

Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Pembelajaran Menulis Narasi Di Kelas V Sekolah Dasar

Feiby Ashanti Firdausi Nuzula
PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya
feibynuzula@mhs.unesa.ac.id

Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd.
PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya
maryamdamayanti@unesa.ac.id

Abstrak

Bahasa berperan penting sebagai alat komunikasi baik lisan maupun tulisan dalam pemenuhan segala hajat hidup manusia. Bahasa juga menjadi sarana bagi manusia untuk mengekspresikan diri, isi hati, perasaan, dan pikiran. Untuk itu, bahasa perlu dipelajari dan dilatihkan agar dapat dikuasai dengan baik oleh setiap individu. Tidak terkecuali siswa sekolah dasar. Berbagai pengetahuan dan keterampilan berbahasa dipelajari dan dilatihkan. Di antaranya keterampilan menulis narasi, yaitu menulis sebuah cerita berdasarkan urutan waktu. Jenis tulisan narasi ini lebih mudah dilakukan karena bersumber dari pengalaman pribadi atau imajinasi. Namun, jika hanya diajarkan sebagai sebuah teori dan tanpa praktik dengan bimbingan yang intensif, hambatan tetap akan ditemui siswa. Berbagai cara dapat dilakukan guru secara kreatif. Salah satunya dengan melakukan pengembangan media gambar berseri untuk membantu siswa dalam menulis narasi. Melalui penelitian ini, dideskripsikan proses pengembangan dan validitas media gambar berseri untuk pembelajaran menulis narasi di kelas V Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan validasi. Pengembangan media dilakukan dengan prosedur ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Selanjutnya, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian, yaitu skor 82,5% untuk materi dan skor 78,6% untuk media yang dikembangkan yang menunjukkan bahwa keduanya memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran menulis narasi di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: pengembangan, gambar berseri, keterampilan menulis, menulis narasi.

Abstract

*Language plays an important role as a means of communication both spoken and written in the fulfillment of all human needs. Language is also a means for humans to express themselves, their hearts, feelings, and thoughts. For this reason, language needs to be learned and trained so that it can be mastered well by each individual. Elementary school students are no exception. Various knowledge and language skills are learned and practiced. Among them are narrative writing skills, namely writing a story based on time sequence. This type of narrative writing is easier to do because it comes from personal experience or imagination. However, if it is only taught as a theory and without practice with intensive guidance, students will still encounter obstacles. There are various ways that teachers can do creatively. One of them is by developing serial picture media to assist students in writing narratives. Through this research, the process of developing and validating serial picture media for learning to write narratives is described in the fifth grade of elementary school. Data collection techniques were carried out by observation and validation. Media development is carried out using the ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) procedure. Furthermore, validation is carried out by material experts and media experts. The results of the study, namely a score of 82.5% for the material and a score of 78.6% for the developed media, which shows that both of them meet the criteria for use in teaching narrative writing in class V Elementary School.*

Keywords: development, serial picture media, writing skills, narrative writing.

PENDAHULUAN

Secara sistematis bahasa memiliki cara tertentu yang untuk mengatur bunyi-bunyi bahasa ke dalam bentuk kebahasaan yang disebutkan (Syafi'ie, 1996:). Dapat dijelaskan bahwa bahasa memiliki aturan-aturan tertentu mengenai pengolahan bunyi-bunyi lisan sehingga manusia dapat menggunakan sebagai sarana komunikasi satu sama lain untuk menghindari kesalahpahaman dan memahami isi yang dibutuhkan dengan tepat. Oleh karena itu, fungsi bahasa dapat disebut sebagai alat komunikasi

Kita mengenal fungsi dari suatu bahasa yakni diantaranya sebagai alat dalam berkomunikasi yang berupa informasi mengenai pengungkapan gagasan, keinginan, kenyataan atau fakta, opini dan yang lainnya. Seperti pendapat dari Syafi'ie (1996:5), bahwa fungsi bahasa dapat dituangkan dalam aspek kebahasaan diantaranya berbentuk kata, kalimat, paragraf atau yang biasa disebut komunikasi tertulis, atau bahkan paraton yang berbentuk lisam ejaan serta tanda bahca dalam bahasa tulis dan juga unsur prosodi seperti nada, irama, tekanan dan tempo.

Dengan demikian, kita mengetahui bahwa ada empat keterampilan berbahasa yaitu berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan. Yang perlu kita pahami di sini adalah bahwa keempat keterampilan itu saling berkaitan, misalnya ada hubungan antara menulis dan membaca, dan ada hubungan antara menulis dan berbicara (Tarigan, 2008: 19). Budiyanto (2009:8) agar pembelajaran dilakukan secara terpadu dengan memperhatikan baik pendekatan proses maupun pendekatan hasil.

Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai adalah menulis. Menulis adalah kemampuan menyampaikan pesan secara tertulis. Dengan keterampilan menulis bahasa Indonesia siswa bisa mengungkapkan gagasan, ide, pikiran, ataupun perasaan secara tertulis dengan menggunakan ejaan yang tepat secara terstruktur atau integral dan sistematis.

Namun hingga saat ini, pembelajaran menulis seringkali hanya berfokus pada pendekatan hasil. Hal ini mengakibatkan menurunnya minat dan kemampuan siswa dalam menulis kalimat, yang mengakibatkan kemampuan dan minat tersebut tidak berkembang secara optimal dan cenderung menjadi penghambat mereka dalam belajar menulis.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar, salah satu standar kompetensi menulis untuk kelas V tentang keterampilan menulis adalah mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak. Salah satu kompetensi dasar menulis yakni menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan

memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll) (Depdiknas, 2006).

Hasil wawancara terhadap guru kelas V SDN Tulangan 2 tahun pelajaran 2020/2021 yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data bahwa hasil siswa dalam menulis karangan masih belum sesuai dengan harapan. Dari 30 siswa yang terdapat di kelas V, lebih dari 50% atau kurang lebih 18 (delapan belas) siswa belum mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yakni, 75.

Setelahnya, sesuai dengan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan penyebab mengapa hasil menulis siswa tidak melebihi batas ketuntasan minimal. Yakni dikarenakan kondisi media yang seharusnya dapat mendukung pembelajaran terbatas dan mengakibatkan siswa kurang bersemangat, tidak aktif dan motivasi dalam belajar menulis narasi sangatlah kurang. Selain media, guru hanya melakukan pembelajaran satu arah, dan terkesan monoton. Hal inilah yang membuat siswa mengalami kesulitan ketika menuliskan gagasan, ide maupun pikirannya dalam menyusun kalimat yang tepat ketika menulis narasi.

Dalam memecahkan permasalahan ini, dilakukannya kerjasama dengan guru kelas untuk memperbaiki pembelajaran di kelas V tentang materi menulis narasi. Sejalan dengan pemikiran Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2009:2), manfaat dari suatu media dalam pembelajaran siswa adalah mewujudkan siswa yang akan terlibat secara aktif berperan dan antusias dalam belajar. Upaya lain dapat dilakukan untuk mengembangkan materi visual serial untuk menggantikan materi pembelajaran yang digunakan.

Media gambar yang terdiri atas dua gambar atau lebih yang termasuk urutan cerita atau peristiwa yang diceritakan secara terstruktur atau runtut sesuai dengan waktu dan tema yang sesuai dalam gambaran merupakan pengertian dari media gambar berseri. Penggunaan media visual serial dinilai efektif dalam pembelajaran menulis narasi, hal ini dikarenakan peristiwa, gagasan pokok disajikan secara rinci. Siswa akan dapat dengan mudah menjelaskan dan mengungkapkan ide atau pikiran dengan kata-kata yang tepat melalui urutan gambar. Siswa juga akan terbantu menyusun kata dan kalimat yang baik untuk membuat cerita yang runtut dan terstruktur.

Dalam mengatasi masalah yang telah dijelaskan, media gambar berseri adalah salah satu solusi terbaik. Mengingat infrastruktur sekolah yang kurang mendukung, seperti tidak adanya alat elektronik berupa LCD dan proyektor. Selain itu, peran penting dari media gambar berseri dalam pembelajaran ini adalah memperjelas maksud alur, mempermudah siswa dalam memahami makna gambar yang sesuai

dengan urutan dan alur cerita yang terdapat dalam gambar.

Brown dkk. (dalam Sudjana, 2009:12) menyampaikan bahwa ilustrasi gambar merupakan alat pembelajaran yang dapat melibatkan siswa untuk belajar secara efektif. Siswa akan tertarik untuk belajar melalui pesan visual atau tampilan yang ditampilkan. Hal ini secara tidak langsung akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar menulis narasi dan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Selain itu, secara umum fungsi dan manfaat media dan teknologi dalam proses belajar mengajar adalah selain kemampuannya untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran dari media, juga dapat menimbulkan keinginan dan minat belajar, memotivasi siswa dan mendukung kegiatan dalam proses pembelajaran. Seringkali siswa kesulitan memahami angka dan ejaan, sudah saatnya guru menyajikannya melalui media yang menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, oleh karena itu kebutuhan media sangat penting dalam media pembelajaran tidak hanya sebagai alat untuk memberikan materi, tetapi juga sebagai sarana penunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Penggunaan media yang tepat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan pemahaman siswa.

Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah 1) keinginan atau motivasi belajar siswa akan meningkat; 2) siswa akan belajar dengan beragam variasi; 3) menyediakan struktur materi pembelajaran dan memfasilitasi pembelajaran siswa; 4) memberikan laporan latar belakang secara sistematis untuk memfasilitasi pembelajaran siswa; 5) memfasilitasi pembelajaran tanpa adanya paksaan; dan 6) siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Keunggulan lain digunakannya media dalam kegiatan pembelajaran adalah: 1) Penyajian pesan dalam bentuk kata-kata akan disajikan secara efektif; 2) Menanggulangi keterbatasan terhadap ruang, waktu, serta daya panca indera seperti peristiwa dimasa lampau, atau benda yang terlalu besar maupun kecil ukurannya; 3) Media yang bervariasi akan mampu meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran; 4) Memberikan dorongan yang sama, pembauran pengalaman, dan merangsang pendapat yang sama.

METODE

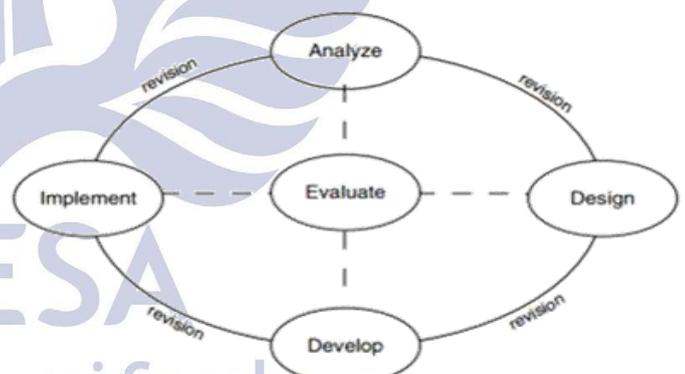
Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan ADDIE dipilih untuk mengembangkan suatu media gambar berseri pada keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD.

DTujuan dari penelitian pengembangan model ADDIE ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk baru dan diuji kevalidan media oleh ahli media dan ahli materi. Untuk ahli materi, peneliti memilih Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd. M.Pd. yang mengampu mata kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia. Dan Ibu Faridah Istianah, S.Pd. M.Pd yang mengampu mata kuliah pendidikan IPA.

Supaya penggunaannya senantiasa relevan dengan RPP yang berlaku, pembuatan media ini didasarkan pada Kompetensi Dasar dan Indikator yang berlaku. Mengingat keadaan yang tidak memungkinkan untuk dilakukannya aplikasi atau penerapan media terhadap siswa, maka penelitian ini hanya sampai dalam tahap uji kevalidan oleh ahli materi dan ahli media saja.

Branch (2009: 2) mengemukakan bahwa ada lima tahapan pengembangan yaitu dalam model penelitian ADDIE, diantaranya adalah: (1) menganalisis (*Analyze*), (2) merancang (*Design*), (3) mengembangkan (*Development*), (4) penerapan (*Implementation*), dan (5) evaluasi atau uji coba (*Evaluation*). Berikut ini adalah proses pembuatan media berdasarkan langkah yang dikemukakan oleh Branch (2009:2)

Gambar 1
Proses Pembuatan Media



Sesuai dengan diagram di atas, berikut ini merupakan prosedur penelitian yang dilakukan peneliti : (1) Menganalisis (*Analyze*). Pada tahap ini kegiatan yang peneliti lakukan adalah analisis siswa dan pendidik dengan melakukan wawancara tidak terstruktur dengan wali kelas V SD dan juga siswa. Kemudian dilanjutkan menganalisis buku guru dan buku siswa kelas V. Hasil analisis ini akan dijadikan dasar dalam menuliskan informasi masalah sentral yang nantinya akan dipresentasikan oleh peneliti. (2) Merancang (*Design*). Dalam tahap ini, peneliti akan menuliskan secara runtut segala yang diperlukan untuk mengembangkan media gambar berseri. Rancangan yang dibuat oleh peneliti akan berupa

desain produk materi dan juga desain produk media. Peneliti akan memilih materi dongeng bergambar yang kemudian akan dikembangkan ke dalam rancangan desain produk yang akan dimasukkan ke dalam media. Materi dongeng bergambar dipilih oleh peneliti untuk penyusunan desain produk dan desain materi yang selanjutnya akan dimasukkan ke dalam media gambar berseri. Website Canva menjadi pilihan peneliti untuk merumuskan dan membuat desain media gambar berseri berbentuk buku. Hal tersebut memudahkan peneliti untuk memproduksi media gambar berseri.. Dalam tahap ini, peneliti akan menyusun lembar validasi media dan materi dan diberikan kepada ahli untuk diujikan kevalidannya.

(3) Mengembangkan (*Development*). Dalam tahap ini, peneliti akan merealisasikan desain media gambar berseri yang telah disusun sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Hal ini dikarenakan harus mendesain *cover*, menyusun halaman buku, membuat desain per halaman, dan memasukkan potongan gambar kemudian menyusun media Gambar Berseri menjadi sebuah buku.

(4) Implementation, tahap ini merupakan implementasi rancangan media dengan melakukan validasi kepada validator. Tujuan dari tahap ini adalah didapatkannya hasil validasi yang menunjukkan kevalidan media. Pada penelitian ini, proses hanya sampai pada validasi para validator dikarenakan kondisi pandemi yang tidak memungkinkan untuk pengaplikasian media kepada peserta didik. Dan yang terakhir adalah tahap

(5) *Evaluation*. Berbekal dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan media pada tahap implementasi, peneliti akan melakukan koreksi sesuai dengan kritik dan saran yang telah disampaikan oleh validator untuk menyempurnakan media Gambar Berseri untuk Pembelajaran Menulis Narasi di Kelas V SD.

Arikunto (2013:172) mengemukakan bahwa subjek dari mana data diperoleh merupakan pengertian dari sumber data. Sumber data dari angket kelayakan media yang diperoleh dari uji validitas yang kemudian digunakan dalam penelitian ini. Selain dari data tersebut, Peneliti menggunakan buku Tematik 4 : Sehat itu Penting sebagai sumber materi. Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah proses pengembangan media gambar berseri yang disertai hasil lembar validasi. Arsyad (2013:74-76) disebutkan bahwa lembar validasi materi mengacu pada kriteria yang harus diperhatikan dalam media pembelajaran yang kemudian dijadikan lembar validasi sebagai berikut ini :

Tabel 1
Lembar Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
Pembelajaran					
1.	Materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.				
2.	Materi yang digunakan sesuai dengan indikator yang tersusun.				
3.	Materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercapai.				
4.	Materi yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran yang telah disusun.				
5.	Materi yang digunakan sesuai dengan perkembangan berpikir siswa.				
Materi					
6.	Desain gambar yang dibuat sesuai dengan materi pembelajaran.				
7.	Materi yang digunakan sesuai, berisi tentang gambar berseri.				
8.	Media "Gambar Berseri" yang telah dibuat sesuai dengan materi pembelajaran.				
9.	Desain gambar berseri mudah dipahami oleh siswa.				
10.	Media "Gambar Berseri" memuat peristiwa-peristiwa yang runtut.				

Sedangkan untuk lembar validasi media dengan kriteria sebagai berikut

Tabel 2
Angket Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
Kelayakan Tampilan					
1.	Kejelasan desain gambar pada setiap rangkaian gambar berseri.				
2.	Kemudahan desain gambar pada setiap rangkaian gambar berseri.				
3.	Informasi yang ditampilkan jelas.				
4.	Kesesuaian warna yang digunakan pada media.				
5.	Bentuk media gambar berseri yang disesuaikan dengan kebutuhan.				
Kelayakan Komposisi dan Isi					
6.	Kesesuaian ukuran dengan media yang disesuaikan dengan kebutuhan.				
7.	Media gambar berseri yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran.				
8.	Desain gambar sesuai dengan karakter siswa.				
9.	Desain gambar pada media jelas dan runtut.				
10.	Jenis bahan pembuatan gambar berseri yang dipilih sesuai.				
Kelayakan Pengoperasian					
11.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.				
12.	Penyajian media dalam pembelajaran melibatkan siswa secara aktif.				
13.	Cara penggunaan atau pengoperasian media mudah.				
14.	Media dapat menambah motivasi siswa dalam belajar materi menulis narasi.				

Pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket digunakan sebagai acuan validasi oleh validator. Validasi ini digunakan untuk mengukur kecocokan atau validitas media dan materi, sehingga dari angket yang diberikan kepada validator dapat diketahui kelayakan produk media yang sudah dibuat. Instrumen pengumpulan data untuk uji kevalidan berupa angket berbentuk *checklist* dengan skala 1, 2, 3, dan 4. Adapun kriteria dari masing-masing skala penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Gambar 2
Pedoman Penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Tidak baik
1	Sangat tidak baik

Serta kriteria kelayakan dari media dan materi secara deskriptif adalah sebagai berikut:

Gambar 3

Skor	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Metode ini digunakan untuk memvalidasi kesimpulan ahli media dan ahli materi. Untuk mengevaluasi daya tahan bahan cetak yang dihasilkan, hasilnya diberikan dalam persentase. Untuk studi evolusi media citra serial, analisis data kuantitatif dan kualitatif digunakan. Dalam penelitian ini, kuesioner skala Likert terbuka digunakan dan data dievaluasi dengan kuesioner tertutup. Perhitungan dilakukan berdasarkan data yang dikumpulkan dari media dan konfirmasi dari ahli perangkat. Hasil analisis dari perhitungan skala likert Rumus skala likert adalah sebagai berikut:

Gambar 4
Analisis Data Validasi

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban yang ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

(Sumber: Tresnanto, 2017: 43)

Selanjutnya ditemukannya % hasil dari metode di atas, tahap selanjutnya adalah menentukan tingkat keberhasilan membangun media gambar berseri untuk mendengarkan cerita fantasi dengan memeriksa kriteria persentase yang tercantum pada bagian berikut.

Tabel 3
Kriteria Validasi

Persentase (%)	Kriteria
85% = SP = 100%	Valid tanpa revisi
60% = SP = 84%	Valid dengan sedikit revisi (revisi ringan)
40% = SP = 59%	Valid dengan banyak revisi (revisi berat)
SP = 39%	Tidak valid

Oleh karena itu, penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dalam penelitiannya. Data ini dikumpulkan melalui tanggapan, komentar, dan rekomendasi ahli materi dan media termasuk dalam konteks analisis kualitatif. Informasi tersebut akan diolah dan sebagai bahan dasar dalam meluruskan atau membenahi kekurangan serta kesalahan selama pengembangan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan (*research and Development*) digunakan dalam pengembangan media pembelajaran gambar berseri untuk pembelajaran menulis narasi di kelas V Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan dengan rujukan pada model pengembangan ADDIE. Seperti yang disampaikan sebelumnya oleh Branch (2009 :02) bahwa model pengembangan ADDIE terdiri atas *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Kondisi pandemic membuat peneliti tidak melakukan tahapan *implementation* atau penerapan.

Proses Pengembangan Media Gambar Berseri

1. Analyze

Tahap analisis (*analyze*) berisi penelaahan masalah yang ditemukan di lapangan, yaitu di kelas V SD Negeri Tulangan 02 Kecamatan Tulangan, Kab. Sidoarjo. Menganalisis bahan ajar dan buku untuk siswa kelas V SD merupakan salah satu tugas yang dilakukan penulis. Siswa dan pengajar dari SD Negeri Tulangan 02 di Kabupaten Sidoarjo, diwawancarai sebagai bagian dari penelitian ini.

Untuk menghasilkan perhatian utama bagi siswa, penulis menggunakan temuan analisis. Setelah analisis hasil, maka dilakukan evaluasi hasil analisis untuk menemukan solusi dari masalah yang dihadapi bersama dengan guru kelas V SD Negeri Tulangan.

2. Design

Dalam tahap perancangan (*design*) ini, hal yang dilakukan peneliti adalah membuat daftar segala sesuatu yang dibutuhkan dalam mengembangkan media gambar berseri meliputi desain produk materi dan media. Pada produk materi, peneliti memilih dan menyusun materi menulis narasai yang diperoleh dari buku Tema 4 : Sehat itu Penting yang nantinya akan dimasukkan pada media gambar berseri, dan dalam desai produk media, peneliti membuat *moodboard* atau sketsa untuk menyusun dan membuat media gambar berseri yang akan dibuat seperti buku besar. Ditahap ini juga, peneliti menyusun lembar angket untuk validasi materi dan media yang akan diserahkan kepada ahli.

3. Development

Setelah dilakukan tahap perancangan, media direalisasikan pada tahap pengembangan

(development). Tahap ini meliputi tahap produksi *design* ilustrasi yang telah dirancang.

Pengembangan media ini mengandalkan *gambar berseri* dengan proses sebagai berikut:

No	Design	Keterangan
1.		Cover atau halaman depan media
2.		Halaman pembuka media, kantong kartu bergambar sebagai tempat meletakkan media kartu sebelum disusun siswa.
3.		Kartu bergambar, digunakan siswa untuk menyusun narasi dengan cara menempelkan kartu bergambar sesuai dengan urutan dan halaman.

No	Design	Keterangan
4.		Isi tempat siswa untuk menempelkan gambar sesuai dengan urutan.

Pengembangan media ini dilakukan dengan aplikasi *gambar berseri* pada proses sebagai berikut:

Gambar 5
Media *Gambar berseri*



4. Evaluation

Setelah media yang dirancang telah terealisasikan, maka masuk ke tahap evaluasi yang berisi tahap validasi media. Tahapan ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan media ini guna mengetahui apakah media ini layak digunakan. Validasi media dilakukan dengan pengisian lembar validasi oleh validator. Validator pada pengembangan media ini terdiri dari dua ahli materi dan dua ahli media. Ahli materi pada pengembangan media ini adalah Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd. M.Pd. yang mengampu mata kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia. Dan ahli media adalah ibu Farida Istianah, S.Pd. M.Pd.

Kevalidan Media dan Materi

1. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Ahli materi yakni Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd. M.Pd. dan hasil uji validasi materi adalah sebagai berikut:

No.	Aspek Penilaian	Skor
Pembelajaran		
1.	Materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.	4
2.	Materi yang digunakan sesuai dengan indikator yang tersusun.	3
3.	Materi yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercapai.	3
4.	Materi yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran yang telah disusun.	3
5.	Materi yang digunakan sesuai dengan perkembangan berpikir siswa.	4
Materi		
6.	Desain gambar yang dibuat sesuai dengan materi pembelajaran.	4
7.	Materi yang digunakan sesuai, berisi tentang gambar berseri.	3
8.	Media "Gambar Berseri" yang telah dibuat sesuai dengan materi pembelajaran.	3
9.	Desain gambar berseri mudah dipahami oleh siswa.	3
10.	Media "Gambar Berseri" memuat peristiwa-peristiwa yang runtut.	3
Jumlah Skor		33
Nilai Rata-rata		82.5%

Dari 52 poin yang tersedia, 46 merupakan hasil yang sangat baik dari ahli materi. Untuk menentukan viabilitas media berdasarkan review validator, dibuat persen skor.

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Validator}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{33}{40} \times 100 \%$$

$$P = 82.5\%$$

Mengingat perhitungan yang disebutkan di atas, peluang keberhasilan 82.5% telah ditetapkan. Standar ini menyiratkan bahwa media dapat digunakan apa adanya, tanpa perubahan tambahan.

2. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh Farida Istianah, S.Pd. M.Pd. dengan hasil sebagai berikut:

No.	Aspek Penilaian	Skor
Kelayakan Tampilan		

1.	Kejelasan desain gambar pada setiap rangkaian gambar berseri.	4
2.	Kemenarikan desain gambar pada setiap rangkaian gambar berseri.	3
3.	Informasi yang ditampilkan jelas.	3
4.	Kesesuaian warna yang digunakan pada media.	3
5.	Bentuk media gambar berseri yang disesuaikan dengan kebutuhan.	3
Kelayakan Komposisi dan Isi		
6.	Kesesuaian ukuran dengan media yang disesuaikan dengan kebutuhan.	3
7.	Media gambar berseri yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran.	4
8.	Desain gambar sesuai dengan karakter siswa.	4
9.	Desain gambar pada media jelas dan runtut.	3
10.	Jenis bahan pembuatan gambar berseri yang dipilih sesuai.	3
Kelayakan Pengoperasian		
11.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.	4
12.	Penyajian media dalam pembelajaran melibatkan siswa secara aktif.	3
13.	Cara penggunaan atau pengoperasian media mudah.	4
14.	Media dapat menambah motivasi siswa dalam belajar materi menulis narasi.	3
Jumlah Skor		43
Nilai Rata-rata		78.6 %

Skor yang diperoleh dari ahli media adalah sebesar 43 dari skor maksimal 56. Kemudian dihitung presentase skor untuk menentukan kelayakan media berdasarkan penilaian validator:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Validator}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{43}{56} \times 100 \%$$

$$P = 78.6\%$$

Berdasarkan hasil penghitungan di atas, nilai yang didapat adalah sebesar 78.6 % dengan kriteria layak. Kriteria tersebut menandakan bahwa media valid tanpa revisi dan dapat digunakan.

Pembahasan

Kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia dapat didukung dengan memanfaatkan hasil

pengembangan media pembelajaran gambar berseri untuk pembelajaran menulis narasi. Untuk memastikan keakuratan data, itu diverifikasi oleh ahli media dan materi. Berdasarkan data tersebut, tingkat validasi ahli materi sebesar 82.5%, sedangkan tingkat validasi ahli media sebesar 78.6%.

Media *gambar berseri* dikembangkan dengan menggunakan prosedural ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan kepanjangan dari itu ADDIE itu sendiri dilakukan tahapan-tahapan dari menganalisa masalah, merancang media, mengembangkan media, mengimplementasikan media, dan mengevaluasi media.

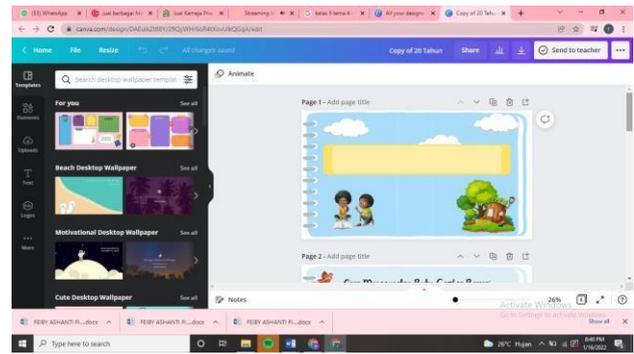
Pada tahap awal dilakukan tahap Analisa yang dilakukan dengan observasi lapangan serta wawancara dengan guru. Solusi untuk mengatasi masalah ini ialah dengan membuat media yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu para peserta didik terhadap materi yang akan diberikan.

Berdasarkan hasil analisis data respon siswa, tampak bahwa siswa lebih cepat memahami materi menulis narasi dengan bahasa yang tepat dan sesuai ketika digunakannya media gambar berseri. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Angkowo dan Kosasih (2006:29) bahwa media gambar berseri membantu mempercepat siswa dalam memahami materi. Selain itu, pendapat tersebut selaras dengan yang disampaikan oleh Tarigan (2008: 55) yang menjelaskan bahwa manfaat yang dapat diambil siswa setelah mengembangkan paragraph melalui media gambar berseri diantaranya adalah (1) mengembangkan keterampilan melihat sebuah hubungan sebab akibat yang tersirat dalam satu gambar; (2) melatih mengembangkan daya imajinasi siswa; (3) melatih kecermatan dan ketelitian siswa; (4) mengembangkan daya interpretasi dalam bentuk visual ke dalam kata-kata atau kalimat.

Selain bagi siswa, media gambar berseri juga memiliki kelebihan bagi guru yang merancang atau membuat media gambar berseri, yakni (1) harga umumnya murah, media gambar menggunakan kertas sebagai bahan baku, sehingga biayanya relatif murah. (2) Mudah didapat, didapat, guru dapat mengkloning. (3) Mudah digunakan, penggunaan media ini dapat dilihat dari semua sisi, sehingga siswa tidak kesulitan dalam mengamati.

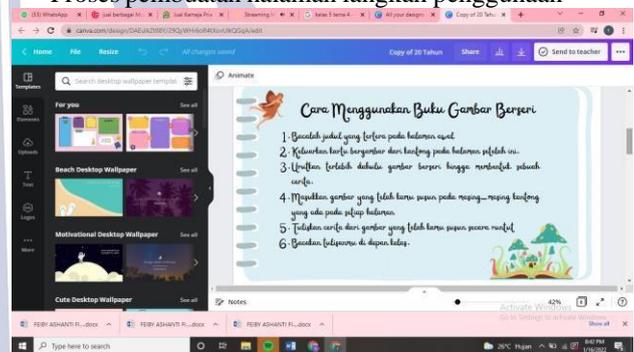
Pada tahap perancangan dilakukan dengan menyesuaikan bahan ajar dan karakteristik siswa kelas 5. Guru dan peneliti akan memilih cerita dan gambar yang terdapat di buku tema. Kemudian menyusun konsep buku yang diinginkan. Mulai dari menyusun bahan kertas yang digunakan, plastik, cover hingga grafik dan gambar yang dibutuhkan dalam media gambar berseri ini. Selanjutnya, buat rangkaian konsep buku bergambar yang dimulai dari cover, halaman petunjuk, isi hingga halaman penutup yang sesuai dengan tema cerita bergambar di aplikasi Canva.

Gambar 6
Pembuatan konsep buku Gambar Berseri



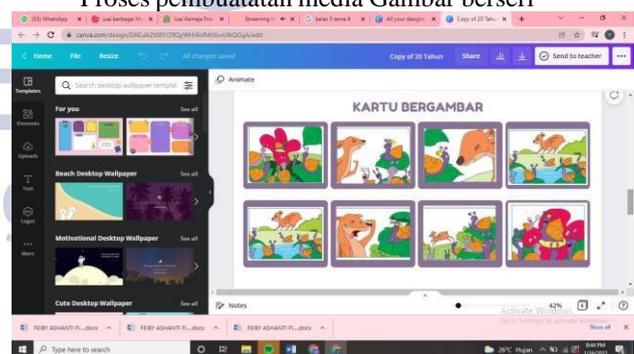
Setelah pembuatan konsep buku gambar berseri telah dibuat, kemudian melanjutkan untuk membuat langkah penggunaan media yang dibuat semenarik mungkin dengan grafik dan *clip art*.

Gambar 8
Proses pembuatan halaman langkah penggunaan



Pada tahap berikutnya yaitu perancangan (*development*). Memadukan bahan media tersebut ke dalam buku gambar berseri dengan menyesuaikan cerita bergambar yang diperoleh dari buku tema 4 Kelas 5.

Gambar 9
Proses pembuatan media Gambar berseri



Pada tahap akhir yaitu tahap *implementation* tidak dilakukan karena tidak memungkinkan melakukan uji coba media kepada siswa di sekolah pada masa pandemi. Dan tahap berikutnya adalah tahap evaluasi (*evaluation*) berisi tentang validasi dari ahli materi dan media.

PENUTUP

Simpulan

Pendekatan R&D yang digunakan dalam upaya ilmiah ini telah diuraikan di bawah ini. Media gambar berseri untuk keterampilan menyimak cerita fantasi anak kelas IV mata pelajaran bahasa Indonesia dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan kemampuan menyimak mereka sebagai bagian dari pembuatan media pembelajaran sekolah dasar ini. Kami telah menyederhanakan model pengembangan ADDIE dari lima fase menjadi tiga dalam alur penelitian ini. Untuk memulai, Anda harus melakukan hal berikut: (1) penelitian (research), (2) perencanaan (planning), dan (3) implementasi (implementation) (pengembangan). Berdasarkan hasil validasi, ini sangat masuk akal. 88 persen kelayakan media dan 88,89 persen kelayakan materi menunjukkan sangat mungkin, dan temuan validasi menunjukkan bahwa itu adalah pilihan yang layak. Tujuan akhir dari proyek ini adalah untuk membuat media berbasis gambar berseri, seperti narasi fantasi atau diksi, yang dapat dimanfaatkan di dalam kelas.

Saran

Beberapa rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut dapat dibuat berdasarkan hasil penelitian pembentukan media gambar berseri untuk mendengarkan cerita fantasi, antara lain sebagai berikut:

1. Fakta bahwa media pembelajaran audio visual bukan hanya satu-satunya yang tersedia, tetapi juga berfungsi sebagai inovasi pembelajaran dan referensi pembelajaran, berarti mereka cenderung tidak monoton seiring berjalannya waktu. Ide instruktur untuk menggunakan gambar berseri sebagai alternatif bahan pembelajaran berbasis komputer diharapkan berasal dari kemampuannya untuk menarik minat siswa sekaligus membantu mereka untuk memaksimalkan hasil belajar mereka, terutama sambil mendengarkan cerita fantasi.
2. Dalam hal pengujian hasil media gambar berseri pada siswa, tidak mungkin dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Darmawan, D. (2012). "Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi". Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. 2018. *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: UGM PRESS.
- Nurgiyantoro, B. 2018. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: UGM PRESS
- Rusman, B., & berbasis Komputer, P. 2013. *Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, M. P., & Cipi, R. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan
- Tresnanto, Edo. 2017. *Pengembangan Media Cai SUPER-T Berbasis Aplikasi Android Materi Satuan Ukur Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD*. Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNESA. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.

