

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MULTI IMAGE* CERITA FABEL UNTUK KETERAMPILAN MENULIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Rahma Devi Savitri

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (rahmadevi.19073@mhs.unesa.ac.id)

Hendratno

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

Abstrak

Kesulitan menulis yang dialami siswa di jenjang sekolah dasar terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kerap terjadi karena kurangnya pemahaman mengenai penguasaan kosakata, mengembangkan ide, gagasan, dan keterbatasan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada keterampilan menulis adalah *multi image* yang memuat lebih dari 1 gambar tanpa adanya teks cerita di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media *multi image* cerita fabel terhadap keterampilan menulis siswa kelas IV SDN Wonokromo1/390 Surabaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media memperoleh persentase 92% dan validasi materi sebesar 97,5%. Selanjutnya dari hasil angket respon siswa menunjukkan persentase 93,76% dan respon guru sebesar 96%. Selain itu, hasil keefektifan media menunjukkan persentase 84,01%.

Kata Kunci: kevalidan, kepraktisan, keefektifan, media *multi image*, keterampilan menulis

Abstract

Writing difficulties experienced by students at the elementary school level, especially in Indonesian subjects, often occur due to a lack of understanding regarding vocabulary mastery, developing ideas, ideas, and limitations of learning media. One of the learning media that can be used in writing skills is multi-image which contains more than 1 image without any story text in it. This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of fable story multi-image media on the writing skills of fourth grade students at SDN Wonokromo1/390 Surabaya. This research is a type of ADDIE model development research. The results showed that media validation obtained a percentage of 92% and material validation of 97.5%. Furthermore, the results of the student response questionnaire showed a percentage of 93.76% and the teacher's response was 96%. In addition, the media effectiveness results show a percentage of 84.01%.

Keywords: validity, practicality, effectiveness, *multi image* media, writing skills.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting bagi individu dalam mewujudkan kehidupan yang lebih baik, sehingga mampu berkontribusi dalam pembangunan nasional (Sujana, 2019). Adanya pendidikan membantu manusia mencapai peradaban yang lebih baik (Syafitri & Hendratno, 2021). Pendidikan ialah usaha sadar, disengaja dan direncanakan untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan potensinya agar mampu menguasai beragam kemampuan dan keterampilan yang mendukung kehidupannya sebagai makhluk sosial dan beradab (Siregar et al., 2022).

Kualitas suatu bangsa seimbang dengan kualitas pendidikannya (Ibda, 2022). Kualitas pendidikan yang baik terlihat dari kualitas proses pembelajaran yang diterapkan dalam suatu lingkungan belajar (Kurniawati, 2022). Pembelajaran merupakan interaksi yang terjalin antara guru dan peserta didik sekaligus sumber belajar lainnya agar tercapai tujuan pembelajaran (Djamaluddin & Wardana, 2019). Semua jenjang pendidikan di Indonesia memiliki beragam mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik, salah satunya adalah Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran penting yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi

(Desmirasari & Oktavia, 2022). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk menciptakan peserta didik yang mampu berkomunikasi secara baik, efektif dan efisien agar terwujud sikap menghargai Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (Ali, 2020). Selain itu, peran Bahasa Indonesia yang baik dalam pembelajaran turut berkontribusi sebagai sarana komunikasi antara guru dan peserta didik untuk memecahkan beragam permasalahan yang terjadi (Fadilah, 2021).

Cekatan menggunakan Bahasa Indonesia dalam aktivitas sehari-hari tentunya memerlukan keterampilan berbahasa yang harus dikuasai (Gereda, 2020). Adanya keterampilan berbahasa berfungsi untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan karakter peserta didik (Magdalena et al., 2021). Keterampilan berbahasa meliputi membaca, menulis, berbicara, dan menyimak berperan penting dalam era 4.0, sebab dapat menunjang kemampuan berbahasa seseorang untuk memahami informasi diperoleh (Astutik et al., 2021) Menulis merupakan aktivitas berbahasa yang kompleks dan rumit. Kompleksitas pada keterampilan menulis berupa kemampuan untuk menyajikan topik dalam kalimat yang runtut serta mudah dipahami pembaca (Pamuji & Inung Setyami, 2021)

Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan menulis menjadi urgensi penting bagi peserta didik untuk mempelajarinya agar selain dapat berkomunikasi secara langsung, juga dapat berkomunikasi secara tertulis dengan baik sehingga gagasan dapat tersampaikan (Robbi'atna & Heru Subrata, 2019). Menulis memerlukan keahlian yang harus dilatih agar hasil tulisan bisa memberikan gambaran yang jelas pada pembaca terkait topik yang dibahas. Hal inilah menjadikan guru harus mampu menciptakan pembelajaran menulis yang optimal salah satunya dengan menyediakan sarana penunjang seperti media pembelajaran sehingga gagasan yang disampaikan oleh peserta didik melalui bentuk karya tulis dapat diterima pembaca secara baik (Liyawindari et al., 2023)

Kesulitan menulis yang dialami peserta didik cenderung mempengaruhi proses pengumpulan dan penyampaian kembali informasi yang diperoleh dari guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung (C. Y. Pratiwi & Maryam Isnaini Damayanti, 2019). Problematika kegiatan menulis di jenjang sekolah dasar terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia kerap terjadi karena kurangnya pemahaman peserta didik mengenai menulis seperti penguasaan kosakata yang masih sedikit, serta keterbatasan peserta didik dalam mengembangkan ide, gagasan, kreativitas dsb dalam bentuk karangan (Purwanti, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama proses PLP di SDN Wonokromo 1/390 Surabaya, ditemukan kesulitan menulis pada siswa kelas IV dikarenakan rendahnya minat dan pemahaman peserta didik untuk mengembangkan ide, gagasan menarik dalam menulis narasi serta keterbatasan media pembelajaran yang dimanfaatkan pendidik masih tergolong rendah. Selain itu pola pembelajaran *teacher centered learning* (berpusat pada guru) terutama pada kegiatan menulis

seperti materi Bahasa Indonesia cenderung menimbulkan rasa bosan, kurang paham, dan kurang melatih kreativitas serta peserta didik menjadi pasif (Rozali et al., 2022). Pada permasalahan ini guru sebagai fasilitator harus menyediakan solusi, salah satunya dengan memunculkan inovasi media pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Fauzi & Dea Mustika, 2022).

Media pembelajaran ialah salah satu sumber belajar yang bisa dipakai guru dalam menunjang keefektifan proses belajar di kelas ataupun di luar kelas agar lebih bervariasi dan menarik perhatian peserta didik (Isnaeni & Dewi Hildayah, 2020). Selain itu, penyusunan media pembelajaran yang sistematis memberikan gambaran terhadap proses belajar mengajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Hamid et al., 2020). Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran bisa meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik (Payanti, 2022).

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis. Berdasarkan karakteristiknya, media dibedakan menjadi 3 yaitu media visual, audio dan audio visual (Pakpahan et al., 2020). Media visual merupakan salah satu media yang bisa dipilih guru untuk membantu kegiatan pembelajaran agar pemahaman serta ingatan peserta didik lebih kuat dengan adanya gambar atau visual yang disajikan. Penggunaan media visual membuat peserta didik ikut terlibat aktif dalam pembelajaran menulis (Kustandi et al., 2021).

Berdasarkan penelitian terdahulu dari (Hidayati & Suhandi Astuti, 2020; Nurike & Wahyu Sukartiningsih, 2021; Nursehah & Prasetya, n.d.; Saka, 2022) menyatakan bahwa cerita bergambar menjadi inovasi bagi guru dalam perkembangan media pembelajaran di jenjang sekolah dasar karena keefektifan dan kesesuaiannya dengan kebutuhan belajar peserta didik. Kebanyakan guru menggunakan cerita bergambar sebagai media pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia, dikarenakan cocok dengan kebutuhan materi dan mudah dalam proses pembuatan serta implementasinya.

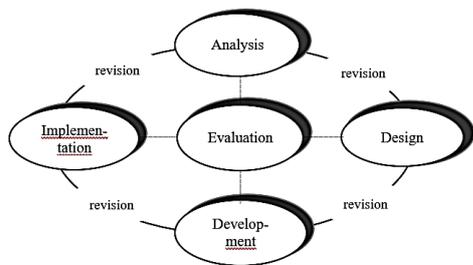
Selain itu, merujuk dari beberapa jurnal yang telah disimak pada *Publish or Perish* menunjukkan bahwa media *multi image* belum ditemukan pada penelitian sebelumnya. Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut maka dapat dilakukan penelitian di SDN Wonokromo 1/390 Surabaya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Multi Image* Cerita Fabel untuk Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

Rumusan masalah dalam penelitian ini (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran *multi image* cerita fabel untuk keterampilan menulis siswa kelas IV sekolah dasar?, (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *multi image* cerita fabel untuk keterampilan menulis siswa kelas IV sekolah dasar?, (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran *multi image* cerita fabel untuk keterampilan menulis siswa kelas IV sekolah dasar?

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian jenis pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian (R&D) disebut sebagai penelitian yang menghasilkan produk dengan mengembangkan ataupun menyempurnakan produk serta melakukan uji kelayakan dari produk tersebut. Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), dalam pelaksanaan penelitian melalui 5 tahapan (Sugiyono, 2019).

Gambar 3. 1 Pendekatan ADDIE Berdasarkan Sugiyono (2019:766)

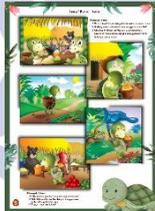


Berdasarkan Model ADDIE yang digunakan, maka prosedur penelitian dilakukan dengan 5 tahapan diantaranya : (1) Tahap Analisis (*Analyze*), tahap analisis ialah tahap pertama untuk melakukan observasi di lapangan guna mengetahui masalah atau kondisi yang terjadi. Pada tahap ini memiliki beberapa langkah yang dilakukan yaitu analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi. Tahap analisis ini dikatakan berhasil apabila tiga langkah tersebut telah dikerjakan. Setelah mengetahui kurikulum, karakteristik peserta didik dan materi yang digunakan, maka penelitian dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya. (2) Tahap Perencanaan (*Design*), Tahap perencanaan penelitian ini merupakan verifikasi kinerja dan metode pengujian berupa perencanaan terhadap ketercapaian tujuan melalui sebuah produk yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran.

Berikut tahapan penjabaran yang dilakukan : (a) Merancang Media *Multi Image* Cerita Fabel. Pada proses ini dilakukan perancangan desain media *multi image* cerita fabel melalui *storyboard* yang telah dibuat. Selain desain, dilakukan pemilihan gambar sesuai dengan tujuan penelitian serta sesuai dengan materi yang dipelajari peserta didik. Media ini berupa kumpulan gambar yang disajikan menjadi satu dalam sebuah buku menggunakan kertas *art paper* ukuran A4. Berikut ini *storyboard multi image* cerita fabel yang digunakan :

a) Tabel 3. 1 Storyboard *Multi Image* Cerita Fabel

No	Gambar	Deskripsi
1.		Cover (sampul) Sampul berisi judul media “Multi Image Cerita Fabel” menggunakan karakter

		gambar dan perpaduan warna yang disesuaikan dengan tema.
2.		Petunjuk Penggunaan Pada lembar petunjuk penggunaan dijelaskan langkah-langkah menggunakan media dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.
3.	<p>Tema 1. Harimau</p>  <p>Tema 2. Kelinci</p>  <p>Tema 3. Kura-kura</p>  <p>Tema 4. Ular dan Burung</p>  <p>Tema 5. Gajah dan Monyet</p> 	<p>Isi</p> <p>Berisi 5 tema gambar yang berbeda, setiap tema memiliki 5 gambar</p>

(b) Merancang Lembar Validasi Media dan Materi, Setelah media dirancang, diperlukan lembar validasi dari ahli media dan materi. Pada lembar validasi ini terdapat penilaian-penilaian yang disesuaikan dengan materi dan kelayakan *multi image* cerita fabel. Penilaian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hal tersebut diperlukan supaya media pembelajaran *multi image* cerita fabel yang dibuat terindikasi valid oleh ahli dan dapat dilakukan uji coba produk di lapangan. (c) Merancang Perangkat Pembelajaran.

Perangkat pembelajaran berupa modul ajar, handout, dan LKPD dibuat ketika akan melakukan uji coba produk. Modul ajar disesuaikan dengan materi yang digunakan pada media. Handout sebagai bahan ajar memuat secara ringkas materi yang dipelajari. LKPD pada kurikulum merdeka terbagi menjadi 4 kriteria yaitu “baru berkembang”, “layak”, “cakap”, dan “ mahir. Pembagian kriteria ini telah didapatkan dari hasil tanya jawab dengan wali kelas IV SDN Wonokromo 1/390 Surabaya.

Perangkat pembelajaran yang sudah dinyatakan valid menurut ahli materi, maka dapat digunakan pada uji coba produk di dalam kelas. (d) Merancang Lembar *Pretest* dan *Postest*. Lembar *pretest* dan *postest* berisi lembar kosong untuk menulis cerita karangan siswa. Lembar *pretest* dan *postest* diberikan untuk mendukung hasil lembar keefektifan media yang telah diisi siswa. (e) Merancang Angket atau Respon Siswa dan Guru. Angket, respon, atau tanggapan siswa dan guru digunakan untuk produk setelah dinyatakan valid oleh ahli yang nantinya akan diterapkan pada subjek uji coba yakni siswa kelas IV SD.

Pengisian angket dilakukan oleh siswa dan guru untuk menilai kepraktisan media *multi image* cerita fabel. Pembuatan angket ini berguna untuk mengetahui kepraktisan produk dari siswa dan guru sebagai pengguna produk tersebut. (f) Merancang Lembar Efektifitas Media Lembar efektifitas media ini digunakan untuk memperoleh data keefektifan media *multi image* cerita fabel berdasarkan hasil uji coba pada peserta didik. Lembar efektifitas media ini diberikan setelah melakukan uji coba dan pengisian angket respon siswa.

Tahap ini dikatakan berhasil apabila sudah terbentuk perencanaan mulai dari perancangan media *multi image* cerita fabel, lembar validasi, perangkat pembelajaran, dan juga angket yang akan digunakan pada tahap berikutnya. Selanjutnya, semua perancangan yang dilakukan dalam tahap ini akan dikembangkan dan uji kelayakannya. (3) Tahap Pengembangan (*Development*) Pada tahap ini produk yang dibuat harus direalisasikan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Adapun tahapan yang dapat dilakukan yaitu : (a) Mengembangkan Media *Multi Image* Cerita Fabel, Media *multi image* cerita fabel yang telah dirancang kemudian diwujudkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembuatan media *multi image* cerita fabel mencakup beberapa langkah sebagai berikut : (1) menentukan jenis teks narasi yang akan digunakan, (2) memilih topik gambar pada cerita, (3) mendesain sampul depan, (4) mendesain rangkaian gambar, (5) melakukan editing agar hasil gambar menarik, (6) melakukan

finalisasi pada *multi image* cerita yang telah dibuat, (7) proses pemilihan kertas, (8) proses pencocokan warna serta (9) proses mencetak media. (b) Melakukan Uji Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media *multi image* cerita fabel.

Validasi dari konten pembelajaran dikerjakan oleh ahli materi sedangkan validasi media dilakukan oleh ahli media. Berikutnya jika produk sudah selesai akan ditunjukkan pada para ahli tentang cara penggunaan media yang bertujuan untuk pengisian lembar instrumen validasi. Saran dari para ahli berguna sebagai perbaikan produk media. Tahap ini dikatakan berhasil apabila media *multi image* cerita fabel yang dikembangkan sudah siap dan sudah melalui uji validitas. Ketika media *multi image* cerita fabel sudah dinyatakan layak menurut ahli media dan ahli materi maka media *multi image* cerita fabel ini sudah bisa digunakan pada tahap selanjutnya.

(4) Tahap Implementasi (*Implementation*), tahap hasil produk media pembelajaran yang sudah tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan revisi atau perbaikan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli sehingga media *multi image* cerita fabel dapat dinyatakan valid. Selanjutnya media tersebut akan dilakukan uji coba skala besar atau luas yaitu sebagai berikut : Uji coba dilakukan pada 32 siswa kelas IV SDN Wonokromo 1/390 Surabaya untuk mendapatkan hasil sesudah penggunaan media *multi image* cerita fabel dalam skala kelompok besar. Guru memberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan keterampilan menulis peserta didik sebelum menggunakan media *multi image* cerita fabel.

Guru dan siswa perlu mempersiapkan diri dalam menerapkan media *multi image* cerita fabel. Persiapan dan penerapan tersebut memerlukan hal-hal yang berwujud perangkat pembelajaran dan panduan penggunaan media. Peserta didik yang telah menggunakan media dan mengerjakan LKPD, maka tahap berikutnya mengerjakan lembar *postest* dan lembar keefektifan media untuk mengetahui keefektifan media *multi image* cerita fabel setelah diuji cobakan.

Pada tahap implementasi, media *multi image* cerita fabel sudah melalui uji validasi dan dikatakan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD. Tahap ini dikatakan berhasil apabila didapatkan hasil dari uji coba yang telah dilakukan, yaitu efektifitas media *multi image* cerita fabel sebagai media pembelajaran.

(5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*), berdasarkan penelitian model ADDIE, terdapat dua tahapan evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif. (a) Evaluasi formatif dilakukan mulai dari langkah awal sampai akhir dalam model ADDIE. Evaluasi ini bersifat merevisi media *multi image* cerita fabel dari saran dan masukan para ahli, guru, maupun siswa. Tujuannya untuk mengetahui tingkat kelayakan media *multi image* cerita fabel. (b) Evaluasi sumatif dilakukan dengan cara tes mengerjakan lembar evaluasi pada lembar kerja peserta didik yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan menulis siswa setelah menggunakan media *multi image* cerita fabel.

Tahap evaluasi akan berhasil apabila pada semua tahapan ADDIE dari awal sampai akhir dilaksanakan

sesuai penjabaran di atas. Selain itu, evaluasi dikatakan berhasil jika telah diketahui hasil pekerjaan siswa setelah mengisi lembar evaluasi.

Desain uji coba dilakukan setelah media pembelajaran *multi image* cerita fabel melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap uji coba terbatas media ini dilakukan di kelas besar. Uji coba dilakukan di kelas IV SDN Wonokromo 1/390 dengan siswa berjumlah 32 orang.

Penelitian mengembangkan media *multi image* cerita fabel ini menggunakan subjek uji coba skala besar dengan siswa kelas IV SDN Wonokromo 1/390 Surabaya berjumlah 32 orang. Pada penelitian ini jenis data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut : (1) Data uji kualitas, (b) Data kualitatif, (c) Data kuantitatif.

Instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini memuat dokumentasi, lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar angket respon guru dan siswa serta lembar efektifitas media sebagai berikut : (1) Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang memiliki beragam bentuk seperti tulisan, gambar, arsip, dsb. Peneliti menggunakan dokumentasi untuk memperkuat bukti pengambilan data pengumpulan data. (2) Lembar validasi media diperuntukkan kepada dosen ahli media terhadap media *multi image* cerita fabel dengan hasil yang diperoleh tersebut berupa persentase yang menunjukkan layak tidaknya media yang dikembangkan dalam pembelajaran.

(3) Lembar validasi materi diperuntukkan kepada dosen ahli materi terhadap media *multi image* cerita fabel. Dosen yang dipilih pada validasi materi dianggap ahli pada bidangnya. (4) Lembar *pretest* dan *posttest* dikerjakan oleh peserta didik sebagai pendukung hasil akhir lembar efektifitas media. Lembar *pretest* dan *posttest* berisi 1 lembar yang memuat rangkaian 1 topik gambar fabel dan 1 lembar halaman kosong untuk digunakan siswa menulis hasil cerita fabel berdasarkan gambar. (5) Lembar Angket Respon Siswa, Lembar angket diperuntukkan bagi peserta didik yang dijadikan subjek penelitian dalam uji coba pengembangan media *multi image* cerita fabel dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media tersebut.

(6) Lembar Angket Respon Guru, Lembar angket ini diperuntukkan bagi guru selaku pengawas dalam proses uji coba media yang digunakan pada pembelajaran. Lembar angket ini yang dijadikan sebagai bahan revisi bagi peneliti untuk memperbaiki media yang dikembangkan. (7) Lembar Efektivitas Media, Lembar efektivitas media berisi lembar penilaian oleh peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Lembar efektivitas media ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan saat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, lembar ini berisi pendapat peserta didik sebagai pengguna media. (8) Lembar Tes, Lembar tes berupa lembar evaluasi yang digunakan untuk mengumpulkan data sesudah menggunakan media *multi image* cerita fabel. Lembar evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui nilai hasil menulis siswa.

Data yang didapat dari uji coba media berupa data kuantitatif. Data kuantitatif berupa pemberian skor oleh

validator, pengamat, dan pengguna media yang dikembangkan. Hasil analisis data yang didapatkan dideskripsikan secara kualitatif. Tahap analisis kuantitatif berguna mengetahui keberhasilan media yang dikembangkan dengan melihat hasil validitas dari ahli media, ahli materi, lembar *pretest* dan *posttest*, angket siswa dan guru, serta lembar keefektifan media.

Teknik analisis data yang digunakan adalah skala Likert dan skala Guttman. Skala Likert digunakan untuk lembar validasi ahli media, ahli materi, respon guru, dan lembar keefektifan media. Skala Guttman digunakan untuk lembar angket siswa yang merupakan acuan untuk mengukur suatu objek dengan jawaban tertutup kemudian hasil data dijumlahkan menjadi bentuk angka.

Berikut skala Likert dan skala Guttman yang digunakan :

Tabel 3. 8 Kategori Penilaian Skala Likert

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

(Sugiyono, 2018)

Tabel 3. 9 Kategori Penilaian Skala Guttman

	Kriteria	Skor
Pernyataan/Pertanyaan Positif	Ya	1
	Tidak	0
Pernyataan/Pertanyaan Negatif	Ya	1
	Tidak	0

(Riduwan, 2018)

Adapun rumus analisis kuantitatif yang digunakan untuk memperoleh hasil persentase yaitu sebagai berikut :

- a. Data Hasil Validasi Media, Materi, Respon Guru, dan Keefektifan Media

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

Keterangan :

P = Penilaian

Setelah mengetahui hasil persentasase dari rumus di atas, maka langkah berikutnya yaitu menentukan tingkat kevalidan pengembangan media *multi image* cerita fabel dengan melihat kriteria berikut :

$75\% \leq SP \leq 100\%$: valid tanpa revisi
$50\% \leq SP \leq 75\%$: valid dengan sedikit revisi (revisi ringan)
$25\% \leq SP \leq 50\%$: belum valid dengan banyak revisi (revisi berat)

SP ≤ 25%	: tidak valid
----------	---------------

Keterangan :

SP = Skor Penilaian

b. Data Hasil Repon Siswa

Untuk menghitung data hasil dari respon siswa terhadap media *multi image* cerita fabel dapat dilakukan dengan rumus di bawah ini :

Adapun rumusnya sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase skor akhir

R = Respon siswa

N = Nilai maksimal

Dari rumus tersebut dapat diketahui tingkat kepraktisan media *multi image* cerita fabel. Kriteria hasil data dapat diketahui melalui table di bawah ini.

Tabel 3.10 Kriteria Hasil Data

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
81-100	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu revisi
61-80	Baik	Layak/ valid/ tidak perlu revisi
41-60	Cukup baik	Kurang layak/ tidak valid/ perlu revisi
21-40	Kurang	Tidak layak/ tidak valid/ perlu revisi
<20	Sangat kurang	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/ perlu revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, berikut pemaparan hasil penelitian diantaranya :

a. Analisis Kurikulum

b. Kurikulum yang digunakan di SDN Wonokromo 1/390 Surabaya adalah kurikulum 2013 edisi revisi 2017 dan kurikulum merdeka. Berdasarkan subjek penelitian yang digunakan yaitu kelas 4, maka kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Media *multi image* yang dikembangkan mengacu pada kurikulum merdeka mata pelajaran Bahasa Indonesia di bab 7 Asal Usul tema Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Pembauran Budaya. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian dapat diketahui bahwa siswa cenderung kesulitan membuat ide karangan cerita. Pada

usia 7-11 tahun siswa kelas IV SD membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian, minat, dan kreativitas siswa untuk dapat membuat atau mengembangkan media agar suasana kelas menjadi menyenangkan.

c. Analisis Materi

Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan menulis siswa kelas 4 SDN Wonokromo 1/390 Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan pengamatan dan observasi langsung dilaksanakan selama proses kegiatan PLP (Pengenalan Lingkungan Prasekolah) pada tanggal 1 Agustus 2022- 14 November 2022 di SDN Wonokromo 1/390 Surabaya. Pada saat pembelajaran praktik menulis teks narasi, hasil penilaian aspek keterampilan menulis peserta didik masih kurang baik. Hal ini dikarenakan hasil tes yang telah dilakukan guru menunjukkan bahwa dari 32 orang peserta didik masih terdapat 13 orang yang mencapai nilai tuntas, sedangkan 19 orang peserta didik mencapai nilai dibawah rata-rata (belum tuntas).

Selain itu, pada pembelajaran kurikulum merdeka saat ini, guru kurang memanfaatkan media selama proses kegiatan pembelajaran sehingga membuat kegiatan belajar membosankan. Pengembangan media *multi image* cerita fabel ini ditujukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran keterampilan menulis teks narasi mata pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kurikulum yang berlaku. Kualitas produk *multi image* cerita fabel ditinjau dari segi kesesuaian isi dengan materi, bahasa, kualitas dan desain media *multi image* cerita fabel. Penggunaan media *multi image* cerita fabel ini mampu menunjang kegiatan berlatih keterampilan menulis melalui membuat karangan teks narasi. Selain itu, hal ini juga berguna untuk menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Desain produk yang dikembangkan untuk keterampilan menulis teks narasi ditinjau dari dua aspek yaitu kualitas isi media dan tampilan media. Aspek isi media disusun berdasarkan hasil analisis komponen materi Bahasa Indonesia Bab 7 Asal Usul, dengan materi teks narasi yang menggunakan kata hubung didalamnya.

Desain media *multi image* cerita fabel dipilih sesuai materi teks narasi yaitu cerita fiksi fabel. Media ini memuat karakter gambar hewan dengan warna dan tampilan yang menarik sehingga dapat memunculkan minat belajar siswa. Media *multi image* cerita fabel ini dikembangkan dengan memperhatikan kompetensi awal, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada elemen menulis materi teks narasi Bahasa Indonesia Bab 7 Asal-Usul kelas 4 SD.

Karakter gambar yang digunakan pun disesuaikan dengan kebutuhan dan materi teks narasi. Penggunaan karakter serta perpaduan warna yang dipilih selain dapat memudahkan siswa untuk memahami isi materi yang dipelajari juga sebagai pembelajaran yang memiliki kesan menyenangkan. Karakter media diadaptasi dari aplikasi *Let's Read*. Kualitas bahan kertas yang menggunakan bahan *art paper* dengan berat 260 gr memiliki tingkat ketebalan yang cukup untuk media pembelajaran cetak.

Media multi image cerita fabel disusun berdasarkan rangkaian storyboard yang telah dirancang sesuai materi pada pelajaran Bahasa Indonesia meliputi sampul depan, petunjuk penggunaan, isi dan biografi penulis. Hasil pengembangan dari produk multi image cerita fabel adalah sebagai berikut :

No	Gambar	Deskripsi
1.		Cover (sampul) Sampul berisi judul media “Multi Image Cerita Fabel” menggunakan karakter gambar dan perpaduan warna yang disesuaikan dengan tema.
2.		Petunjuk Penggunaan Pada lembar petunjuk penggunaan dijelaskan langkah-langkah menggunakan media dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.
3.	<p>Tema 1. Harimau</p>  <p>Tema 2. Kelinci</p>  <p>Tema 3. Kura-kura</p>  <p>Tema 4. Ular dan Burung</p> 	Isi Berisi 5 tema gambar yang berbeda, setiap tema memiliki 5 gambar

	Tema 5. Gajah dan Monyet	
4.		Biografi Penulis Halaman akhir berisi biografi penulis secara singkat.

Tahap Implementasi (Implementation)

Kegiatan implementasi melalui tahap observasi dan implementasi. Tahap observasi telah dilaksanakan pada saat kegiatan PLP di SDN Wonokromo 1/390 pada tanggal 1 Agustus – 14 November 2022. Pengujian media “multi image cerita fabel” dilakukan di kelas IV dengan subjek uji coba kelas besar yang berjumlah 32 siswa. Uji coba ini menghasilkan media untuk keterampilan menulis siswa kelas IV SD.

Berdasarkan uji coba produk, maka didapatkan data angket respon siswa terkait media “multi image cerita fabel” yang diisi oleh siswa kelas IV sebagai pengguna dan wali kelas sebagai pengamat. Adapun hasil pengisian angket respon siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Angket Respon Siswa pada Uji Coba Produk

No.	Pertanyaan	Hasil
1.	Apakah media <i>multi image</i> dalam cerita bergambar digunakan terlihat menarik?	Ya = 32 Tidak = 0
2.	Apakah karakter yang ada pada media <i>multi image</i> dalam cerita bergambar menarik?	Ya = 29 Tidak = 3
3.	Apakah gambar pada media <i>multi image</i> dalam cerita bergambar terlihat jelas?	Ya = 29 Tidak = 3
4.	Apakah perpaduan warna yang digunakan pada karakter media <i>multi image</i> dalam cerita bergambar terlihat menarik?	Ya = 32 Tidak = 0
5.	Apakah dengan menggunakan media <i>multi image</i> dalam cerita bergambar dapat memahami materi dengan	Ya = 27 Tidak = 5

	mudah?	
6.	Apakah terdapat kesulitan untuk menggunakan media <i>multi image</i> dalam cerita bergambar?	Ya = 24 Tidak = 8
7.	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media <i>multi image</i> dalam cerita bergambar lebih menarik?	Ya = 31 Tidak = 1
8.	Apakah pembelajaran dengan media <i>multi image</i> dalam cerita bergambar menyenangkan?	Ya = 32 Tidak = 0
9.	Apakah media <i>multi image</i> dalam cerita bergambar ini bermanfaat?	Ya = 27 Tidak = 5
10.	Apakah media <i>multi image</i> dalam cerita bergambar dapat menambah motivasi belajar?	Ya = 30 Tidak = 2

Dari hasil pengisian angket respon siswa pada uji coba produk, diperoleh nilai sebesar 293, nilai tersebut selanjutnya akan dipersentasekan dengan menggunakan rumus :

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

$$P = \frac{293}{320} \times 100\%$$

$$P = 93,76\%$$

Berdasarkan data respon siswa terhadap media *multi image* cerita fabel, diperoleh persentase sebesar 93,76 % sehingga dinyatakan masuk dalam kriteria "sangat layak" digunakan dalam pembelajaran. Selain lembar angket respon pengguna, disediakan juga lembar respon pengamat yang diisi oleh guru untuk mengetahui kelayakan media *multi image* cerita fabel. Adapun rincian hasil dari angket respon guru sebagai berikut :

Tabel 4.6 Angket Respon Guru pada Uji Coba Produk

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah media multi image dalam cerita bergambar digunakan terlihat menarik?					√
2.	Apakah karakter yang ada pada media multi image dalam cerita bergambar menarik?					√
3.	Apakah gambar pada media multi image dalam cerita bergambar terlihat jelas?					√
4.	Apakah perpaduan warna yang digunakan pada karakter media multi image dalam cerita bergambar terlihat					√

		menarik?				
5.	Apakah dengan menggunakan media multi image dalam cerita bergambar siswa dapat memahami materi dengan mudah?					√
6.	Apakah terdapat kesulitan pada siswa untuk menggunakan media multi image dalam cerita bergambar?					√
7.	Apakah pembelajaran dengan menggunakan media multi image dalam cerita bergambar lebih menarik?					√
8.	Apakah pembelajaran dengan media multi image dalam cerita bergambar menyenangkan?					√
9.	Apakah media multi image dalam cerita bergambar ini bermanfaat bagi pembelajaran?					√
10.	Apakah media multi image dalam cerita bergambar dapat menambah motivasi belajar siswa?					√
Jumlah Total		48				

Berdasarkan hasil pengisian angket respon guru sebagai pengamat pada proses uji coba produk, didapatkan hasil nilai sebesar 48. Nilai tersebut selanjutnya akan di persentasekan dengan menggunakan rumus :

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

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Pada kurikulum merdeka perangkat pembelajaran berupa LKPD di kelompokkan menjadi 4 kriteria yang sebelumnya telah didapatkan dari hasil observasi dan tanya jawab bersama wali kelas IV SD. Berikut tabel pengelompokan kemampuan siswa berdasarkan kriteria LKPD.

b) Tabel 4.7 Kriteria Pengelompokan Siswa

No.	Kriteria	Jumlah Peserta Didik
1.	Mahir	10
2.	Cakap	14
3.	Layak	4
4.	Baru Berkembang	4

Tahap berikutnya implementasi media *multi image* cerita fabel dalam kegiatan pembelajaran untuk mengetahui keterampilan menulis siswa terhadap materi pelajaran yang dibahas untuk selanjutnya diukur dengan mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan dinilai sesuai dengan rubrik penilaian keterampilan menulis peserta didik. Berikut tabel hasil penilaian keterampilan menulis siswa kelas IV SD.

c) Tabel 4.8 Hasil Penelitian Keterampilan Menulis Siswa

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah Skor Akhir
		1	2	3	4	5	
1.	AFA	20	16	20	16	16	88
2.	AFA Z	20	16	20	16	16	88
3.	AAI	20	16	20	16	9	81
4.	AA	20	16	12	16	9	73
5.	ASE	20	16	20	16	16	88
6.	AS	20	12	16	12	16	76
7.	BMP	20	20	20	16	9	85
8.	DW	20	20	20	20	16	96
9.	DAP	20	20	20	9	16	85
10.	EGK	20	16	16	12	16	80
11.	F	20	16	20	16	16	80
12.	FMR	20	20	16	16	16	82
13.	FDR	20	20	16	16	12	84
14.	HAQ K	20	20	16	16	12	84
15.	ISAP	20	16	16	16	16	84
16.	IR	20	16	20	12	9	77
17.	JAW	20	20	20	16	16	92
18.	MFH	20	20	16	16	16	88
19.	MCN	20	20	16	16	16	88
20.	MA	20	20	16	16	16	88
21.	MLN	20	20	20	20	16	96
22.	MNA Q	20	16	20	16	20	92
23.	NR	20	20	16	16	20	92
24.	NKA R	20	20	16	16	20	92
25.	PLH	20	16	16	20	12	84
26.	RDP	20	16	12	20	16	84
27.	RAR	20	20	20	16	20	96
28.	SIM	20	20	16	20	20	96
29.	SN	20	20	20	16	20	96
30.	VJR	16	20	20	20	20	96
31.	YK	20	20	16	16	16	88
32.	ZDP	20	20	20	20	12	92

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah Nilai}}{\text{Jumlah Nilai Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan nilai siswa tersebut yang mendapatkan nilai tertinggi adalah DW, MLN, RAR dan SIM dengan perolehan nilai 96.

1. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap akhir dalam penelitian pengembangan ADDIE yaitu evaluasi. Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengevaluasi kegiatan pengembangan dan implementasi. Berikut hasil evaluasi yang diperoleh dari validator :

a. Validasi Media

Evaluasi dari validasi media berupa saran pengembangan karakter gambar yang digunakan dalam media adalah hasil karya pribadi.

b. Validasi Materi

Evaluasi dari ahli materi berupa perbaikan penggunaan tanda baca dan ejaan pada kalimat.

c. Validasi Perangkat Pembelajaran

Evaluasi perangkat pembelajaran pada media yang digunakan yaitu perbaikan pada langkah-langkah pembelajaran di modul ajar dan penyusunan LKPD kurikulum merdeka dibagi atas beberapa kriteria.

d. Implementasi Media (Uji Coba)

Evaluasi dari proses implementasi atau uji coba berupa kerapian cetakan yang dibuat dan kesesuaian media dengan materi yang dipelajari serta penggunaan media sesuai petunjuk, karena berpengaruh pada kenyamanan proses pembelajaran menggunakan media.

PENUTUP

Simpan

Penelitian pengembangan media *multi image* cerita fabel ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa keterampilan menulis siswa mengalami perkembangan. Hal tersebut sesuai dengan keterampilan menulis teks narasi siswa yang lebih baik dari sebelumnya.

Pada penelitian pengembangan media *multi image* cerita fabel ini terdapat temuan-temuan baru yaitu kreatifitas siswa dalam keterampilan menulis teks narasi cerita fabel. Siswa juga dapat mengeksplor cerita yang disusun secara acak kemudian merangkainya sesuai inovatif masing-masing.

Kontribusi penelitian pengembangan media *multi image* cerita fabel ini terhadap ilmu pendidikan dasar yaitu sebagai penunjang variasi media pembelajaran teks narasi. Media *multi image* cerita fabel ini juga berkontribusi sebagai strategi guru dalam melatih keterampilan menulis siswa di lingkup pendidikan dasar.

Implikasi dari pengembangan media *multi image* cerita fabel ini adalah munculnya perubahan kemampuan siswa dalam menulis teks narasi khususnya cerita fabel. Media *multi image* ini juga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada materi menulis teks narasi yang dibuktikan dengan antusias siswa saat pembelajaran berlangsung.

Keterbatasan media *multi image* cerita fabel yaitu memiliki jangkauan yang terbatas karena tidak bisa diakses secara digital. Media *multi image* cerita fabel ini juga memiliki biaya dan distribusi yang relatif mahal. Untuk itu, pengembangan media *multi image* ini sebagai keterbaharuan dari penelitian terdahulu.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media *image cerita* fabel untuk keterampilan menulis siswa kelas IV SD yang telah dilakukan, maka diberikan saran sebagai berikut :

1. Media *multi image cerita* fabel dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran keterampilan menulis siswa pada materi teks narasi.
2. Keterbatasan strategi dalam implementasi pembelajaran media *multi image cerita* fabel yang belum cermat dan efektif dapat diperbaiki untuk penelitian selanjutnya.
3. Media *multi image cerita* fabel dapat dijadikan referensi pengembangan media pada penelitian selanjutnya untuk dapat melengkapi kekurangan agar media *multi image cerita* fabel menjadi lebih inovatif selaras dengan perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD*, 3(1).
- Alti, R. M., Putri Tifa Anasi, & Dumaris E. Silalahi. (2022). Media Pembelajaran.
- Aprilia Kristanti, A. (n.d.). Karakteristik Fungsi Unsur Intrinsik Teks Narasi Siswa.
- Astutik, W. B., Yuwana, S., & Hendratno. (2021). Development of Non-Fiction Text Digital Learning Media in Narrative Writing Skills for Fourth Grade Elementary School Students. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 2(3), 275–292.
- Dalman. (2021). Keterampilan Menulis. PT. Raja Grafindo Persada.
- Desmirasari, R., & Yunisa Oktavia. (2022). Pentingnya Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *02(01)*, 201–206.
- Dewi, R. P., & Rooselina Ayu Setyaningrum. (2022). Menulis Kreatif Konteks Bahasa Indonesia. Sanata Dharma University Press.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran (A. Syaddad, Ed.). CV. Kaffah Learning Center.
- Fadilah, N. U. (2019). Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran.
- Fadilah, S. N. A. (2021). Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar (Studi Pustaka Terhadap Hasil Penelitian di Sekolah Dasar Negeri dan Swasta). In *Pendidikan*.
- Fauzi, S. A., & Dea Mustika. (2022). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2492–2500.
- Gandana, G. (2019). Literasi ICT & Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini. In Ksatria Siliwangi.
- Gereda, A. (2020). Keterampilan Berbahasa Indonesia: Menggunakan Bahasa Indonesia secara Baik dan Benar (A. S. Pratiwi, Ed.). Edu Publisher.
- Hamid, M. A., Rahmi Ramadhani, Masrul, Juliana, Meilana Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin, & Janner Simarmata. (2020). Media Pembelajaran.
- Hatmo, K. T. (2021). Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. Penerbit Lakeisha.
- Hendrawan, D. N., & Dian Indihadi. (2019). Implementasi Proses Menulis pada Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Tokoh Cerita Fiksi. *All Rights Reserved*, 6(1), 47–57.
- Hidayati, A., & Suhandi Astuti. (2020). Pengembangan BUKATBER (Buku Kata Bergambar) Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(2).
- Ibda, H. (2022, January). Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Era Digital. CV. Pilar Nusantara.
- Indriyati, S. (2021). Pemanfaatan Media Gambar Berseri untuk Keterampilan Menulis Teks Cerpen Melalui Model Pembelajaran Kreatif Produktif. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(2).
- Islamiah, D., Nurrahmah, Muh. Rijalul Akbar, & Hairunisa. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12.
- Isnaeni, N., & Dewi Hildayah. (2020). *Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 13, 8.
- Kustandi, C., Muhammad Farhan, Asfara Zianadezdha, Azahra Kurnia Fitri, & Nabilla Agustia L. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299.
- Lazulfa Indana. (2019). Keterampilan Berbahasa Menulis Teks Eksposisi.
- Liyawindari, A. E., Wahyu Sukartiningsih, & Suparti. (2023). Pengembangan Media E-Book Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8.
- Magdalena, I., Nurul Ulfi, & Sapitri Awaliah. (2021, August). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa pada Siswa Kelas IV di SDN Gondrong 2.
- Mansur, R. T. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Gambar Berseri Murid Kelas IV SD Negeri 23 Biringere Kabupaten Sinjai. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Marthasari, Y., & Heru Subrata. (2022). Penerapan Strategi RAFT (Role, Audience, Format, Topic) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks

- Laporan di Kelas IV SDI Plus Darun Najah Kediri. *JPGSD*, 10.
- Ndang, M. S., Elisabeth Tantina Ngura, & Yasinta Maria Fono. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar pada Kegiatan Storytelling untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B di TK ST. Yoseph Sadha. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2, 239–260.
- Nurike, U., & Wahyu Sukartiningsih. (2021). Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis Website pada Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(9), 3321–3334.
- Nursehah, U., & Prasetya, D. R. (n.d.). *Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV*.
- Pakpahan, A. F., Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili, Bonaraja Purba, Dina Chamidah, Fergie Joanda Kaunang, Jamaludin, & Akbar Iskandar. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Pamuji, S. S., & Inung Setyami. (2021). Keterampilan Berbahasa. In *Guepedia*.
- Payanti, D. A. K. D. (2022). *Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*.
- Pratiwi, C. Y., & Maryam Isnaini Damayanti. (2019). Pengembangan Media Doodle Pop Up Explosion Box Untuk Keterampilan Menulis Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 7.
- Purwanti, T. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Menggunakan Media Kartu Gambar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Geneng Jepara. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 100–105.
- Qomariyah, N. (2022). Pengembangan bahan ajar ekoliterasi untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2.
- Reynhat, M., Gusar, S., & Irene, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Siswa Menulis Karangan Narasi Berbasis Acara Televisi “Jika Aku Menjadi” Trans TV. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(3), 205–211.
- Riduwan. (2018). *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta.
- Robbi'atna, L., & Heru Subrata. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Kebraon 1/436 Surabaya 2515. *JPGSD*, 7.
- Rozali, A., Dede Margo Irianto, & Yeni Yuniarti. (2022). Kajian Problematika Teacher Centered Learning dalam Pembelajaran Siswa Studi Kasus : SDN Dukuh, Sukabumi. *Journal of Elementary Education*, 05.
- Saka, N. Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SD/MI*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Simanjuntak, N., Polmaris Naibaho, & Syamsul Arif. (2021). *Pemanfaatan Wappad sebagai Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek*.
- Siregar, R. S., Agung Nugroho Catur Saputro, Maya Saftari, Nurul Huda Panggabean, Janner Simarmata, Nur Kholifah, Ade Ismail Fahmi, Hani Subakti, & Joko Krismanto Harianja. (2022). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan* (S. Purba, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Soesana, A., Ana Widyastuti, Hani Subakti, Siti Saodah Susanti, Diah Puji Nali Brata, Devy Stany Walukow, Etriana Meirista, Muhammad Hasan, Ika Yuniwati, Ahmad Fauzi, & Janner Simarmata. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39.
- Susanti, A. I. (2021). Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). In *Penerbit NEM*.
- Syafitri, W., & Hendratno. (2021). Pengembangan Media Monopoli untuk Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9, 3335–3344.
- Syarifuddin, & Eka Dewi Utari. (2020). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional hingga Masa Digital). In *Bening Media Publishing*.
- Widyastuti, A., Suvriadi Panggabean, Salamun, Sonny Kristianto, Tasnim Rahmat, Sukarman Purba Muh Fihris Khalik, Maya Sari, Maisaroh Ritonga Janner Simarmata, Nana Harlina Haruna, Michael Recard Etriana Meirista, & Dina Chamidah. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. 31–32.
- Wulandari, R. (2021). Pemanfaatan Media Buku Cerita Bergambar dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Kober Harapan Jaya Kecamatan Gedung Meneng Tulang Bawang. Universitas Islam Raden Intan Lampung.