



PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PUTAR GAMBAR BERSERI UNTUK KETERAMPILAN MENULIS NARASI PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR

Destri Ayu Palupi^{1*}, Asri Susetyo Rukmi²

^{1*2}**Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya**

Article Info

Dikirim 6 Oktober 2025
Revisi 15 Oktober 2025
Diterima 25 Oktober 2025

Abstract

This research aims to design and develop an innovative learning medium, the Picture Series Rotating Box, to support the narrative writing skills of third-grade elementary school students. The approach used was the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This medium is designed to encourage students to develop story ideas through a series of rotating images in an engaging and interactive manner. Expert validation results indicate that this medium is of high quality; validation by media experts scored 92%, declaring it "very valid," while validation by material experts reached 94%, in the same category. Furthermore, practicality testing showed that teachers responded positively with 90%, while students gave an 85% rating, both of which fall into the "very practical" category. In terms of effectiveness, pretest and posttest results demonstrated a significant increase in narrative writing skills, with an n-gain value of 0.66, indicating the effectiveness of this medium. In conclusion, the Picture Series Rotating Box is a learning medium proven to be valid, practical, and effective for improving elementary school students' narrative writing skills.

Kata kunci:

pengembangan media
Kotak Putar Gambar
Berseri, keterampilan
menulis, teks narasi.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dan mengembangkan media Pendidikan inovatif berupa Kotak Putar Gambar Berseri yang ditujukan untuk mendukung kemampuan menulis narasi peserta didik kelas III sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media ini dirancang untuk mendorong peserta didik dalam mengembangkan ide cerita melalui tampilan gambar berseri yang diputar secara menarik dan interaktif. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini memiliki kualitas tinggi; validasi oleh ahli media memperoleh skor 92% dan dinyatakan "sangat valid", sedangkan validasi oleh ahli materi mencapai 94% dengan kategori yang sama. Selain itu, uji kepraktisan menunjukkan bahwa pendidik memberikan tanggapan positif dengan persentase 90%, sementara peserta didik memberikan penilaian sebesar 85%, yang keduanya termasuk dalam kategori "sangat praktis". Dari segi efektivitas, hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan kemampuan menulis narasi secara signifikan, dengan nilai n-gain sebesar 0,66 yang menandakan media ini tergolong efektif. Kesimpulannya, Kotak Putar Gambar Berseri merupakan media pembelajaran yang terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Destri Ayu Palupi

destri.21207@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Proses belajar adalah sebuah cara untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendukung interaksii antar pendidik dan peserta didik. Di dalam ruang kelas, peserta didik tidak hanya berfungsi sebagai penerima materi belajar, tetapi juga sebagai individu yang berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas pembelajaran. Aktivitas belajar yang efektif dapat menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik, seperti pembelajaran yang berbasis proyek, diskusi, dan berbagai aktivitas lain yang dapat mendorong kreativitas peserta didik. Salah satu elemen yang bisa dimanfaatkan untuk membantu menciptakan suasana belajar yang dinamis adalah dengan menggunakan alat bantu belajar yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung.

Media pembelajaran adalah alat yang dipakai untuk menyampaikan pengetahuan atau sumber pendidikan kepada peserta didik. (Rahmawati, dkk : 2020). Media ini bisa berupa bentuk fisik, teknologi, atau gabungan keduanya yang dirancang untuk menyampaikan informasi dengan lebih baik serta membantu pemahaman dan konsep-konsep pembelajaran (Dwi : 2023). Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi peserta didik. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih memahami dan menguasai materi. Selain itu, media juga dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menarik, serta membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan sesuai dengan jenis media yang dipakai.

Media pembelajaran terbagi menjadi enam kategori, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, media campuran, gambar fotografi, dan peta (Rahayuningsih, dkk 2022). Beragam jenis media ini mampu mendukung proses pembelajaran secara komprehensif. Keenam kategori media tersebut memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain. Dari semua jenis media, terdapat satu jenis yang bisa digunakan peserta didik untuk berinteraksi, yaitu media visual.

Menurut Susanti dan Alfurqan (2021), media visual adalah alat pembelajaran yang dapat dilihat secara langsung dan berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan

informasi dari sumbernya kepada penerima. Media ini berfungsi untuk memperjelas pesan dengan lebih efisien dengan memanfaatkan elemen visual, seperti gambar, foto, dan sebagainya. Tujuan dari media tersebut adalah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Salah satu contoh media visual adalah Kotak Putar Gambar Berseri.

Media Kotak Putar Gambar Berseri adalah alat yang terdiri dari beberapa kotak yang masing-masing memiliki gambar di sisi-sisinya, dengan gambar yang saling berhubungan untuk membangun satu cerita utuh. Gambar berseri merupakan jenis media yang mengandung rangkaian gambar, di mana setiap gambar saling terkait dan menggambarkan suatu peristiwa (Hasan, 2022). Menurut Sahno (2022), penggunaan media gambar sangat membantu meningkatkan minat belajar bagi peserta didik. Hal ini membantu peserta didik dalam mengerti materi pembelajaran. Dengan demikian, media Kotak Putar Gambar Berseri mampu menarik perhatian, sehingga peserta didik lebih mudah untuk menuliskan cerita berdasarkan gambar yang ada.

Media Kotak Putar Gambar Berseri dipilih untuk proses belajar karena keunikannya dan kemudahan dalam membantu peserta didik menyusun cerita secara logis melalui bantuan media ini. Media terdiri dari beberapa kotak yang dapat berputar, dan setiap sisi kotak dipenuhi gambar yang teratur sesuai urutan waktu. Ini membantu peserta didik dalam mengembangkan ide dari setiap gambar dan merangkai menjadi tulisan. Media tersebut juga dapat merangsang perkembangan kreativitas peserta didik, memungkinkan mereka mengekspresikan imajinasinya berdasarkan gambar-gambar yang ditampilkan. Selama proses pembelajaran, media ini menciptakan suasana interaktif dan menyenangkan melalui berbagai jenis aktivitas. Contoh aktivitas yang bisa dilakukan adalah memutar beberapa kotak yang ada gambarnya, lalu mengurutkan gambar sesuai perspektif masing-masing peserta didik, sehingga dapat melatih keterampilan berpikir logis dan kreativitas mereka.

Sebelumnya, telah ada kajian mengenai penggunaan media Gambar Berseri dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh Yeti Nurhikma dan rekan-rekan (2020) dengan judul "Pengembangan Media Gambar Berseri berbasis Pop-Up Book pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Karangan Narasi." Hasil dari penelitian itu menunjukkan bahwa persentase penilaian ahli media mencapai 78% dengan kriteria layak, ahli materi 75% dengan kriteria layak, dan tanggapan peserta didik mencapai 87% dengan kriteria sangat layak.

Penelitian lain dilakukan oleh Dimas Wahyu Wardani dan Sunarti dengan judul "Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas III." Hasil penelitian ini menunjukkan persentase dari ahli media 81,25%, dari ahli materi 81,66%, dan respon peserta didik sebesar 93%.

Media Kotak Putar adalah alat pembelajaran berbentuk kotak yang dapat diputar dan dilengkapi dengan gambar berseri yang teratur untuk menyampaikan materi atau cerita. Penggunaan gambar berseri dalam alat ini mendukung teori pembelajaran visual, yang mengindikasikan bahwa peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui ilustrasi. Selain itu, media ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk secara aktif membangun pemahaman mereka melalui pengalaman langsung dengan menggunakan alat Kotak Putar Gambar Berseri.

Oleh karena itu, media pembelajaran Kotak Putar Gambar Berseri hadir sebagai alternatif yang menarik dan efektif dalam mendukung kegiatan menulis narasi bagi peserta didik kelas III SD. Menulis narasi bukan sekadar merangkai kata, tetapi menuntut kemampuan berpikir runtut, imajinatif, dan komunikatif agar cerita yang dihasilkan mudah dipahami. Melalui media ini, peserta didik diajak untuk menuangkan ide dan imajinasi mereka berdasarkan urutan gambar yang ditampilkan secara interaktif. Penyajian yang visual dan menyenangkan membantu peserta didik membangun alur cerita yang logis dan menarik. Dengan kata lain, Kotak Putar Gambar Berseri tidak hanya merangsang kreativitas, tetapi juga melatih kemampuan peserta didik dalam menyusun narasi yang terstruktur dan bermakna.

Penggunaan media Kotak Putar Gambar Berseri untuk menulis narasi pada peserta didik kelas III dilakukan secara individu. Setiap peserta didik dalam kelompok diminta untuk memutar kotak yang memiliki sisi berisi gambar yang telah disediakan, lalu mengatur gambar tersebut secara logis dan berurutan. Aktivitas ini memungkinkan peserta didik untuk berdiskusi dan menggabungkan pemahaman dalam menyelesaikan masalah. Setelah semua gambar teratur, setiap peserta didik diminta untuk menjelaskan setiap gambar yang mereka dapatkan dari kotak putar tersebut dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan, perlu diadakan suatu penelitian yang memanfaatkan media Kotak Putar Gambar Berseri untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi. Judul penelitian ini adalah "Pengembangan Media Kotak Putar Gambar Berseri untuk Pembelajaran Menulis Narasi Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar."

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk menciptakan sekaligus menguji kelayakan sebuah media pembelajaran yang inovatif. Fokus utama dari penelitian ini adalah pengembangan media Kotak Putar Gambar Berseri, yang dirancang khusus untuk membantu Peserta Didik kelas III SD dalam meningkatkan keterampilan menulis teks narasi. Media ini dirancang sebagai solusi atas kesulitan yang sering dialami peserta didik dalam menyusun cerita naratif yang runtut dan logis.

Dalam proses pengembangannya, penelitian ini mengikuti model ADDIE, yang merupakan kerangka kerja sistematis terdiri dari lima tahap: Analysis (menganalisis kebutuhan dan permasalahan), Design (merancang konsep media), Development (mengembangkan produk secara konkret), Implementation (menguji dan menerapkan media di lapangan), serta Evaluation (menilai dan menyempurnakan produk berdasarkan hasil implementasi). Melalui tahapan ini, media yang dihasilkan diharapkan benar-benar tepat guna dan mampu meningkatkan kemampuan menulis narasi peserta didik secara efektif.

Penggunaan model ADDIE dalam mengembangkan media Kotak Putar Gambar Berseri dilakukan dengan memperhatikan evaluasi dan revisi pada setiap tahapnya sehingga diperoleh produk yang sesuai dengan harapan. Pada tahap analisis, dilakukan beberapa tahapan yaitu analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum dan analisis materi melalui observasi diawal. Pada tahap perancangan dilakukan perancangan media Kotak Putar Gambar Berseri pada gambar menggunakan canva sedangkan Kotak Putar menggunakan kardus setelah itu melakukan validasi, dan revisi. Tahap implementasi dilakukan di SDN Banjarbendo Sidoarjo dengan subjek penelitian skala kecil 6 peserta didik kelas III A dan skala besar 22 peserta didik kelas III B. Penelitian ini menggunakan data kuantitatif dari hasil validasi media dan materi, angket pendidik dan peserta didik, serta hasil *pretest-posttest*. Data kualitatif dikumpulkan melalui pendapat dan tanggapan yang disimpulkan guna memperoleh kesempurnaan produk. Data kevalidan media Kotak Putar Gambar Berseri diperoleh dari hasil validasi media dan validasi materi menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5

Tabel 1. Panduan Penilaian

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Valid	5
Valid	4
Cukup Valid	3
Kurang Valid	2
Tidak Valid	1

Skor perolehan validasi kemudian dihitung untuk mengetahui persentase kevalidan media Kotak Putar Gambar Berseri menggunakan rumus berikut ini.

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

Gambar 1. Rumus Persentase Kevalidan Media

Keterangan:

- P = Persentase kevalidan
- f = Jumlah skor hasil pengumpulan data
- N = Skor maksimal

Selanjutnya, perolehan persentase dijadikan acuan kategori kevalidan media dengan memperhatikan tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media.

Hasil Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Berdasarkan tabel, apabila hasil uji validasi media menunjukkan 92% maka Kotak Putar

Gambar Berseri dianggap Valid dan materi menunjukkan persentase 94%, maka Kotak Putar Gambar Berseri dianggap valid. Data kepraktisan media Kotak Putar Gambar Berseri diperoleh melalui lembar angket pendidik dan peserta didik. Pemberian skor pada lembar angket pendidik menggunakan skala Likert dengan rentang 1-5, sedangkan pengisian lembar angket peserta didik menggunakan skala Guttman.

Untuk data keefektifan media kotak putar gambar berseri diperoleh dengan perhitungan nilai *pre-test* dan *posttest* peseta didik menggunakan uji N-Gain.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Gambar 2. Uji N-Gain.

Hasil skor yang telah diperoleh dari uji *N-Gain* dapat dikategorikan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media

Skor N-Gain	Kriteria
$(g) \geq 0,7$	Terjadi peningkatan tinggi
$0,3 \leq (g) < 0,7$	Terjadi peningkatan sedang
$0 < (g) < 0,3$	Terjadi peningkatan rendah

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kotak Putar Gambar Berseri yang difokuskan pada peningkatan kemampuan menulis kalimat fakta dan opini pada peserta didik kelas III SD. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima langkah sistematis yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. Tahap *Analyze* (Analisis).

Tahap awal merupakan tahap awal dalam pengembangan media Kotak Putar Gambar Berseri yang mencakup tiga aspek utama: kurikulum, materi, dan karakteristik peserta didik. Kurikulum yang digunakan di SDN Banjarbendo Sidoarjo adalah Kurikulum Merdeka. Materi yang dikembangkan adalah Bahasa

Indonesia kelas III pada elemen menulis dengan topik teks narasi. Berdasarkan capaian pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu menuliskan teks narasi sesuai jenjangnya. Sayangnya, pembelajaran masih mengandalkan buku teks tanpa dukungan media visual, sehingga pembelajaran cenderung pasif dan kurang interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media Kotak Putar Gambar Berseri diperlukan untuk menciptakan kegiatan pelajaran lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.

Dari sisi materi, fokus pengembangan diarahkan pada keterampilan menulis teks narasi karena masih banyak peserta didik kesulitan dalam menuliskan teks secara runtut. Dalam Kotak Putar Gambar Berseri, materi dikemas dalam bentuk narasi bergambar yang tidak runtut serta penjelasannya secara eksplisit. Diharapkan penyajian visual ini membantu peserta didik lebih mudah memahami dan mengaplikasikan materi tersebut.

Adapun hasil observasi karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa mereka cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik, serta lebih antusias terhadap pembelajaran berbasis gambar. Peserta didik kelas III masih berada pada tahapan operasional konkrett, sehingga media yang bersifat visual sangat diperlukan untuk membantu pemahaman konsep yang abstrak seperti membedakan fakta dan opini. Dengan memperhatikan ketiga aspek tersebut, pengembangan media Kotak Putar Gambar Berseri dianggap tepat sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik secara menyeluruh.

2. *Design (Desain)*

Pada tahap desain, peneliti merancang media Kotak Putar Gambar Berseri dengan memperhatikan aspek konten, visualisasi, dan alur cerita. Kotak ini dirancang dalam bentuk booklet berwarna dengan empat gambar. Isi cerita menampilkan kegiatan berkebun anak-anak dengan latar kegiatan sehari-hari.

Desain kotak putar yang dilengkapi dengan materi pengantar berupa pengertian, ciri-ciri, dan contoh teks narasi. Kotak Putar juga dibagi dalam tiga kategori tingkat kemampuan peserta didik, yaitu cakap, berkembang, dan belum bimbingan. Hal ini bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas. Untuk memastikan relevansi isi, peneliti juga mengacu pada modul ajar Bahasa Indonesia fase C. Ilustrasi dan percakapan yang digunakan dalam

kotak disesuaikan dengan lingkungan kehidupan peserta didik agar mereka dapat lebih mudah mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Font yang digunakan mudah dibaca, dan setiap kotak diberi 4 gambar yang nantinya akan disusun oleh peserta didik.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan media Kotak Putar Gambar Berseri dilakukan setelah proses perancangan selesai. Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva, untuk menghasilkan produk akhir berupa Gambar Berseri. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi untuk menilai kelayakan isi dan visual dari media tersebut. Validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media menilai aspek teknis dan estetika, seperti tata letak, kombinasi warna, keterbacaan teks, dan kesesuaian ilustrasi dengan narasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Kotak Putar Gambar Berseri mendapatkan skor sebesar 92% dan termasuk dalam kategori sangat valid. Beberapa masukan dari ahli media antara lain perlunya memperbesar penyangga dan memperlebar poros.

Sementara itu, validasi materi difokuskan pada kesesuaian isi dengan Kurikulum Merdeka, relevansi isi dengan tingkat kognitif peserta didik, serta kelengkapan materi. Komponen yang dinilai meliputi pengenalan konsep teks narasi, dan contoh-contoh. Hasil validasi materi menunjukkan skor sebesar 94% dan juga masuk kategori sangat valid. Dengan hasil validasi ini, media Kotak Putar Gambar Berseri dinyatakan sangat layak dipakai dan siap diimplementasikan dalam kegiatan belajar.

4. *Implementation (Pelaksanaan)*

Pada tahap implementasi, media Kotak Putar Gambar Berseri diuji melalui dua tahapan skala, yaitu skala kecil dan skala besar, dengan tujuan utama untuk menilai sejauh mana media ini praktis digunakan dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis kalimat fakta dan opini.

1) Uji awal dilaksanakan di kelas III A dengan melibatkan enam peserta didik.

Dalam uji ini, peserta didik mengikuti pre-test dan post-test, yang kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain dan menghasilkan nilai sebesar 0,63, yang masuk dalam kategori peningkatan sedang. Selain itu, tanggapan peserta didik terhadap kepraktisan media tercatat sebesar 80%, sementara pendidik

memberikan penilaian 85%. Hasil ini menunjukkan bahwa media dinilai sangat praktis dan mendukung kegiatan pembelajaran secara efisien. Selama uji coba, peserta didik tampak antusias menggunakan media. Mereka mampu menulis teks narasi dari isi kotak putar dan menyelesaikan LKPD dengan bimbingan minimal. Pendidik menyatakan bahwa media mempermudah penjelasan materi dan meningkatkan partisipasi peserta didik.

- 2) Tahap lanjutan dilakukan di kelas III B yang terdiri dari 22 peserta didik. Hasil pretest dan posttest pada tahap ini menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,66, yang termasuk dalam kategori peningkatan tinggi. Respon peserta didik terhadap penggunaan media mencapai 85%, dan pendidik memberikan apresiasi dengan nilai 90%. Ini mengindikasikan bahwa media diterima dengan sangat baik dan dinilai sangat praktis untuk digunakan di kelas. Selama proses pembelajaran, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan kesempatan untuk menyusun gambar secara berurutan, yang kemudian mereka diskusikan bersama. Kegiatan ini secara tidak langsung menumbuhkan semangat kerja sama, memperkuat keterampilan komunikasi, serta meningkatkan antusiasme dalam menulis. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Bagi pendidik, media ini menjadi alat bantu yang mempermudah penyampaian materi, membuat pembelajaran terasa lebih menarik, serta menjangkau berbagai gaya belajar peserta didik. Secara keseluruhan, implementasi media Kotak Putar Gambar Berseri terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi digunakan untuk meninjau kelayakan media kotak putar gambar berseri yang dikembangkan untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi diperoleh dari saran dan masukan validator serta responden. Adaapun hasil dari evaluasi yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

a) Evaluasi Media

Evaluasi media dari ahli media yaitu penyangga diperbesar, bagian atas media diberi langkah-langkah dan porosnya diperbesar. Evaluasi materi dari ahli materi yaitu materi teks narasi disesuaikan dengan capaian pembelajaran di kelas III dan gambar berseri

pada media pembelajaran diperjelas.

b) Evaluasi Proses

Evaluasi proses dari penggunaan media kotak putar gambar berseri peserta didik masih ada beberapa peserta didik yang kesulitan dalam menuliskan judul yang benar. Selain itu juga ketika pendidik sedang menerangkan bagaimana cara mengerjakan LKPD peserta didik asyik sendiri memutar media yang sudah dibagikan, sehingga pendidik mengulangi kembali bagaimana cara mengerjakan LKPD.

c) Evaluasi Hasil

Evaluasi terhadap penggunaan media Kotak Putar Gambar Berseri dalam pembelajaran menulis narasi menunjukkan hasil yang menggembirakan, khususnya bagi peserta didik kelas III SD. Keberhasilan media ini tercermin dari tercapainya tujuan pembelajaran, yakni meningkatnya kemampuan peserta didik dalam menyusun dan memahami teks naratif. Perbandingan hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya lonjakan pemahaman yang signifikan setelah media diterapkan dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah media pembelajaran inovatif bernama Kotak Putar Gambar Berseri, yang secara khusus dirancang untuk membantu peserta didik kelas III SD dalam mengasah keterampilan menulis narasi. Media ini hadir sebagai solusi kreatif dalam mendukung proses belajar menulis yang menyenangkan dan terstruktur. Berdasarkan hasil penelitian, media ini dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan dari berbagai aspek, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas, sehingga sangat cocok diterapkan dalam kegiatan belajar di kelas.

Dengan desain yang memikat dan pendekatan yang interaktif, Kotak Putar Gambar Berseri menjadi media yang mampu menginspirasi peserta didik untuk mengembangkan gagasan mereka ke dalam bentuk tulisan naratif yang rurut dan mudah dipahami. Melalui rangkaian gambar yang diputar secara berurutan, peserta didik terdorong untuk berpikir kreatif, menghubungkan alur cerita, dan menuangkannya ke dalam teks yang terstruktur. Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan Sari dkk. (2019), yang mengungkapkan pengaruh media gambar beseri dalam pembelajaran membantu peserta didik dalam menulis dan berbicara. Media ini tidak hanya membantu peserta didik memahami unsur-unsur cerita, tetapi juga memperkuat keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Oleh karena itu, Kotak Putar Gambar Berseri layak

dijadikan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang tidak hanya edukatif tetapi juga menyenangkan, serta mampu menunjang peningkatan literasi peserta didik sekolah dasar secara optimal.

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Data yang dikumpulkan mencakup hasil validasi dari para ahli untuk menentukan tingkat kevalidan, hasil angket dari pendidik dan peserta didik untuk mengetahui praktikalitas, serta n-gain score dari pretest-posttest untuk mengukur efektivitas penggunaan kotak putar gambar berseri dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan adalah kotak putar gambar berseri yang bersifat konkret, menggabungkan elemen visual dengan permainan interaktif. Materi yang digunakan adalah materi menulis teks narasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas III semester 2, yaitu menulis pengalaman berkebun dengan teks narasi.

Tujuan dari pengembangan media Kotak Putar Gambar Berseri ini adalah untuk menghasilkan media yang valid, efektif, dan praktis dalam pembelajaran menulis narasi bagi peserta didik kelas 3 SD. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Ismail et al. , 2020) yang menekankan bahwa pengembangan harus memenuhi tiga kriteria: praktis, valid, dan efektif. Kevalidan media Kotak Putar Gambar Berseri diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli, khususnya ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini valid untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas, dengan skor mencapai 90%. Karena itu, media tersebut dinyatakan sangat valid dan tepat untuk digunakan. Pandangan (Jannah dan Julianto, 2018) juga mendukung bahwa media dengan persentase validitas antara 81% - 100% termasuk kedalam kategori sangat valid. Kevalidan media Kotak Putar Gambar Berseri menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam kelas, dengan skor mencapai 90%, sehingga dinyatakan sangat valid.

Media Kotak Putar Gambar Berseri merupakan sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang harus dirancang secara cermat agar dapat berfungsi secara optimal dan tepat sasaran. Seperti yang dikemukakan oleh Cahyadi (2019:64), media pembelajaran yang efektif harus mampu menjawab kebutuhan peserta didik dan menghadirkan informasi secara jelas dan konkret. Oleh karena itu, pemilihan dan penyusunan media pembelajaran tidak bisa dilakukan secara sembarangan, melainkan perlu memperhatikan berbagai aspek penting, seperti karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta konteks materi yang disampaikan. Dalam perancangan Kotak Putar Gambar Berseri, penyesuaian telah dilakukan agar media ini selaras dengan kemampuan dan gaya belajar peserta didik kelas III SD, serta relevan dengan materi narasi yang diajarkan. Hal ini

memperkuat pendapat Hasan dkk (2021:31), yang menyatakan bahwa media yang disesuaikan dengan kondisi nyata di kelas dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media ini menjadi langkah strategis untuk memastikan bahwa konten, tampilan, dan cara penyajiannya benar-benar valid dan mendukung tujuan pembelajaran naratif secara maksimal.

Dilakukan evaluasi materi untuk menentukan keabsahan perangkat pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pengajaran. Hasil evaluasi dari para ahli materi menunjukkan bahwa perangkat tersebut mendapatkan skor 94%, yang tergolong sangat valid atau layak untuk digunakan. Evaluasi materi mencakup pemvalidasian modul pengajaran, media pembelajaran, bahan ajar, LKPD, alat penilaian, serta lembar pre-test dan post-test. Pendapat dari (Junaidi, 2019) mendukung hal ini, yang menyatakan bahwa pembuatan media yang baik harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik, dan memudahkan proses pembelajaran bagi mereka.

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa media Kotak Putar Gambar Berseri efektif. Jika kedua tes menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar, media ini dapat dianggap efektif untuk kegiatan pembelajaran. Pre-test diberikan kepada peserta didik sebelum pelajaran dimulai untuk mengukur kemampuan awal, sedangkan post-test dilakukan setelah pengajaran untuk menilai perkembangan kemampuan mereka. Uji coba pada skala kecil menunjukkan skor n-Gain sebesar 0,63%, sehingga penelitian dapat dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar yang melibatkan 22 peserta didik. Hasil dari uji coba skala besar menunjukkan skor n-Gain sebesar 0,66%, dengan nilai $n\text{-Gain } 0,30 \leq g$.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Kotak Putar Gambar Berseri yang dikembangkan untuk pembelajaran menulis teks narasi di kelas III Sekolah Dasar memiliki kualitas yang sangat baik berdasarkan tiga aspek utama, yaitu validitas, efektivitas, dan kepraktisan. Adapun rincian hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Kevalidan Media Kotak Putar Gambar Berseri

Media Kotak Putar Gambar Berseri terbukti memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi, media ini memperoleh skor 94% dari ahli materi dan 92% dari ahli

media—keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Nilai tersebut mencerminkan bahwa media ini telah dirancang dengan mempertimbangkan berbagai aspek penting, seperti kesesuaian isi materi, penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak, cara penyajian yang menarik, serta tampilan visual yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar. Dengan komposisi yang matang dari segi konten maupun desain, media ini bukan hanya layak digunakan, tetapi juga berpotensi kuat dalam menarik minat belajar peserta didik serta mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Validasi ini menjadi bukti bahwa Kotak Putar Gambar Berseri tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga kuat secara pedagogis.

2. Keefektifan Media Kotak Putar Gamabar Berseri

Keefektifan media dibuktikan melalui peningkatan hasil dari belajar peserta didik. Hasil perbandingan pre-test dan post-test menunjukkan nilai *N-gain* sebesar 0,66 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Ini mengindikasikan bahwa media Kotak Putar Gambar Berseri mampu membantu peserta didik menulis teks narasi dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual.

3. Kepraktisan Media Kotak Putar Gambar Berseri

Media Kotak Putar Gamabar Berseri juga terbukti sangat praktis dalam penerapannya. Berdasarkan angket yang diberikan kepada pengguna, diperoleh respon positif dari peserta didik sebesar 85% dan dari pendidik sebesar 90%. Hal ini menandakan bahwa media mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar serta mendapat respon positif dari kedua belah pihak.

REFERENSI

- Adawiyah, S. R., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Podcast Narasi Menggunakan Aplikasi Anchor untuk Pembelajaran Menyimak Teks Fiksi di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 10(9), 1882-1892
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Jannah, M., & Julianto, J. U. L. I. A. N. T. O. (2018). Pengembangan media video animasi

- digestive system untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 254798.
- Kanthiana, R. (2023). Pengembangan Media Gambar Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Ii Sd. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 2(1).
- Nazir, R. A. R., & Tarmini, W. (2022). Keterampilan menulis karangan narasi dengan media gambar pada siswa kelas iii sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 966-972.
- Oktiani,I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-196
- Rahmawati, N. (2022). "Pentingnya Langkah-Langkah Terstruktur dalam Proses Latihan Olahraga." *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan Olahraga*, 12(3), 45-52.
- Sundayana, H. R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika, untuk guru, calon guru, orang tua dan para pecinta matematika*, Alfabeta
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 51-57.
- Wijaya, D. A., Dermawan, T., & Ulfa, L. N. H. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Melalui Model Problem Based Learning Peserta Didik Kelas IV UPT SD Negeri Kaweron 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3571-3581.