

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMBAR BERSERI BERBASIS MENULIS IMAJINATIF PADA KETERAMPILAN MENULIS CERITA MUATAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD NO.1 KEROBOKAN

Anak Agung Dwi Purba Septarianti

Universitas Pendidikan Ganesha
Email : anakagungdwii@gmail.com

I Gusti Agung Ayu Wulandari

Universitas Pendidikan Ganesha
Email : ayu.wulandari@undiksha.ac.id

Ni Nyoman Ganing

Universitas Pendidikan Ganesha
Email : ninyoman.ganing@undiksha.ac.id

Abstract: The use of picture series teaching materials based on imaginative writing on story writing skills in grade III SD No.1 Kerobokan. Online learning requires a learning media in writing skills that can increase students' enthusiasm for learning. In this study, a development model is applied, namely, the ADDIE model in the development stage. In this study, the method used in collecting data is in the form of a questionnaire or questionnaire which is equipped with interviews and observations. Development research using data analysis techniques is quantitative and qualitative descriptive analysis. This study uses individual test subjects as many as 3 students of class III with different levels of learning outcomes while the subject of small group trials as many as 9 students of class III. The results of the assessment from the expert expert test stage are, the assessment of the subject content expert test with a percentage of 95% in the very good category, then by the learning design expert with a percentage of 90% in the very good category, and by the learning media expert test with a percentage of 89.58% in the good category. For individual trials, a percentage of 85.71% is categorized as good and small group trials get a percentage of 92.39% in the very good category.

Keyword : Series Drawing Teaching Materials, Imaginative Writing, Story Writing Skills

Abstrak : Penggunaan bahan ajar gambar berseri berbasis menulis imajinatif pada keterampilan menulis cerita di kelas III SD No.1 Kerobokan. Pembelajaran daring membutuhkan suatu media pembelajaran dalam keterampilan menulis yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Pada penelitian ini menerapkan suatu model pengembangan yaitu, model ADDIE dalam tahapan pengembangan. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa lembar kuesioner atau angket yang dilengkapi dengan wawancara dan observasi. Penelitian pengembangan menggunakan teknik analisis data adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menggunakan subjek uji coba perorangan sebanyak 3 orang peserta didik kelas III dengan tingkat hasil belajar yang berbeda – beda sedangkan subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 9 orang peserta didik kelas III. Adapun hasil penilaian dari tahap uji pakar ahli yaitu, penilaian dari uji ahli isi mata pelajaran dengan persentase sebesar 95% berkategori sangat baik, selanjutnya oleh ahli desain pembelajaran dengan persentase sebesar 90% berkategori sangat baik, dan oleh uji ahli media pembelajaran dengan persentase sebesar 89,58% berkategori baik. Untuk uji coba perorangan mendapatkan persentase sebesar 85,71% berkategori baik dan uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 92,39% berkategori sangat baik

Kata Kunci : Bahan Ajar Gambar Berseri, Menulis Imajinatif, Keterampilan Menulis Cerita

PENDAHULUAN

Diketahui bahwa dalam melaksanakan pembelajaran daring pada masa Covid-19 mengakibatkan adanya perubahan keseluruhan proses belajar yang dilaksanakan baik dalam cara guru mengajar (Wulandari & Agustika, 2020 ; Annur, 2020). Jika dalam pembelajaran di kelas guru dapat mempersiapkan bahan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Bahan pembelajaran yang dimaksud yaitu, memuat persiapan materi, pelaksanaan proses pembelajaran, serta evaluasi yang akan diberikan kepada siswa (Akhwani & Romdloni, 2021; Komalasari,2014).

Pada pembelajaran daring ini, guru harus dapat memanfaatkan berbagai media sosial seperti, *WhatsApp, Google Meet, Zoom*, dan lainnya agar dapat terhubung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya hal tersebut, pembelajaran daring membutuhkan suatu kuota agar dapat terhubung satu dengan yang lain. Adanya bantuan yang diberikan oleh pemerintah sangat bermanfaat dalam melaksanakan pembelajaran secara daring walaupun masih terjadi beberapa kendala, salah satunya kurangnya pengalaman siswa serta wali kelas dalam memanfaatkan kuota internet yang

diberikan untuk melaksanakan proses pembelajaran (Setiawan, 2020;Atsani, 2020).

Dalam proses pembelajaran guru tetap harus kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan siswa (Supriyono, 2018 ; Carpenter dan Dale). Media pembelajaran yang dapat digunakan bisa berupa, video, *voice note, youtube, LKPD Online, buku online*, dan lain sebagainya. Kehadiran media dalam proses pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan sebagai umpan untuk peserta didik dalam proses belajar (Sapriyah, 2019).

Selain itu bahwa, suatu media pembelajaran bertujuan sebagai suatu alat bantu dalam proses mengajar sehingga guru dapat menyampaikan informasi kepada peserta didik, meningkatkan minat, perhatian, kreativitas peserta didik dalam proses belajar (Tafonao, 2018). Sehingga, kehadiran media pembelajaran dalam proses belajar sangat mendukung dan memotivasi peserta didik dalam berpikir, meningkatkan kreativitas dalam belajar.

Bahasa yang digunakan dalam menyampaikan informasi dalam media pembelajaran perlu diperhatikan. Bahasa

merupakan suatu alat yang digunakan dalam berkomunikasi untuk menyampaikan pesan kepada pendengar. Diketahui bahwa, bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang bersifat verbal (Rina Devianty, 2017 ; Chaer, 2003 : 30). Pembelajaran bahasa merupakan suatu pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengemukakan gagasan, perasaan maupun partisipasi dengan masyarakat serta mengemukakan kemampuan imajinatif yang terdapat dalam dirinya (Welas, 2019 ; Depdiknas, 2006 : 119).

Keterampilan dalam Berbahasa Indonesia terdiri dari 4 keterampilan yaitu, (1) Keterampilan menyimak, (2) Keterampilan berbicara, (3) Keterampilan Membaca, dan (4) Keterampilan Menulis (Mulyati, 2015). Adapun ulasan dari keempat keterampilan berbahasa yaitu, dari keempat keterampilan menyimak adalah suatu keterampilan dalam aspek mendengar dan mendengarkan. Keterampilan menyimak adalah suatu keterampilan dalam hal mendengarkan suatu ucapan atau lambang bunyi secara langsung dengan penuh pemahaman untuk memperoleh suatu informasi dari pembicara dalam mengungkapkan dengan bahasa lisan (Munajah, 2019 ; Tarigan).

Keterampilan berbicara merupakan suatu proses dalam menyampaikan bahasa secara

lisan untuk berkomunikasi. Keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan untuk menghasilkan lambang bunyi yang memiliki tujuan untuk mengekspresikan diri, mengungkapkan gagasan maupun perasaan, serta menyampaikan informasi kepada orang lain (Larosa & Iskandar, 2021 ; Tambunan, P. 2018). Keterampilan berbicara sangat memiliki pengaruh yang besar dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang (Harianto, 2020 ; Mahadin, 2020).

Keterampilan berbicara juga dapat dikatakan suatu keterampilan yang tidak mudah untuk dilaksanakan kepada peserta didik (Astiningtyas dkk, 2019). Keterampilan membaca merupakan suatu keterampilan yang untuk mendapatkan suatu informasi melalui bahasa tulisan. Keterampilan membaca merupakan suatu keterampilan yang dilaksanakan oleh peserta didik untuk mendapatkan suatu informasi atau pesan yang ditulis oleh penulis dalam bahasa tulis atau kata – kata (Aida, 2018).

Keterampilan menulis dapat dikatakan sulit untuk peserta didik yang baru belajar menulis pada sekolah dasar (Adnan, 2020). Sejalan dengan keterampilan menulis adalah suatu keterampilan untuk menyampaikan pesan atau berkomunikasi dengan bahasa tulis sebagai media yang digunakan (Trismanto, 2017 ; Muhhamad Yunus, 2007).

Dapat dilihat pada sekolah dasar, banyak siswa yang kurang memahami keterampilan menulis, siswa masih belum rapi dalam menulis seperti penggunaan huruf kapital. Dapat diketahui bahwa, menulis merupakan suatu proses dalam mengemukakan gagasan maupun ide ke dalam bahasa tulis melalui beberapa tahapan yang merupakan bagian dari satu sistem yang utuh (Rinawati dkk, 2020 ; Nafiah, 2017). Banyak peserta didik yang tidak menyukai keterampilan menulis, karena menulis dirasa hal yang membosankan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap salah satu guru kelas III SD No.1 Kerobokan yaitu Ibu Ni Ketut Janji, S.Pd, diperoleh informasi bahwa keterampilan menulis siswa belum optimal, sehingga siswa kurang bisa menuangkan kata – kata ke dalam bentuk tulisan. Hal tersebut disebabkan oleh, kurangnya media pembelajaran yang diberikan oleh guru untuk mengasah keterampilan menulis siswa, siswa juga cenderung mengalami kebingungan dalam menuangkan kata – kata yang akan ditulis, penggunaan tata bahasa yang kurang tepat serta penggunaan tanda baca, ejaan maupun huruf kapital yang kurang tepat. Melihat adanya permasalahan tersebut, perlu adanya perbaikan dalam keterampilan menulis siswa di kelas III dengan menerapkan suatu pembelajaran yang bernama “Menulis Imajinatif”. Pembelajaran

menulis imajinatif merupakan suatu pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menguasai kompetensi menulis secara bebas sesuai dengan ide – ide atau imajinasi yang dimilikinya. Peserta didik diberikan kebebasan dalam menuangkan ide, imajinasi, gagasan atau opini yang dimilikinya ke dalam bentuk tulisan (Jaya & Azizah, 2018 ; Siswanto dan Ariani, 2016).

Untuk merangsang siswa dalam memiliki keterampilan menulis membutuhkan suatu media sederhana diberikan kepada siswa. Banyak dari siswa merasa bosan dan kesulitan dalam menuangkan ide maupun gagasan yang dimilikinya ke dalam tulisan, siswa juga mengalami kesulitan dalam merangkai kata menjadi kalimat dalam bentuk tulisan (Ningsih & Ardianti, 2020 ; Puspitasari, 2016). Media pembelajaran merupakan suatu perantara atau sarana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan isi pesan atau materi kepada peserta didik seperti, buku, video, film dan sebagainya (Ekayani, 2021).

Selain itu, media pembelajaran adalah suatu teknologi dalam menyampaikan materi yang dimanfaatkan dalam suatu proses pembelajaran di sekolah (Umar, 2019 ; Akhmad Sudrajat). Berdasarkan permasalahan diatas, adapun media yang

dapat digunakan dalam proses pembelajaran menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu, bahan ajar gambar berseri. Gambar berseri merupakan suatu media yang berisi rangkaian gambar berdasarkan urutan yang dapat dibuat menjadi suatu cerita yang utuh (Ramadhan & Indihadi, 2020 ; Soetopo dalam Yusnita dkk, 2017 hlm.12).

Memberikan suatu ilustrasi gambar kepada peserta didik adalah suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan semangat peserta didik dalam belajar (Aprilia, Susanti., 2017 ; Brown (dalam Sujana, 2012 :12). Media gambar berseri ini memiliki suatu gambar – gambar yang memiliki keterkaitan antara satu yang dapat dirangkai menjadi suatu cerita. Adapun kelebihan media gambar berseri yaitu, pada umumnya media gambar berseri harganya murah, mudah untuk didapatkan, mudah untuk digunakan, dan dapat memperjelas suatu permasalahan melalui gambar (Ellyana, 2013).

Tujuan dari penelitian ini mengembangkan bahan ajar gambar berseri berbasis menulis imajinatif pada keterampilan menulis cerita siswa kelas III SD No.1 Kerobokan. Diketahui bahan ajar gambar berseri dinyatakan valid ketika sudah melalui tahap uji coba pakar ahli dengan memberikan lembar kuesioner berdasarkan

pernyataan yang tertera. Dengan memberikan lembar kuesioner kepada pakar ahli kemudian akan mendapatkan hasil penilaian sehingga dapat mengetahui apakah media layak digunakan atau tidak sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

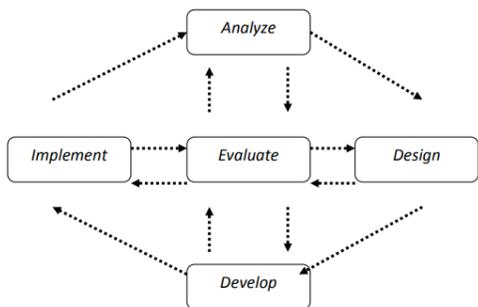
METODE

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model penelitian pengembangan yang digunakan yaitu model penelitian *ADDIE*. Adapun pemilihan model *ADDIE* dalam penelitian dikarenakan model ini dikembangkan dengan berurutan dan sesuai dengan landasan teoritis desain pengembangan pada penelitian (Widiyanti & Wiarta, 2021 ; Fudholi, 2020).

Model *ADDIE* adalah salah satu model penelitian pengembangan yang sudah dirancang secara sistematis yang bertujuan untuk membantu pemecahan masalah dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa. Adapun tahapan model pengembangan *ADDIE* terdiri dari 5 tahapan yaitu, (1) Analisis (*analyze*), (2) Perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi

(*implementation*), dan (5) Evaluasi (*evaluation*). (Tegeh & Kirna, 2013).

Tabel 1. Tahapan Model ADDIE



Pengembangan bahan ajar gambar berseri melewati tahap uji coba pakar ahli dan uji coba produk kepada peserta didik. Pada tahap uji coba pakar ahli subjek uji coba terdiri dari 3 orang ahli yaitu, ahli isi pembelajaran Bahasa Indonesia, ahli isi desain pembelajaran dan ahli isi media pembelajaran. Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD No.1 Kerobokan, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, Bali. Pada tahap uji coba produk subjek uji coba yaitu, uji coba perorangan dengan 3 orang peserta didik kelas III dan uji coba kelompok kecil dengan 9 orang peserta didik kelas III sesuai dengan tinggi, sedang dan rendah tingkat hasil belajarnya. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu, metode observasi, wawancara, dan angket atau lembar kuesioner. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu, teknik analisis data kualitatif dan teknik

analisis data kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif adalah suatu data yang memberikan gambaran tentang sifat atau keadaan seperti kategori atau kriteria yang diambil dari penilaian tim validasi ahli yaitu, ahli materi bidang studi, hasil *review* ahli desain pembelajaran, ahli bahasa, serta ahli media pembelajaran yang berupa hasil angket atau kuesioner. Pada angket atau lembar kuesioner menggunakan penilaian Skala Likert sedangkan pada teknik analisis data deskriptif kuantitatif dalam bentuk deskriptif persentase.

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

(Sumber : Sukardi, 2008)

No	Skor	Huruf	Kriteria
1	Skor 1	A	Sangat tidak setuju
2	Skor 2	B	Tidak setuju
3	Skor 3	C	Setuju
4	Skor 4	D	Sangat setuju

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

(Sumber : Tegeh, dkk dalam Agung, 2018)

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu revisi
75-89	Baik	Sedikit revisi

65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil penelitian pengembangan bahan ajar gambar berseri berbasis menulis imajinatif pada keterampilan menulis kelas III yaitu menjelaskan rancang bangun serta hasil kelayakan pengembangan media dari bahan ajar gambar berseri. Dalam penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, (1) Analisis (*analyze*), (2) Perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) Evaluasi (*evaluation*). Dimulai dari tahapan Analisis (*analyze*) yaitu, pada tahap analisis ini dilaksanakan analisis mengenai karakteristik peserta didik, analisis materi pembelajaran, serta analisis lingkungan sekolah tempat dilaksanakannya penelitian.

Tujuan dari adanya analisis karakteristik dan materi pembelajaran yaitu, menjadi rujukan dalam mengembangkan

sebuah media bahan ajar gambar berseri. Dalam tahap analisis ini, untuk mendapatkan suatu informasi dilaksanakan dengan cara observasi dan wawancara dengan wali kelas III SD No.1 Kerobokan. Sehingga, didapatkan hasil analisis kebutuhan karakteristik peserta didik bahwa siswa lebih semangat jika belajar menggunakan suatu media dibandingkan dengan ceramah saja yang menyebabkan pembelajaran tidak menjadi variatif. Peserta didik menjadi mudah bosan dan tidak mendengarkan dengan baik penjelasan yang diberikan oleh guru. Kemudian, tahapan kedua melaksanakan wawancara dengan guru kelas serta mendapatkan hasil analisis materi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menentukan isi dari sebuah bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, salah satunya menentukan KD (Kompetensi Dasar) dan indikator dalam pembelajaran yang ditujukan dalam mengembangkan bahan ajar gambar berseri sesuai tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar		Indikator
4.2	Menyajikan hasil penggalian informasi tentang	1. Menentukan judul yang sesuai dengan gambar.

konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	2. Menentukan ejaan EYD pada gambar.
	3. Menentukan pilihan kata (diksi).
	4. Menentukan topik pada gambar.
	5. Menentukan penggunaan kalimat efektif pada gambar.
	6. Menyimpulkan urutan cerita yang sesuai pada gambar.
	7. Menentukan penggunaan tanda baca yang sesuai pada gambar.

Pada tahap perancangan (*design*) yaitu, pada tahapan perancangan dilaksanakan merancang produk atau desain isi dari bahan ajar yang akan kita kembangkan. Dalam tahap perancangan pembelajaran mengandung unsur penting seperti, merancang tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, serta evaluasi atau penilaian yang akan diberikan kepada peserta didik. Adapun tahapan perencanaan ini meliputi beberapa hal seperti, memilih untuk menggunakan aplikasi *canva* dalam mendesain isi dari bahan ajar. Tahapan merancang naskah serta *storyboard* yang

terdapat segala informasi yang dimunculkan pada setiap skenario bahan ajar. *Storyboard* merupakan suatu sketsa gambar yang tersusun sesuai dengan urutan pada media yang akan ditampilkan pada bahan ajar bertujuan untuk membantu peneliti dalam menyampaikan rancangan tampilan media yang dikembangkan.

Tahap pengembangan (*development*) yaitu, kegiatan yang dilaksanakan berupa kegiatan produksi media yang sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan tersebut yang terdiri dari 3 tahapan adalah, (a). tahap memproduksi, pada tahap memproduksi ini merupakan hasil akhir dari langkah produksi yang merupakan kesatuan dari bahan ajar mengenai gambar berseri muatan Bahasa Indonesia yang menggambarkan sebuah cerita penghematan energi dalam kehidupan sehari – hari serta suara dari lapangan yang sudah siap untuk diberikan kepada editor untuk dipilih dan diedit dengan semenarik mungkin sesuai dengan skenario yang telah dibuat. (b). tahap menyusun angket validasi produk merupakan sangat diperlukan adanya penyusunan angket validasi produk sesuai dengan aspek yang akan diamati atau dinilai dari bahan ajar tersebut. Adanya proses pembuatan angket ini disesuaikan dengan bagian ahli mulai dari validator untuk ahli mata pelajaran, ahli desain instruksional,

serta ahli media pembelajaran dan angket uji coba perorangan dan kelompok kecil yang akan diberikan kepada peserta didik.

Tahap implementasi (*implementation*) yaitu, tahap implementasi kemenarikan produk yang dilaksanakan pada tempat yang sudah dipilih. Adapun implementasi produk yang akan dikembangkan dilaksanakan di SD No.1 Kerobokan, Kuta Utara tepatnya di kelas III. Tahap implementasi tersebut dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana respon dari pengguna terhadap produk yang diberikan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap terakhir evaluasi (*evaluation*) merupakan suatu tahap untuk melihat apakah proses pembelajaran dengan produk yang diberikan dapat berjalan dengan baik atau berhasil. Pada tahap ini, melaksanakan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, melaksanakan pengkajian ulang berdasarkan data – data yang diperoleh melalui tahap implementasi tersebut. Adapun data yang didapatkan yaitu, data hasil uji coba peserta didik serta validasi dari para ahli. Dapat dikatakan bahwa, pada tahap evaluasi tersebut mengumpulkan data yang diperoleh pada tahap implementasi.

Hasil analisis validitas pengembangan bahan ajar gambar berseri menurut 3 pakar ahli yaitu, uji ahli isi mata

pelajaran, uji ahli isi desain pembelajaran, serta uji ahli media pembelajaran dan uji coba produk yang dilaksanakan dengan peserta didik yaitu, uji coba perorangan yang berjumlah 3 orang peserta didik serta uji coba kelompok kecil yang berjumlah 9 orang peserta didik. Berikut akan dipaparkan hasil akhir validitas dari pengembangan bahan ajar gambar berseri menurut uji ahli dan uji coba produk pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Validitas Uji Ahli dan Uji Coba Produk

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	95	Sangat baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	90	Sangat baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	89,58	Baik
4	Uji Coba Perorangan	85,71	Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	92,39	Sangat baik

Hasil dari analisis validitas uji ahli dan uji coba produk dapat ditunjukkan bahwa hasil persentase validitas pengembangan bahan ajar gambar berseri terkait dengan

subjek uji ahli isi mata pelajaran sebesar 95% berada pada kualifikasi sangat baik, uji ahli desain pembelajaran sebesar 90%, berada pada kualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran sebesar 89,58% berada pada kualifikasi baik, uji coba perorangan sebesar 85,71% berada pada kualifikasi baik dan uji coba kelompok kecil sebesar 92,39% berada pada kualifikasi sangat baik. Sehingga, dapat dinyatakan bahwa pengembangan media gambar berseri berbasis menulis imajinatif pada keterampilan menulis kelas III layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun tampilan dari bahan ajar gambar berseri dapat dilihat pada gambar 2,3,4,5 berikut ini:



Gambar 2. Tampilan Cover Bahan Ajar



Gambar 3. Tampilan Awal Bahan Ajar



Gambar 4. Tampilan Soal Pada Bahan Ajar



Gambar 5. Tampilan Quiz Pada Bahan Ajar

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk adalah bahan ajar gambar berseri yang berbentuk *flipbook* berbasis menulis imajinatif untuk peserta didik kelas III SD No.1 Kerobokan. Produk yang dikembangkan memuat materi

mengenai Bahasa Indonesia pada keterampilan menulis cerita serta dikombinasikan dengan warna – warna yang cerah dan gambar – gambar yang mendukung materi ataupun cerita mengenai hemat energi pada bahan ajar tersebut. Bahan ajar gambar berseri berbasis menulis imajinatif ini adalah suatu media pembelajaran yang berbentuk buku online yang didalamnya menyatukan beberapa unsur seperti, teks, audio, warna, dan gambar.

Bahan ajar gambar berseri terdapat gambar yang saling berurutan yang dapat dibentuk menjadi sebuah cerita. Kehadiran media pembelajaran berupa bahan ajar gambar berseri berfungsi sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan dalam masa pembelajaran daring. Media pembelajaran juga memiliki fungsi yang terdiri dari 3 bagian yaitu, (1) berfungsi membantu guru dalam proses pembelajaran, (2) berfungsi untuk membantu para peserta didik dalam memahami materi, dan (3) berfungsi memperbaiki proses belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Hasan, 2021 ; Ramli, 2012 : 2-3). Diketahui, salah satu keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan terjadinya perubahan dalam ketiga aspek yaitu, afektif,

kognitif, dan psikomotorik (Nuryani & Surya Abadi, 2021 ; Effendi et al., 2021; Nabillah & Abadi, 2019).

Hasil lembar kuesioner yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran berkategori sangat baik. Sehingga, dalam mengembangkan suatu media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Mengembangkan media pembelajaran harus didasari dengan kriteria yaitu, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau peserta didik, kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik, dan terakhir kesesuaian dengan lingkungan atau kondisi belajar (Clara, 2017). Pengembangan media pembelajaran bahan ajar gambar berseri berbasis menulis imajinatif bertujuan untuk membantu peserta didik dalam keterampilan menulis cerita. Peserta didik kelas III masih belajar untuk menulis baik dalam penggunaan kalimat kapital, tanda baca, maupun ejaan. Kehadiran gambar dalam menulis dapat mengembangkan ide atau imajinasi peserta didik. Memberikan anak media gambar dapat melatih si anak dalam menentukan pokok pikiran yang akan dibentuk menjadi sebuah cerita (Hasni, 2018).

Pada hasil uji ahli desain pembelajaran berkategori sangat baik yang dilihat dari kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran, pemberian langkah – langkah pembelajaran, serta soal evaluasi yang diberikan pada bahan ajar gambar berseri. Kehadiran media pembelajaran bahan ajar gambar berseri mengakibatkan peserta didik menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam membuat cerita. Diketahui bahwa, keberhasilan suatu pembelajaran dengan adanya media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar kehadiran suatu media itu sangat penting. Jika peserta didik tidak dapat memahami suatu penjelasan yang diberikan dapat dibantu dengan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai penyalur informasi yang dapat mengembangkan imajinasi peserta didik dan menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam mencapai keberhasilan pembelajaran di sekolah (Musinah, 2020 ; Wibawa,2010).

Hasil pada uji ahli media pembelajaran berkategori baik yang ditinjau dari konsistensi penggunaan tema, penggunaan huruf, penggunaan gambar dalam bahan ajar, audio yang digunakan, materi yang diberikan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik agar peserta

didik semangat dalam proses pembelajaran. Penggunaan suatu media dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yaitu, dapat membangkitkan keinginan peserta didik untuk belajar dan dapat membangkitkan suatu rangsangan serta motivasi dalam proses pembelajaran (Teni Nurrita, 2018 ; Azhar Arsyad). Dengan memberikan media yang berisi gambar, warna – warni kepada peserta didik dapat menarik minat belajar peserta didik dalam menulis. Memberikan peserta didik media yang dilengkapi dengan gambar dapat membantu peserta didik dalam melihat keadaan nyata dalam pembelajaran yang berkaitan dengan suatu cerita (Hidayati & Astuti, 2020 ; Hafid, 2020). Berdasarkan pernyataan yang diberikan pada uji coba perorangan dan kelompok kecil yaitu, media yang diberikan jelas, dapat menambah kecerdasan, menarik sekali, mudah dipahami dan bermanfaat bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil temuan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan oleh (Laeli, 2020) menyatakan bahwa pengembangan media gambar berseri layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis, sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Wahyuni,2019) menyatakan bahwa pengembangan media gambar berseri berbasis pop-up *book* layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi.

Begitu dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Munah, 2020) bahwa media gambar berseri dinilai dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan sederhana untuk siswa kelas III.

Sehingga, setelah melalui tahap uji coba oleh pakar ahli dan uji coba produk dapat dinyatakan bahwa pengembangan bahan ajar gambar berseri berbasis menulis imajinatif pada keterampilan menulis cerita kelas III SD No.1 Kerobokan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar gambar berseri berbasis menulis imajinatif pada keterampilan menulis cerita kelas III SD No.1 Kerobokan berada dalam kategori layak untuk digunakan dilihat dari hasil uji ahli isi mata pelajaran, ahli isi desain pembelajaran dan ahli isi media pembelajaran serta hasil uji coba produk kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, disarankan produk bahan ajar gambar berseri berbasis menulis imajinatif dapat digunakan serta dimanfaatkan oleh guru – guru dalam proses

pembelajaran sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia mengenai gambar berseri untuk menulis cerita di kelas III SD. Selain itu, produk bahan ajar gambar berseri berbasis menulis imajinatif dapat bermanfaat untuk siswa sebagai media pembelajaran dalam memahami materi pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia serta dapat sebagai penelitian referensi yang relevan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran gambar berseri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, R. K. (2020). Pengembangan Keterampilan Menulis Dengan Menggunakan Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.276>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aida, S. (2018). Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik Dengan Menggunakan Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 56–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jip.3.2.111-118>
- Akhwani, & Romdloni, M. A. (2021). Pendidikan Karakter Masa Pandemi Covid-19 di SD. *2021-Indonesian*

- Journal of Primary Education*, 5(1), 1–12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.31381>
- Aprilia, Susanti., S. H. (2017). Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Tambak Kemeraan Kecamatan Krian. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–11.
- Astiningtyas, A., Wardani, N. S., & Prasetyo, T. (2019). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui PS-MTTW Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 33–42.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13872>
- Clara. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Pembelajaran Sistem Pencernaan di SMP* (Nomor 3). Universitas Pasundan.
- Ekayani, N. L. P. (2021). *Pentingnya Penggunaan Media Siswa*. March, 1–16.
- Ellyana. (2013). Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Putat Gede II. *Jurnal Unesa*, 2, 1–4.
- Hariato, E. (2020). Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara. *Didaktika*, 9(4), 411–422.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hasni. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 74–82.
<https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i1.14022>
- Hidayati, A., & Astuti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Kata Bergambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(2).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v3i2.27446>
- Jaya, S. I., & Azizah, L. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Imajinatif Dalam Keterampilan Menulis Paragraf Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA Sma Negeri 3 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 2(1), 70–77.
<https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i1.5632>
- Laeli, I. (2020). *Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang*.
- Larosa, A. S., & Iskandar, R. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Pantun di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3723–3737.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1207>
- Mulyati, Y. (2015). Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. In *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*.

- Munah, S. M. (2020). *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Melalui Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas III SD Negeri Mertasinga 02 Cilacap*.
- Munajah, R. (2019). *Konsep Dasar Bahasa Indonesia (Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Di Sekolah Dasar)*. 1–39.
- Musinah, E. (2020). Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Elsa*, 18, 24–32.
- Ningsih, R., & Ardianti, D. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantu Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa. 11, 17–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreatif.v11i1.25957>
- Nuryani, L., & Surya Abadi, I. G. (2021). Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 247. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Ramadhan, G., & Indihadi, D. (2020). Keterampilan Menulis Teks Ekspansi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 228–234.
- Rina Devianty. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, 24(2), 226–245. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/tar.v24i2.167>
- Rinawati, A., Mirnawati, L. B., & Setiawan, F. (2020). Analisis Hubungan Keterampilan Membaca dengan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 4(2), 85–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/ej.v4i2.343>
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Setiawan, L. D. (2020). Pendidikan Indonesia Di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Bahasa dan Sastra Indonesia (Senasbasa)*, 4(4), 432–437. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/.v4i1.3705>
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. PT. Bumi Aksara.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.

- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 03(01), 171.
- Trismanto. (2017). Keterampilan Menulis dan Permasalahannya. *Bangun Rekaprima*, 03(9), 62–67. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v3i1,20April.764>
- Umar. (2019). Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah*, 11(1), 131–144.
- Wahyuni, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop - Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV di SD/MI. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Welas, P. U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Vembria Rose Handayani, Nindya Putri Pratama*, 7(2), 28–35. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23969/jp.v4i2.2139>
- Widiyanti, N. M. D., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Games Smart Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD No.1 Mengwi Tahun Ajaran 2020/2021. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 21–25. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jlls.v4i1.32806>
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2020). Dramatik Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pada Persepsi Mahasiswa PGSD Undiksha). *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 515–526. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v8i3.29259>