

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR BERSERI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Zulfa Zuraidah Al Fakhroh¹, Misbah²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Pelita Bangsa

1zulfazuraidah2541@gmail.com, 2misbah.smi@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the limitations of the use of learning resources in delivering material and teachers have not developed learning media that can help in learning so that students do not have an interest in writing, find it difficult to compose sentences, and are unable to express ideas and ideas in the form of narrative writing properly and correctly. This research aims to develop a series of picture learning media to improve students' narrative writing skills in Indonesian Language subjects. This research uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the study showed that the serial image media was declared "very valid" to be tested, as evidenced by the results of linguist assessment with a percentage of 95.5%, media expert assessment with a percentage of 98%, and material expert assessment with a percentage of 94%. The teacher's response and the student's response to the serialized image media were obtained as a percentage of 96% and 92.5% can be declared "very good" as an Indonesian Language learning medium to improve students' narrative writing skills. Serial image media was declared effective in improving narrative writing skills as evidenced by the results of the assessment of the observation sheet of students' narrative writing skills which obtained a result of 93.75% with the criteria of "very effective".

Keywords: *narrative writing skills, serial image media, research and development*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan penggunaan sumber belajar dalam penyampaian materi dan guru belum mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu dalam belajar sehingga siswa belum memiliki ketertarikan dalam menulis, merasa sulit menyusun kalimat, dan tidak mampu mengungkapkan ide dan gagasan kedalam bentuk tulisan narasi dengan baik dan benar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analysis,

design, development, implementation dan evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar berseri dinyatakan “sangat valid” untuk diujicobakan yang dibuktikan dengan hasil penilaian ahli bahasa dengan presentase 95,5%, penilaian ahli media dengan presentase 98%, dan penilaian ahli materi dengan presentase 94%. Respon guru dan respon siswa terhadap media gambar berseri diperoleh hasil presentase 96% dan 92,5% dapat dinyatakan “sangat baik” sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Media gambar berseri dinyatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi dibuktikan dari hasil penilaian lembar observasi keterampilan menulis narasi siswa yang memperoleh hasil 93,75% dengan kriteria “sangat efektif”.

Kata Kunci: keterampilan menulis narasi, media gambar berseri, penelitian dan pengembangan

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sesuatu yang dapat dilakukan sebagai upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pelaksanaan atau penerapannya dilakukan dengan menggunakan berbagai cara, diantaranya dapat dilakukan pengembangan kurikulum, menyiapkan guru melalui pendidikan dan pelatihan guru, sistem pembinaan tenaga kependidikan, kegiatan pembelajaran, dan pelaksanaan asesmen (Sunaryati et al., 2023).

Pembelajaran pada umumnya merupakan suatu proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa. Djameludin & Wardana (2019) menyatakan bahwa semua kegiatan belajar mengajar ada

hubungan sebab akibat antara mengajar guru dan belajar siswa. Oleh karena itu, menjadi salah satu tanggung jawab guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran secara inovatif dan kreatif untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Keterampilan menulis narasi merupakan kegiatan yang perlu dikembangkan oleh siswa yang masih duduk di bangku SD terutama siswa yang berada di kelas tinggi. Menulis narasi merupakan bentuk prosa yang menceritakan pengalaman atau peristiwa manusia yang dijelaskan dengan rinci berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu. Peristiwa yang diceritakan bisa

pengalaman sendiri maupun pengalaman orang lain yang terjadi dalam satu kesatuan waktu (Mariati, 2019). Sejalan dengan permasalahan yang dikemukakan oleh Ningsih et al., (2020) menyatakan bahwa agar siswa memiliki keinginan untuk meningkatkan keterampilan menulis membutuhkan suatu media sederhana diberikan kepada siswa. Banyak dari siswa merasa kesulitan dalam menuangkan ide dan gagasan mereka dalam tulisan, siswa mengalami kesulitan merangkai kata menjadi sebuah kalimat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri Wanajaya 05 Cibitung Kabupaten Bekasi diperoleh permasalahan yaitu keterbatasan penggunaan sumber belajar dan penunjang penyampaian materi pembelajaran yang efektif, sumber belajar yang digunakan hanya sebatas buku tema. Pendidik belum mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar secara mandiri. Sehingga siswa belum memiliki ketertarikan dalam menulis, merasa sulit menyusun kalimat, dan tidak mampu mengungkapkan ide dan gagasan kedalam bentuk tulisan narasi dengan baik dan benar.

Dengan adanya produk gambar berseri diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi. Penggunaan media pembelajaran juga sangat mempengaruhi proses belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana kelas yang lebih nyaman dan membantu siswa mengembangkan kreativitasnya.

Penggunaan media gambar berseri berfungsi untuk melancarkan dan mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan penggunaan media gambar siswa diharapkan dapat tertarik dengan pembelajaran di dalam kelas, sehingga siswa dapat memahami apa yang dimaksud. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Nurfadillah et al., (2021: 295) manfaat media dalam proses pembelajaran adalah melancarkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Beberapa manfaat media lainnya yaitu penyampaian materi pelajaran dapat diselaraskan, proses pembelajaran menjadi lebih nyata dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, meningkatkan hasil belajar siswa, media

pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja pada saat proses pembelajaran, dan menjadikan pendidik kearah lebih produktif dan positif.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti termotivasi melakukan penelitian pengembangan *Research and Development* (RnD) untuk mengembangkan media gambar berseri agar dapat dijadikan salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V SDN Wanajaya 05. Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain rancangan dan pendekatan penelitian pengembangan (research and development atau RnD). Mengacu pada kegiatan untuk inovasi oleh institusi atau perusahaan untuk mengembangkan sebuah produk. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman seluruh masyarakat secara maksimal (Wiwin

& Nurmauli, 2021). Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan di bidang pendidikan diciptakan oleh Borg and Gall. Borg R Walter & Gall D Meredith (1983) menyatakan metode ini diterapkan dalam proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pengembangan penelitian memusatkan produk yang digunakan dalam pendidikan dan peningkatan mutu pendidikan. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan desain pembelajaran (Intructional Design) model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wanajaya 05 Cibitung, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Subjek penelitian ini adalah 26 siswa kelas V, 1 guru kelas serta melibatkan para ahli yang terdiri dari: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Instrumen yang dilakukan adalah angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa serta lembar observasi keterampilan menulis narasi.

Angket validasi ahli diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media gambar berseri. Angket ini menggunakan skala likert

1-5 kemudian presentasinya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai akhir

F : Jumlah skor total hasil validasi

N : Jumlah skor maksimal

Data skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat kevalidannya dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Hasil Validasi

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

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Berdasarkan tabel kriteria hasil validasi di atas, pengembangan gambar berseri dapat dikatakan valid jika memperoleh hasil dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan presentase mencapai 61%. Angket respon guru diberikan kepada wali kelas dan angket respon siswa diberikan kepada 26 siswa kelas V untuk mengukur kemenarikan media gambar berseri. Angket ini menggunakan skala likert 1-5 kemudian presentasinya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai akhir

F : Jumlah skor total

N : Jumlah skor maksimal

Setelah diketahui skornya maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran gambar berseri sudah baik atau belum berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 2 Kriteria Respon Pendidik dan Peserta Didik

Kriteria	Presentase
Sangat baik	81%-100%
Baik	61%-80%
Cukup baik	41%-60%
Kurang baik	21%-40%
Tidak baik	0%-20%

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Berdasarkan tabel kriteria respon pendidik dan peserta didik di atas, pengembangan gambar berseri dapat dikatakan baik jika memperoleh hasil dari pendidik dan peserta didik dengan presentase mencapai 61%. Selanjutnya lembar observasi keterampilan menulis narasi dilakukan terhadap 26 siswa kelas V untuk mengukur keefektifan media gambar berseri, angket ini menggunakan skala likert 1-5 kemudian presentasinya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai akhir

F : Jumlah skor total hasil efektivitas

N : Jumlah skor maksimal

Data skor yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan tabel kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Efektivitas Media

Kriteria	Presentase
Tidak efektif	0%-25%
Kurang efektif	26%-50%
Efektif	51%-75%
Sangat efektif	76%-100%

(Sumber: Sugiyono, 2019)

Berdasarkan tabel kriteria efektivitas media di atas, pengembangan gambar berseri dapat dikatakan efektif jika memperoleh presentase mencapai 51%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media gambar berseri yang menggunakan jenis *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *Analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yaitu tahap analisis yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran. Dalam analisis kurikulum dilakukan observasi dan wawancara guru kelas tentang kurikulum yang sedang digunakan di kelas V SDN Wanajaya 05 yaitu

kurikulum 2013. Analisis materi dilakukan dengan cara melihat kompetensi dasar dan kompetensi inti agar produk yang dikembangkan dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, dalam analisis kebutuhan diidentifikasi bahwa diperlukan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu.

2. Perancangan (*Design*)

Design adalah tahap membuat rancangan media pembelajaran. Pada tahap ini media pembelajaran yang dibuat peneliti merupakan gambar berseri yang dibuat menggunakan Adobe Illustrator. Materi yang termuat dalam media ini merupakan materi Bahasa Indonesia tentang lingkungan.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan kegiatan validasi produk berupa validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi serta revisi produk yang dikembangkan. Dengan adanya validasi produk akan memberikan penilaian, komentar serta saran mengenai produk melalui angket yang telah disediakan.

Tabel 4 Hasil Penilaian Para Ahli

No.	Validator	Skor Presentase
1.	Ahli Materi	94%
2.	Ahli Bahasa	95,5%
3.	Ahli Media	98%
Rata-Rata Kriteria		95,8% Sangat Valid

Berdasarkan rekapitulasi hasil validator bahasa, media, dan materi di atas diperoleh nilai rata-rata 95,8% dengan kriteria sangat valid. Maka kesimpulannya adalah bahwa media gambar berseri dinyatakan sangat valid sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa dari aspek penilaian desain, bahasa, serta isi materi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah tahapan setelah produk gambar berseri di validasi dan dinyatakan layak diujicobakan oleh para ahli. Selanjutnya dilakukan uji coba kelayakan pada siswa kelas V SDN Wanajaya 05 dengan menggunakan angket respon guru dan respon peserta didik. Adapun respon peserta didik terhadap gambar berseri pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan melibatkan 26 orang peserta didik kelas V SDN Wanajaya 05.

Tabel 5 Hasil Respon Pendidik dan Peserta Didik

No	Nama	Skor Presentase
1.	Respon Pendidik	96%
2.	Respon Peserta Didik	92,5%
Rata-Rata Kriteria		94,25% Sangat Baik

Berdasarkan rekapitulasi hasil respon guru dan siswa terhadap media gambar berseri diperoleh nilai rata-rata 94,25% dengan kriteria sangat baik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir yang dilakukan dalam model ADDIE. Tahap evaluasi merupakan penilaian kualitas dari produk yang dikembangkan yaitu gambar berseri yang bertujuan untuk menganalisis penggunaan media terhadap peningkatan keterampilan menulis narasi siswa. Pada tahap ini dilakukan evaluasi data berupa angket dari ahli bahasa, ahli media, ahli materi. Ahli bahasa memperoleh hasil 95,5% dengan kritik dan saran untuk perbaikan. Ahli media memperoleh hasil 98% dengan kritik dan saran untuk perbaikan. Ahli materi memperoleh hasil 94% dengan kritik dan saran yang positif dan produk

yang dikembangkan layak diuji cobakan. Pada tahap evaluasi juga didapatkan hasil angket respon guru dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan memperoleh hasil presentase 92,5% dan 92,8% dengan kategori sangat baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangn media gambar berseri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Wanajaya 05 yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain pengembangan media gambar berseri dinyatakan “Sangat Valid” yang dibuktikan berdasarkan hasil validator bahasa dengan skor 43 yang memperoleh presentase 95,5%, validator media dengan skor 49 yang memperoleh presentase 98%, validator materi dengan skor 47 yang meperoleh presentase 94%. Hasil rata-rata presentase pada uji validasi diperoleh 95,8% dengan kriteria sangat valid, sehingga media gambar berseri dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Hasil respon guru dan siswa bahwa media gambar berseri dinyatakan

“Sangat Baik” yang dibuktikan berdasarkan hasil respon guru yang memperoleh presentase 96% dan respon siswa memperoleh hasil 92,5%. Maka dari itu, media gambar berseri sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V.

3. Produk gambar berseri dinyatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V SDN Wanajaya 05 berdasarkan hasil lembar observasi keterampilan menulis narasi yang memperoleh hasil 92,8% dengan kriteria “Sangat Efektif”.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Roundtable Berbantuan Media Gambar Seri Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 5(1), 78–90.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v5i1.9424>
- Borg R Walter, & Gall D Meredith. (1983). *Educational Research Research and Development* (pp. 413–431). David McKAY Company, Inc.
- Djamaludin, A., & Wardana. (2019).

- Belajar dan Pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pendagogis.*
- Efriliani, Damaianti, V. S., & Abidin, Y. (2019). Penggunaan Model Brainwriting dalam Pembelajaran menulis Teks Eksplanasi. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 293–300. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Hasim, M., Wibawa, I. M. C., & Tanggu, R. N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD Undiksha*.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 13(1), 40–62.
- Mariati, M. (2019). Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Berbantuan Media Gambar Seri Di Kelas Vi Sd Negeri 025 Teluk Binjai Kecamatan Dumai Timur. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(3), 455. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i3.7072>
- Ningsih, R., Ardianti, S. D., & Purbasari, I. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 11(1), 17–27.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–181.
- Rohani. (2019). Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Sugiarti, E. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi melalui Media Jejaring Sosial Facebook. *Journal of Language Learning and Research (JOLLAR)*, 2(2), 87–101. <https://doi.org/10.22236/JOLLAR>
- Sugiharti, R. E., & Anggiani, R. A. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri Sebagai Solusi Untuk Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 47–56.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sunaryati, T., Sudharsono, M., & Misbah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Minat Belajar di

Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education Edisi*, 7(3), 2023.

Tarigan, N. T. (2019). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 2(2).

Wiwin, N., & Nurmauli, B. (2021). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 5(3), 111–118.

<https://doi.org/10.22460/q.v5i3p111-118.3051>