatan: Menambahkan bacaan mengenai menjaga kesehatan sebagai penguatan sebelum memasuki materi.		

4. **Implementation (Implementasi)**

a. Uji coba skala kecil

Tahap uji coba skala kecil dilakukan pada 10 peserta didik dari kelas IV-A UPT SDN 207 Gresik. Tujuan uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui kelayakan media sebelum melanjutkan pengujian skala besar. Media gambar berseri digunakan peserta didik sebagai alat bantu untuk menyusun teks narasi.

Tabel 5 Hasil Pretest Posttest

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	ATD	40	70
2.	DMH	75	85
3.	EAF	70	85
4.	EPR	65	75
5.	EWA	60	80

6.	KBM	45	70
7.	MSAF	70	85
8.	NR	40	75
9.	NAO	50	65
10.	SAA	50	75
Total		565	765

Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pre test}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pre test}}$$

$$N - Gain = \frac{765 - 565}{1000 - 565} = \frac{200}{435} = 0,46$$

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh menggunakan rumus N-Gain dengan hasil yang didapatkan 0,46 g, maka pembelajaran menggunakan media gambar berseri termasuk dalam keberhasilan proses pembelajaran peningkatan sedang dengan perolehan $0,30 \leq N - Gain \leq 0,70$.

Selain itu, 10 peserta didik kelas IV-A mengisi instrumen kepraktisan media. hasil perhitungan angket kepraktisan peserta didik pada uji coba skala kecil, menghasilkan persentase 82% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Peserta didik juga memberikan saran pada kolom lembar angket kepraktisan terkait media yang diimplementasikan. Saat uji coba skala kecil, terdapat permasalahan pada audio bahwasannya audio tidak dapat disesuaikan dengan keinginan peserta didik.

b. Uji coba skala besar

Tahap uji coba skala besar dilakukan pada 28 peserta didik dari kelas IV-B UPT SDN 207 Gresik. Uji coba skala besar terdapat 7 kelompok, setiap kelompok berjumlah 4 peserta didik. Pembagian kelompok disesuaikan dengan hasil tes yang dilakukan sebelum implementasi media.

Hasil data dari *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dapat digunakan untuk mengetahui kriteria peningkatan sebagai nilai keefektifan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 6 Hasil *Pretest Posttest*

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	AVA	45	70
2.	AMA	50	70
3.	AKA	70	95
4.	AFA	50	70
5.	AV	65	75
6.	APWP	60	75
7.	ASSBNA	65	80
8.	CTA	75	90
9.	F	45	70
10.	HFA	75	95
11.	LDWG	55	75
12.	MAH	50	70
13.	MMM	60	70
14.	MAEF	75	90
15.	MA	40	75
16.	MBHZ	70	85
17.	MAP	60	75
18.	MII	75	95
19.	MRN	40	70
20.	MRM	45	75
21.	MRZ	40	70
22.	MRZ	50	75
23.	MSP	75	90
24.	NHA	70	95
25.	NRA	75	90
26.	ONE	40	70
27.	RJ	75	95
28.	ZJK	75	90
Total		1670	2247

Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ post\ test - Skor\ pre\ test}{Skor\ maksimal - Skor\ pre\ test}$$

$$N - Gain = \frac{2.247 - 1.670}{2.800 - 1.670} = \frac{577}{1.130} = 0,51$$

Berdasarkan perhitungan yang diperoleh menggunakan rumus N-Gain dengan hasil yang didapatkan 0,51 g, maka pembelajaran menggunakan media gambar berseri termasuk dalam keberhasilan proses

pembelajaran peningkatan sedang dengan perolehan $0,30 \leq N - Gain \leq 0,70$.

Terdapat 28 peserta didik kelas IV-B yang mengisi instrumen kepraktisan media pada tahap uji coba skala besar. Perhitungan angket kepraktisan peserta didik pada uji coba skala kecil, menghasilkan persentase senilai 90% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Media gambar berseri aplikasi *Smart Apps Creator* yang digunakan dalam proses pembelajaran mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik. Selain membagikan angket kepraktisan pada peserta didik, penelitian ini juga membagikan angket kepraktisan pada pendidik yang menghasilkan persentase senilai 90% termasuk dalam kategori sangat praktis.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi merupakan tahapan akhir dalam pengembangan model ADDIE. Terdapat dua poin tahap evaluasi berupa evaluasi produk dan evaluasi hasil belajar. Evaluasi produk berasal dari saran validator, peserta didik, dan guru. Adanya saran yang diberikan bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Validator media memberikan saran untuk menambahkan gambar, kuis, dan audio pendukung. Validator materi memberikan saran untuk menyesuaikan bahan bacaan dengan tema. Peserta didik memberikan saran agar mengecek kondisi media sebelum digunakan. Saran dari guru berupa dapat lebih memperluas topik susunan gambar berseri.

Evaluasi hasil belajar dilakukan setelah adanya tahap implementasi media dalam pembelajaran di kelas, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan kategori peningkatan sedang. Peserta didik tidak hanya terbatas dengan peristiwa yang pernah dialami, mereka dapat mengembangkan ide atau gagasan melalui gambar berseri dengan hasil akhir berupa teks narasi yang kronologis.

Pembahasan

Tujuan dari pengembangan media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* agar peserta didik memiliki pengalaman baru dalam menulis teks narasi. Media gambar berseri merupakan contoh jenis media visual yang dapat digunakan peserta didik dalam menyusun ide atau gagasan untuk menulis teks narasi. Pengembangan media gambar berseri dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kalimat agar menjadi sebuah tulisan yang utuh (Megaria et al., 2022).

Berdasarkan hal tersebut, media gambar berseri dapat membantu menciptakan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* dinyatakan valid. Kevalidan media diperoleh dari hasil validasi media oleh validator media. Sesuai dengan tabel 4.3 hasil validasi, media gambar berseri memperoleh 94%. Sehingga, media dinyatakan sangat valid sesuai dengan tabel kriteria kevalidan. Terdapat sedikit saran dari validator media yaitu menambahkan gambar, halaman kuis, dan audio. Kevalidan yang diperoleh menunjukkan bahwa media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi kelas IV sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat (Kukuh Setyohadi, Ibrahim, 2021), bahwa penerapan media gambar berseri dapat membantu peserta didik dalam menulis teks narasi.

Validasi materi juga dilakukan untuk mengetahui kevalidan materi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan tabel 4.4 hasil validasi materi, diperoleh nilai 88% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Terdapat saran dari validator materi untuk menyesuaikan bahan ajar dengan tema yang digunakan.

Sebelum kegiatan uji coba dilakukan, terdapat sesi tanya jawab dengan peserta didik terkait teks narasi. Melalui bahan ajar yang telah disediakan, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman umum tentang teks narasi. Sebelum kegiatan implementasi dilakukan, terdapat pemaparan terkait isi media gambar berseri dengan pembelajaran menulis teks narasi.

Proses implementasi media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* dilakukan dengan memberikan permasalahan pada gambar yang telah diberikan untuk apersepsi. Peserta didik belajar untuk memahami peristiwa yang terdapat pada gambar. Setelah memahami, peserta didik dapat mengembangkan menjadi ide atau gagasan yang disesuaikan dengan gambar (Renza et al., 2022).

Tahap implementasi media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* untuk keterampilan menulis teks narasi pada peserta didik kelas IV-A sebagai uji coba skala kecil dan IV-B sebagai uji coba skala besar di UPT SDN 207 Gresik digunakan untuk mengetahui nilai keefektifan dan kepraktisan. Nilai keefektifan media diperoleh dari hasil *pretest* dan hasil *posttest* setelah implementasi media gambar berseri. Hasil tes diolah dengan menggunakan perhitungan N-Gain. Nilai kepraktisan media diperoleh dari hasil lembar angket kepraktisan respon peserta didik dan guru.

Uji coba skala kecil dilakukan pada 10 peserta didik dan uji coba skala besar dilakukan pada 28 peserta didik. Melalui gambar berseri, peserta didik dapat menyusun teks narasi berdasarkan ide atau gagasan yang telah dibuat.

Sesuai dengan data yang diperoleh berdasarkan lembar tes, terdapat peningkatan nilai dari skala kecil ke skala besar. Termasuk dalam kategori peningkatan sedang dengan nilai awal 0,46g menjadi 0,51g.

Kegiatan yang dilakukan setelah mengisi lembar tes yaitu mengisi lembar angket respon. Lembar angket respon dibagikan kepada peserta didik untuk mengetahui nilai kepraktisan. Selain peserta didik, lembar angket respon juga dibagikan kepada pendidik. Hasil yang didapatkan pada angket peserta didik senilai 90%, perolehan angket pendidik juga mendapatkan nilai 90%. Sesuai dengan kriteria kepraktisan, maka media yang dikembangkan termasuk kategori sangat praktis.

Adanya tahap implementasi memberikan informasi baru bahwa peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut disampaikan secara langsung oleh salah satu peserta didik. Kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik menggunakan media, khususnya media yang dioperasikan dengan bantuan teknologi. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi memberikan visualisasi materi yang menarik dan pembelajaran dapat terlihat menyenangkan (Yunus & Fransisca, 2020).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* layak untuk digunakan dalam menulis teks narasi dengan kriteria yang sudah didapatkan sesuai pada tahap pengembangan. Terdapat peningkatan belajar pada peserta didik ketika menggunakan bantuan media gambar berseri. Selain itu, peserta didik lebih mudah menyusun teks narasi dengan menuangkan ide melalui bantuan gambar untuk menjadi sebuah peristiwa yang kronologis.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian pengembangan media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* untuk keterampilan menulis teks narasi peserta didik kelas IV sekolah dasar sesuai dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Renza pada tahun 2022 terdapat hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada gambar berseri untuk keterampilan menulis teks narasi. Penelitian ini dapat menjadi inovasi di sekolah dasar untuk pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia.

Penelitian yang dilakukan mendapatkan respon yang baik dari peserta didik dan pendidik. Peserta didik sangat antusias ketika menyusun ide atau gagasan pada setiap gambar menggunakan media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator*. Sehingga peserta didik dapat mengembangkan ide atau gagasan sesuai dengan urutan peristiwa yang terjadi.

Pengembangan media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* mengalami keterbatasan berupa terkendala waktu dan penyusunan konsep. Keahlian desain diperlukan untuk menciptakan konsep media yang relevan dengan materi pelajaran. Sehingga, waktu yang diperlukan cukup lama untuk menyesuaikan desain media dengan konten yang termuat. Simpulan penelitian ini, bahwa pengembangan media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* memperoleh hasil yang memenuhi kriteria kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks narasi.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* untuk keterampilan menulis teks narasi peserta didik kelas IV sekolah dasar yang dilakukan, maka diberikan saran sebagai berikut: (1) Bagi pendidik, penggunaan media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* disarankan untuk mengombinasikan dengan beragam aktivitas sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendidik juga dapat mengembangkan media yang sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. (2) Bagi peserta didik, sebaiknya media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* dapat digunakan secara maksimal untuk keterampilan menulis teks narasi ataupun keterampilan berbahasa yang lain. (3) Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya media gambar berseri melalui aplikasi *Smart Apps Creator* dikembangkan dengan beragam materi dengan desain lebih menarik lagi dari aspek gambar, tulisan, dan warna sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih valid, efektif, dan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi Cahyani, I., Nulhakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 337. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35271>
- Faizah, Z. N., & Rofi'ah, S. (2022). Pengembangan Video Interaktif Tari Kreasi Daerah Berbasis 5W1H Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 57. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v7i2.6363>
- Habibie, Y. (2012). *Pengembangan Media Videoscribe Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 3431–3440.
- Hilman, A. Y., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Volume Bangun Ruang dan Hubungan Pangkat Tiga dengan Akar Pangkat Tiga Berbasis Macromedia Flash 8 di Kelas V SDN *Journal of Basic Education Studies*, 5(2). <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/6233>
- Mahrta, M., & Cahyono, R. (2022). Pengaruh Fasilitas Belajar, Kecerdasan Emosional Dan Kreativitas Guru Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Sdn Binuang 4 Kabupaten Tapin. *Media Mahardhika*, 20(3), 501–511. <https://doi.org/10.29062/mahardika.v20i3.425>
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 445–451. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.562>
- Sukirman, S., & Dewi, T. ratna. (2021). Keterampilan Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Yang Efektif. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 3(2), 66–72. <https://doi.org/10.30599/jemari.v3i2.1031>
- Syafitri, W., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Monopoli untuk Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 9, 3335–3344.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yaumi, M. (2018). Media Teknologi dan Pembelajaran. In *IAIN Antasari Press*.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>