

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR BERSERI
BERBASIS MONTASE UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS NARASI BAHASA
INDONESIA KELAS III SD INPRES
PATTALLASSANG**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

OLEH

SRI WAHYUNI NASSA

105401102217

10/01/2022

1 sup
Smb. Alumni

R/0006/PGSD/21 CP
NAS
P

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2021**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **Sri Wahyuni Nassa**, NIM **105401102217** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 825 Tahun 1443 H/2021 M pada tanggal 28 Rabiul Akhir 1443 H/ 04 Desember 2021 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin 06 Desember 2021.

Makassar, 28 Rabiul Akhir 1443 H
06 Desember 2021 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag.
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Penguji : 1. Dr. H. Bahrudin Amin, M. Hum
 2. Dr. Syahrudin, S. Pd., M. Pd.
 3. Dr. Tarman A Arief, S. Pd., M. Pd.
 4. Abd. Rajab, S. Pd., M. Pd.

Disahkan Oleh:
 Dekan FKIP, Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
 NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas III SD Inpres Pattallassang**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : **SRI WAHYUNI NASSA**
NIM : **105401102217**
Jurusan : **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

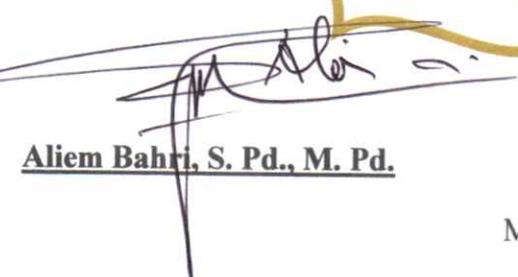
Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 06 Desember 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.


Abd. Rajab, S. Pd., M. Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM. 860 934

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148 913



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132. Fax. (0411)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Sri Wahyuni Nassa**
Nim : 1105401102217
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri
Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan
Menulis Narasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD
Inpres Pattallassang**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau buatan oleh orang lain atau dibuatkan oleh siapapun

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 8 November 2021

Yang Membuat Permohonan

Sri Wahyuni Nassa
NIM : 105401102217



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132. Fax. (0411)

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Sri Wahyuni Nassa**
Nim : 105401102217
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri
Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan
Menulis Narasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD
Inpres Pattallassang**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi,
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan selalu melakukan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2 dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian Perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, 8 November 2021

Yang Membuat Perjanjian

Sri Wahyuni Nassa

NIM : 105401102217

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Saya tidak gagal. Saya hanya menemukan 10.000 cara yang tidak berhasil.

Banyak kegagalan dalam hidup, mereka tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.

Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras.

Thomas Alva Edison

Man Jadda Wajada

Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, maka dia akan berhasil

(Pepatah Arab)

Persembahan Skripsi ini untuk :

Ayahanda Nassa.L dan Ibunda Fatimah. D yang teramat saya sayangi serta Suamiku Tasmin dan Anakku Muh Rizky Al Ziyad yang teramat saya cintai. Setiap langkahku selalu teriring doa dan nasehat yang menyejukkan jiwa. Senyuman dan candu yang selalu menjadi pelejit semangat terus berusaha maksimal menyelesaikan jejak-jejak pendidikanku. Tidak ada keluhan terdengar selama kurang lebih 4 tahun menjalani pendidikan ditingkat universitas. Hanya tetesan peluh yang menghiasi wajah mereka dan keikhlasan untuk memenuhi segala tuntutan kehidupan kampus.

Terimah Kasih Ayah, Ibu dan Suamiku

ABSTRAK

Sri Wahyuni Nassa, 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Pattallassang*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Aliem Bahri dan Abd. Rajab.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran gambar berseri berbasis montase dan menguji kelayakan media gambar berseri berbasis montase untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III SD Inpres Pattallassang.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Borg and Gall* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Research and Development (R&D)* yang telah disesuaikan menjadi tujuh langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perivisian desain, uji coba produk, dan revisi uji coba. Pemerolehan data dari angket kebutuhan guru dan siswa, sedangkan lembar validasi berasal dari ahli media dan materi. pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, data dokumen, angket, dan tes. Teknik analisis data, meliputi analisis data awal, analisis kelayakan media, dan analisis respons guru dan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media gambar berseri mendapat kriteria sangat baik dari respons guru dan siswa melalui model pengembangan teori *Borg and Gall*. Persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak. Persentase yang didapat dari ahli media adalah 89,7% dengan kriteria sangat layak. Hasil belajar uji skala kecil bahwa terjadi peningkatan hasil mengarang siswa sebelum dan sesudah penggunaan media gambar berseri. Ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan sebesar 0,067 yang diuji dengan pengujian uji *Lilifors*. Selain itu adanya perbandingan L_0 dan L_t dengan pengujian L_0 (pihak kiri) diperoleh $L_0 = 0,067$ dengan $\alpha 0,05$ maka $L_t = 0,14976$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berseri mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa SD Inpres Pattallassang.

Kata kunci: Media Gambar Berseri, Montase, Menulis Narasi

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji dan syukur bagi Allah Subhanahu Wataala pencipta alam semesta penulis panjatkan kehadiran-Nya, semoga shalawat dan salam senantiasa tercurah pada Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan orang-orang yang senantiasa istiqamah untuk mencari Ridha-Nya hingga di akhir zaman.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Pattallassang” diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berbekal dari kekuatan dan ridha dari Allah SWT semata, maka penulisan skripsi ini dapat terselesaikan meski dalam bentuk yang sangat sederhana. Tidak sedikit hambatan dan rintangan yang penulis hadapi, akan tetapi penulis sangat menyadari sepenuhnya bahwa tidak ada keberhasilan tanpa kegagalan.

Teristimewa dan terutama sekali penulis sampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua yang aku sayangi ayahanda Nassa. L dan Ibunda Fatimah. D atas segala pengorbanan dan doa restu yang telah diberikan demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu sejak kecil sampai sekarang ini. Serta

suami dan anakku yang aku cintai Tasmin dan Muh Rizky Al Ziyad yang telah memberikan semangat dan memberikan motivasi serta dukungan dalam melanjutkan pendidikan hingga selsainya penulisan skripsi ini. Semoga apa yang telah mereka berikan kepada penulis menjadikan kebaikan dan cahaya penerangan kehidupan di dunia dan di akhirat. Dengan pertolongan Allah SWT, yang hadir lewat uluran tangan serta dukungan dari berbagai pihak. Karenanya, penulis menghanturkan terima kasih yang tiada terhingga atas segala bantuan modal dan spiritual yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih dan penghargaan istimewa juga penulis sampikan kepada bapak Aliem Bahri, S. Pd., M.Pd. dan Bapak Abd. Rajab, S. Pd., M. Pd. selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan arahan dan semangat kepada penulis sejak penyusunan proposal hingga terselesainya skripsi ini.

Tak dapat pula penulis lupakan adanya bantuan dari berbagai pihak dalam penyelsaian skripsi ini. Oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Erwin Akib, S. Pd., M. Pd., Ph. D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Aliem Bahri S. Pd., M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang senantiasa memberikan bantuan dalam hal izin penelitian penulis hingga penulis menyelesaikan studi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah

Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bimbingan, arahan, dan jasa-jasa yang tak ternilai harganya kepada penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Ibu Saniasa, S. Pd. Kepala Sekolah SD Inpres Pattallassang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyusun skripsi ini. Ibu Junniati, S. Pd. Wali kelas IIIB dan para guru SD Inpres Pattallassang yang telah membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis selama melakukan penelitian serta siswa kelas IIIB SD Inpres Pattallassang atas kesediaan menjadi subjek penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dan ucapan terima kasih yang tak terhingga secara khusus disampaikan kepada teman-teman kelas yaitu khususnya kelas A angkatan 2017 yang sama-sama senantiasa saling membantu suka maupun duka selama perkuliahan. Para sahabat penulis yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.

Semoga segala bantuan, pengorbanan, serta dorongan moril yang begitu tulus dan ikhlas kepada seluruh penulis secara terus menerus dapat menjadi ibadah dan memperoleh imbalan dari Allah SWT.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati yang tulus, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh kesempurnaan, “Manusia adalah kejadian sempurna, tetapi kebanyakan dari perbuatannya tidak sempurna”, oleh karena itu penulis masih serta merta mengharapkan kritikan demi pengembangan wawasan penulis kedepannya. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan ridha-Nya kepada kita semua,

Amin.

Billahi Taufiq Walhidayah

Wassalamu Alaikum Wr. Wb

Gowa, 8 November 2021

Penulis

Sri Wahyuni Nassa

DAFTAR ISI

| | |
|---|--------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | iii |
| SURAT PERNYATAAN..... | iv |
| SURAT PERJANJIAN..... | v |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | xii |
| DATAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| DAFTAR DIAGRAM..... | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xviii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 6 |
| C. Tujuan Pengembangan | 6 |
| D. Manfaat Penelitian | 7 |
| E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan | 8 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 9 |
| G. Definisi Operasional Variabel..... | 10 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 12 |
| A. Kajian Teori | 12 |
| 1. Hakikat Pengembangan | 12 |
| 2. Hakikat Media Pembelajaran | 12 |
| 3. Gambar Berseri | 21 |
| 4. Montase..... | 24 |

| | |
|--|-----------|
| 5. Hakikat Belajar | 25 |
| 6. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar..... | 29 |
| 7. Karangan Menulis..... | 30 |
| 8. Menulis Narasi..... | 35 |
| B. Penelitian yang Relevan..... | 37 |
| C. Kerangka Pikir | 39 |
| BAB III METODE PENGEMBANGAN | 41 |
| A. Model Pengembangan..... | 41 |
| B. Prosedur Pengembangan..... | 43 |
| C. Populasi dan Sampel | 46 |
| D. Data dan Sumber Data | 47 |
| E. Instrument Penelitian | 48 |
| F. Teknik Pengumpulan Data..... | 49 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 52 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 55 |
| A. Hasil Penelitian..... | 55 |
| 1. Perencanaan Produk Media Gambar Berseri | 55 |
| 2. Analisis Validasi Media Gambar Berseri | 67 |
| 3. Kepraktisan Media Gambar Berseri..... | 74 |
| 4. Efektivitas Media Gambar Berseri..... | 81 |
| B. Pembahasan..... | 82 |
| 1. Validasi Media Gambar Berseri..... | 83 |
| 2. Kepraktisan Media Gambar Berseri..... | 86 |
| 3. Efektivitas Media Gambar Berseri..... | 89 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 92 |
| A. Simpulan | 92 |
| B. Saran | 93 |

| | |
|----------------------------|------------|
| DAFTAR PUSTAKA..... | 95 |
| LAMPIRAN..... | 97 |
| RIWAYAT HIDUP..... | 222 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--------------|----------------|
| 3.1..... | 53 |
| 3.2..... | 54 |
| 4.1..... | 55 |
| 4.2..... | 56 |
| 4.3..... | 57 |
| 4.4..... | 67 |
| 4.5..... | 68 |
| 4.6..... | 70 |
| 4.7..... | 71 |
| 4.8..... | 74 |
| 4.9..... | 78 |
| 4.10..... | 82 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---------------|----------------|
| 2.1..... | 40 |
| 3.1..... | 42 |
| 3.2..... | 43 |
| 4.1..... | 63 |
| 4.2..... | 64 |
| 4.3..... | 64 |
| 4.4..... | 65 |
| 4.5..... | 66 |
| 4.6..... | 66 |
| 4.7..... | 67 |

DAFTAR DIAGRAM

| Diagram | Halaman |
|----------------|----------------|
| 4.1..... | 76 |
| 4.2..... | 80 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|----------------|
| 1. Instrumen Wawancara Indentifikasi Masalah..... | 98 |
| 2. Daftar Nama Siswa | 104 |
| 3. Daftar Nilai Indentifikasi Masalah Siswa | 105 |
| 4. Angket Kebutuhan | 106 |
| 5. Penilaian Ahli..... | 120 |
| 6. Angket Respons Media | 146 |
| 7. Perangkat Pembelajaran..... | 172 |
| 8. Rubrik Penilaian..... | 207 |
| 9. Hasil Uji Coba Skala Kecil | 209 |
| 10. Persuratan..... | 214 |
| 11. Dokumentasi | 220 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini masih belum menunjukkan perbaikan signifikan. Hal ini ditandai dengan ketertinggalan di dalam pendidikan formal dan informal. Pendidikan sangatlah penting bagi manusia karena dengan pendidikan kita akan mendapatkan berbagai macam pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap serta tingkah laku. Di dalam pendidikan terdapat proses belajar proses inilah menjadi perubahan tersebut.

Menurut Triwiyanto (2014: 22) memberikan pengertian pendidikan kedalam tiga jangkauan, yaitu pengertian pendidikan dalam arti luas, sempit, dan luas terbatas. Dalam arti luas, yaitu pendidikan adalah hidup, pendidikan dalam arti sempit adalah sekolah, dan pendidikan dalam arti luas terbatas adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan siswa agar dapat maminkan peran di berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa akan datang.

Susanto (2013: 242) menyebutkan bahwa di SD pembelajaran bahasa Indonesia berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan berbahasa. Sabagai makhluk sosial, keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan oleh manusia. hal ini dikarenakan manusia menggunakan bahasa sebagai media dalam berkomunikasi dan bernteraksi dengan manusia lain melalui lisan maupun tulisan. Sedangkan

keterampilan berbahasa berguna agar manusia dapat menggunakan bahasa dalam melakukan interaksi dan komunikasi. Keterampilan tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa gagasan, keinginan, perasaan, atau interaksi. Dalam berinteraksi atau berkomunikasi, keterampilan berbahasa memiliki kaitan antara satu dengan yang lainnya dan saling menentukan. Dari uraian tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa siswa SD harus menguasai keterampilan berbahasa. Keterampilan tersebut merupakan bekal bagi manusia dalam melakukan interaksi dan komunikasi dengan orang lain.

Menurut I Made Utama (2016: 8) ada empat aspek kemampuan berbahasa yaitu keahlian mendengarkan, keahlian bercakap/berbicara, keahlian membaca, keahlian menulis. Kategori-kategori itu dapat dikuasai oleh siswa secara bertahap kurun waktunya. Kemampuan pertama yang tumbuh yakni kemampuan mendengarkan. Selanjutnya, mulailah berkembang kemampuan berbicara dengan berjalannya kemampuan mendengarkan. Kemudian berkembanglah kemampuan membaca sebelum kemampuan menulis.

Dalman (2016: 2) menjelaskan bahwa menulis adalah aspek yang paling rumit atau kompleks karena penulis harus mampu menyusun, mengelola isi dari tulisan, dan dapat menyalurkan kedalam bahasa tulisan. Menulis merupakan suatu proses penyampaian pikiran atau gagasan dalam bentuk lambang atau tulisan yang memiliki makna. Menulis memiliki rangkaian proses diantaranya aktivitas menyusun, merangkai, dan menggambarkan lambang atau tulisan yang berawal dari kumpulan huruf-huruf kemudian disusun menjadi sebuah kata. Selanjutnya kumpulan berapa kata dibentuk menjadi kalimat. Kumpulan beberapa kalimat

dibentuk menjadi paragraf, lalu kumpulan paragraf dibentuk menjadi karangan yang mengandung makna dan utuh (Dalman, 2016: 4). Sedangkan menurut Susanto (2013: 243) Menulis diartikan sebagai keterampilan seseorang menyampaikan atau menyalurkan pesan yang berbentuk tulisan. Menulis berhubungan dengan aktivitas seseorang dalam melakukan pemilihan, dan penyusunan pesan yang dikirimkan melalui bahasa tulisan.

Pada jenjang sekolah dasar keterampilan menulis termuat dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui pengajaran bahasa Indonesia, siswa diajarkan untuk dapat menuangkan gagasan, pikiran, dan informasi kedalam bentuk tulisan. Menurut Tarigan (2013: 28) menulis berdasarkan bentuknya dibagi menjadi empat jenis. Satu diantaranya yaitu menulis deskripsi. Menulis deskripsi merupakan kegiatan menulis yang menggambarkan suatu peristiwa atau objek tertentu menggunakan kata-kata yang rinci dan jelas agar pembaca seakan-akan turut merasakan secara langsung hal yang penulis gambarkan (Dalman, 2016: 94).

Arsyad menjelaskan (2014: 3) bahwa media merupakan alat atau sesuatu yang dipakai untuk menggambarkan tujuan atau pesan pembelajaran. Media memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang mempengaruhi lingkungan dan kondisi belajar yang telah dirancang dan dibuat oleh guru Nununk Suryani (2018: 9). Selain itu, materi dan bahan pengajaran dapat diperjelas dengan adanya media pembelajaran sehingga mudah diserap dan dipahami oleh siswa serta membuat metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Media juga bermanfaat untuk menghadirkan kegiatan belajar mengajar untuk interaktif dan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan

motivasi belajar pada siswa serta membuat siswa tidak cepat bosan ketika mengikuti proses pembelajaran, Nununk Suryani (2018: 14). Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media sangat bermanfaat dalam pembelajaran sehingga guru harus mampu menentukan media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara awal pada tanggal 31 Mei 2021 dari salah satu guru atas nama Junniati, S. Pd yaitu hasil menulis karangan siswa di kelas III SD Inpres Pattallassang dari 28 orang siswa ada 60% atau 17 orang siswa belum mencapai batas kriteria ketuntasan KKM, sedangkan KKM yang harus dicapai ada 65, ini diakibatkan dari beberapa faktor salah satunya faktor *pademi covid-19* siswa seringkali menulis dalam jumlah yang sedikit dan kesulitan menuangkan idenya dalam sebuah tulis. Dikarenakan siswa harus belajar daring dan sangat sulit mengakses internet pada saat dilakukan proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi karangan narasi yang masih sangat rendah diantaranya adalah tidak adanya media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat monoton dan kurang menarik bagi siswa sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengespresikan ide, gagasan, dan pikirannya dalam menyusun kalimat yang baik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diupayakan untuk berkolaborasi dengan guru kelas untuk memperbaiki pembelajaran menulis narasi. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (2009: 24), manfaat media pembelajaran

dalam proses belajar siswa yaitu membuat siswa aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Usaha lain yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan pengembangan media gambar berseri sebagai alternative media pembelajaran yang digunakan.

Usman (2002: 23) menambahkan media gambar berseri adalah jenis sarana atau alat berupa gambar yang disusun secara seri dengan tujuan agar pembelajaran cepat menguasai materi pembelajaran dengan menekankan pada jenis media yang digunakan yaitu rangkaian gambar (gambar tentang kebersihan, lingkungan, panorama alam, aktivitas siswa dan sebagainya) dalam penggunaannya yang sangat ditentukan oleh aktivitas dan suasana pembelajaran, faktor lingkungan serta kultur sekolah.

Media gambar berseri dipilih sebagai solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dikarenakan sarana prasarana yang dimiliki sekolah belum memadai, seperti tidak adanya LCD proyektor. Selain itu media gambar berseri mempunyai peranan penting untuk memperjelas maksud jalan cerita sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami maksud gambar tersebut berdasarkan urutan cerita yang terdapat pada gambar.

Menurut Sudjana (2009: 12), ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif. Dengan menciptakan gambar ke dalam kegiatan menulis karangan, minat belajar siswa akan tertarik pada pesan gambar yang ditampilkan sehingga secara tidak langsung dapat membantu siswa lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Siswa mengalami proses belajar yang berubah selama adanya pandemi ini sehingga pada saat terjadi aktifitas belajar, siswa yang kurang mengerti ditambah lagi dengan sulitnya diakses jaringan membuat siswa tidak fokus. Dan faktanya pembelajaran daring akan tetap berlangsung selama pandemi ini belum berakhir atau belum adanya ketetapan baru dari pemerintah untuk belajar di sekolah. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian di SD Inpres Pattallassang dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas III SD Inpres Pattallassang”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana desain pengembangan media gambar berseri berbasis montase untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III SD Inpres Pattallassang?
2. Bagaimana validasi, kepraktisan, dan efektivitas media gambar berseri berbasis montase untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas III SD Inpres Pattallassang?

C. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikaji oleh peneliti maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran gambar berseri berbasis montase untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III SD Inpres Pattallassang.
2. Menguji validasi, kepraktisan, dan efektivitas media gambar berseri berbasis montase untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III SD Inpres Pattallassang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini baik dalam segi manfaat teoretis maupun praktis adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif dalam memahami pentingnya kegunaan suatu media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan pertimbangan dalam pemilihan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang ada.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan tidak menonton dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya kemampuan siswa dalam mengemukakan gagasan dalam cerita,

memilih kata, mengembangkan kalimat, dan menggunakan ejaan dengan menggunakan gambar berseri.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif dalam menyampaikan materi yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran gambar berseri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih asyik dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Untuk memperbaiki masalah-masalah atau kesulitan yang dihadapi siswa dalam upaya meningkatkan dan perbaikan mutu pelajaran di sekolah.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang peneliti kembangkan dari gambar berseri untuk siswa kelas III SD Inpres Pattallassang adalah sebagai berikut:

1. Ukuran dari gambar seri yaitu A4
2. Jumlah dari halaman 12 halaman
3. Bagian awal produk berisi prakata dan petunjuk penggunaan buku bagi siswa.
4. Bagian isi berisi Ayo Menyimak yang bertujuan agar siswa membaca contoh teks narasi yang berjudul "Kebiasaan Sebelum Makan", kemudian guru menjelaskan contoh prosedur dalam menulis teks narasi dari Ayo Menulis yang bertujuan agar siswa menuliskan teks narasi yang berjudul "Kebiasaan Sebelum Makan".

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan mengembangkan bahan ajar berupa media gambar berseri berbasis montase, yang mengacu pada beberapa asumsi, yaitu:

1. Dengan mengembangkan media seperti gambar berseri, diharapkan siswa mampu belajar secara mandiri dan tidak selalu tergantung dengan penjelasan materi dari guru, siswa diharapkan belajar berfikir kreatif, aktif, dan agar terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.
2. Media yang diciptakan ini, diharapkan dapat mengetahui kelemahan atau kekurangan pada saat proses pembelajaran, dan tidak untuk meningkatkan ketepatan suatu produk yang telah dikembangkan.

Peneliti akan membatasi masalah yang akan dikaji, batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang berupa gambar berseri berbasis montase ini hanya difokuskan pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Subjek penelitian ini dibatasi hanya untuk siswa kelas III SD Inpres Pattallassang, kecamatan pattallassang, kabupaten gowa.
3. Pengembangan media gambar berseri berbasis montase ini melakukan penelitian pengembangan. Penelitian dikembangkan berdasarkan teori dari *Borg and Gally* yaitu model pengembangan *Research and Development (R&D)* yang memiliki 10 tahapan.

G. Definisi Operasional Variabel

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media gambar berbasis montase dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam dunia pendidikan. Secara umum tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebagai berikut: (1) siswa menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara, (2) siswa memahami bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan (3) siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan, kematangan emosional, dan kematangan sosial, (4) siswa memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa (berbicara dan menulis), (5) siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, (6) siswa menghargai dan mengembangkan karya sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (BNSP, 2007).

2. Gambar Berseri

Gambar berseri adalah rangkaian gambar yang menceritakan suatu peristiwa. Setiap gambar menceritakan bagian dari cerita tersebut. Gambartersebut disusun secara urut sehingga membentuk sebuah cerita yang runtut. Menurut

Sudjana (2010:12) ilustrasi gambar merupakan perangkat pelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif.

3. Montase

Seni montase merupakan kajian seni budaya prakarya yaitu seni rupa dua dimensi yang sangat identik dengan kegiatan memotong gambar lalu menempelkannya (Muharrar, 2013: 44). Dikatakan dengan seni montase sederhana disebabkan menggunakan penempelan gambar yang akan dilakukan secara sederhana tanpa melibatkan unsur benda lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Sugiyono (2016 :5) pengertian pengembangan adalah usaha untuk meningkatkan serta menyempurnakan isi dari suatu produk menjadi lebih praktis dan efisien dengan cara memperdalam maupun memperluas informasi atau materi yang terdapat di dalamnya.

Penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha dalam mengembangkan maupun menemukan suatu produk dengan tujuan memudahkan dalam menyelesaikan persoalan jika pada masa yang akan datang terdapat permasalahan dalam bidang yang diteliti. Dengan adanya penelitian dan pengembangan akan membantu dan mempermudah dalam segala bidang terutama bidang pendidikan.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa *Latin medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar, berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran (Ahmadi, 2017). Menurut Suryani (2018: 5) media pembelajaran adalah segala suatu bentuk dan sarana untuk menyampaikan informasi yang dibuat atau

digunakan sesuai dengan teori pembelajaran. Asyhar (2011: 25) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membawa pesan atau informasi dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang berguna untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dibuat sesuai dengan teori pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sanaky (2013: 7) merumuskan beberapa fungsi media pembelajaran yang berfungsi media pembelajaran, adapun beberapa fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Menghadirkan objek sebenarnya
- 2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep kongkret
- 4) Memberi kesamaan prespsi
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.

Arsyad (2019: 20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual, yaitu fungsi atensi, efektif, kognitif, kompensatoris.

- 1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

- 2) Fungsi efektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajaran ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambing visual akan dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambing visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dari beberapa pendapat ahli mengenai fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai perangsang suatu pembelajaran dan menjadi sumber belajar yang menarik dan dapat mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, jarak serta menghadirkan objek yang sebenarnya.

Selain fungsi media pembelajaran juga dapat memberikan beberapa manfaat, Sanaky (2013:25) mengungkapkan beberapa manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut: 1) pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat membutuhkan motivasi belajar; 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat menguasai tujuan pengajaran dengan baik; 3) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajaran tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga; pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja,

tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, dan lain-lain.

Menurut Arsyad (2019: 29) beberapa manfaat praktis dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar;
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar secara individu sesuai dengan kemampuan dan minatnya;
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Arsyad (2019:28) menjelaskan manfaat media pembelajaran yaitu: 1) pembelajaran akan lebih menarik; 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya; 3) metode mengajar akan lebih bervariasi; 4) siswa akan lebih banyak melakukan aktifitas dalam kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, media pembelajaran dapat memberikan manfaat kepada guru maupun siswa untuk menciptakan pembelajaran yang terlambat oleh keterbatasan indera, ruang dan waktu serta media pembelajaran dapat bermanfaat untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, inovatif dan menarik dan menggunakan media.

c. Kriteria Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Sanaky (2013: 6) menjelaskan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki hal-hal utama yang harus dipertimbangkan, media harus dipilih sesuai dengan :

- 1) Tujuan pengajaran
- 2) Bahan pelajaran
- 3) Metode mengajar
- 4) Tersedia alat yang dibutuhkan
- 5) Pribadi mengajar
- 6) Kondisi siswa, minat dan kemampuan pembelajar
- 7) Sesuai pengajaran yang sedang berlangsung

Menurut Arsyad (2019: 74-76) menjelaskan bahwa kriteria dalam memilih media bersumber dari suatu konsep bahwa media adalah bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan, sehingga pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan sebagai berikut:

- 1) Menyesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai. Pemilihan media berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotrik;
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa;

- 3) Praktis, lewes, dan bertahan. Kriteria pemilihan media ini menuntun guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.
- 4) Guru terampil dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran. Pengelompokan ini bertujuan agar media yang digunakan dapat sasaran. Misalnya media yang sudah efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan untuk kelompok kecil atau perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual pada media harus jelas dan informasi yang disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, materi pelajaran, media digunakan, bermutudan guru dapat menguasai media yang digunakan.

Dalam penggunaan media pembelajaran menurut Ahmadi (2017: 73-75) perlu diberikan pedoman umum sebagai berikut :

- 1) Tidak ada satu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu. Pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran;

- 2) Penggunaan media harus di dasarkan pada tujuan pembelajaran pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan demikian pemanataan media harus menjadi bagian integral dari penyajian pelajaran;
- 3) Penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan;
- 4) Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan seperti belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri;
- 5) Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti preview media yang dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang butuhkan diruang kelas sebelum pelajaran dimulai dan sebelum peserta masuk. Dengan cara ini pemanfaatan media diharapkan tidak akan mengganggu kelancaran proses belajar mengajar dan mengurangi waktu belajar;
- 6) Siswa perlu disiapkan sebelum media pembelajaran digunakan, agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal-hal yang penting selama penyajian dengan media berlangsung.
- 7) Penggunaan media harus diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta.

Selain itu media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu. Menurut Arsyad (2019:71-74) dari segi teori belajar, terdapat prinsip-prinsip psikologis yang perlu diperhatikan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

1) Motivasi; 2) perbedaan individual 3) tujuan pembelajaran; 4) organisasi isi; 5) persiapan sebelum belajar; 6) emosi; 7) partisipasi; 8) umpan balik; 9) penguatan; 10) latihan dan pengulangan; 11) penerapan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media harus didasarkan dengan tujuan pembelajaran, disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, kemampuan guru dan siswa dalam menggunakan media, kondisi kelas, serta memberikan tindak lanjut atau latihan pengulangan.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2019: 79-80) mengungkapkan bahwa media pembelajaran terdiri dari :

- 1) Media berbasis manusia, yaitu jenis media tertentu digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Contohnya guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain.
- 2) Media berbasis cetakan, yaitu jenis media yang dicetak. Contohnya buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.
- 3) Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) yaitu media yang memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk visual dapat berupa gambar, diagram, grafik, dan bagan.

- 4) Media berbasis audio-visual, yaitu media visual yang menggabungkan penggunaan suara. Bentuk audio visual yaitu vidio, film, slide, tape dan televise.
- 5) Media berbasis komputer, yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan komputer. Bentuk media berbasis komputer yaitu pengajaran dengan bantuan komputer dan vidio interaktif.

Menurut Arsyad (2011:44-45) mengungkapkan jenis-jenis media pemebelajaran. Secara umum media dibagi menjadi empat jenis yaitu :

- 1) Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan siswa semata. Sehingga pengalaman belajar yang diterima siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatan. Beberapa media visual antara lain : (1) model cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster, (2) model dan protipe seperti globe bumi, dan (3) media realitas alam sekitar dan sebagainya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran siswa. Contoh media audio yang umum yang digunakan adalah tipe recorder, radio, dan CD player.
- 3) Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal maupun nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Contoh media audio-visual adalah film, vidio, program TV, dan lain-lain.

4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer.

Dari pendapat yang telah dikemukakan, menunjukkan jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam. Sering dengan berkembangnya zaman maka semakin beragam pula jenis media pembelajaran yang tersedia. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media buku interaktif. Buku interaktif pembaca akan mendapatkan pengalaman visual yang menarik karena disetiap halamannya akan selalu ada kejutan (Aprilia, 2015). Sedangkan menurut Ardhana (2016) buku interaktif termasuk kedalam media visual yang dicetak.

3. Gambar Berseri

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia (porwadaminta, 1984: 292), gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan cat, tinta, coret, potret, tinta, dan sebagainya. Sedangkan seri adalah rangkaian cerita atau peristiwa yang berturut-turut, rentetan atau dengan kata lain gambar cerita yang berturut-turut.

Satu diantara media sederhana yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu media gambar berseri. Arsyad (2017: 114) menyatakan bahwa media gambar seri yaitu sekumpulan gambar yang bercerita mengenai suatu peristiwa yang mengandung unsur kemenarikan, dilakukan penyusun secara acak dan urut menjadi serangkaian cerita. Gambar yang dimaksud tersebut termasuk foto, lukisan, dan sketsa. Pratiwi, Dwi (2016: 13) Gambar berseri adalah salah satu solusi untuk mengatasi masalah dalam mengajar

menulis. Gambar adalah ilustrasi yang dapat digunakan sebagai representasi dua dimensi dari orang, tempat atau benda. Artinya gambar adalah salah satu media komunikasi yang dapat menunjukkan kepada orang, tempat dan hal yang jauh dari kita. Pemanfaatan media gambar berseri dalam pembelajaran harapannya bisa memberikan daya tarik pada siswa, meningkatkan minat serta perhatian siswa dan memberikan gambaran mengenai suatu penjelasan yang masih bersifat abstrak.

Dalam klasifikasinya, media pembelajaran gambar berseri termasuk kedalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampak suatu benda. Menurut Djuanda, (2006:104), ciri-ciri gambar yang baik adalah 1) dapat menyampaikan pesan dan ide tertentu; 2) menarik perhatian, sederhana namun memberi kesan yang kuat; 3) berani dan dinamis, gambar hendaknya menunjukkan gerak dan perbuatan; serta 4) bentuk gambar bagus, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Gambar berseri adalah gambar dengan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Siswa berlatih mendeskripsikan setiap gambar, hasil deskripsi dari setiap gambar apabila dirangkai akan menjadi suatu karangan yang utuh (Arsyad, 2009: 119). Senada dengan Arsyad, Tizen (2008) menjelaskan bahwa gambar berseri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan sesama yang sedang diceritakan dan menunjukkan adanya keseimbangan antara gambar yang satu dengan gambar lainnya.

Menurut Sudjana dan Riva'I (2009: 56), media gambar dibagi menjadi dua yaitu: 1) media gambar tunggal yaitu kesatuan informasi yang dituangkan dalam satu lembar; 2) media gambar berseri yaitu kesatuan informasi yang dituangkan

dalam beberapa tahapan dibuat dalam satu tahapan pada satu lembar sehingga kesatuan informasi memerlukan beberapa gambar.

Gambar seri dipilih karena menarik dan berisi urutan kronologis dalam urutan yang memudahkan siswa untuk menghasilkan dan mengatur ide-ide mereka dalam bentuk tertulis. Sehingga, guru disarankan lebih kreatif dalam memilih dan menciptakan media yang menarik untuk mensukseskan pengajaran menulis. Mereka diharapkan melakukan penelitian untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang penggunaan seri gambar dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa (Wening, RH., 2016: 739).

Manfaat dari penggunaan media gambar berseri (Angkowo dan Kosasih, 2007: 29), antara lain; 1) membantu siswa dalam mengingatkan nama benda atau orang yang mereka lihat; 2) membantu mempercepat siswa dalam memahami materi; 3) membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dan materi yang dipelajari. Guru dapat mengembangkan keinginan dalam belajar bahasa siswa melalui gambar berseri, memudahkan mereka dalam belajar bahasa, memberikan kebermaknaan belajar dengan media autentik dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat memberi keberagaman dalam belajar bahasa dan unsur-unsur bahasa.

Tarigan (2008: 55) menjelaskan bahwa manfaat yang dapat diambil oleh siswa dari pengembangan paragraf dengan cara menganalisis gambar yaitu : 1) mengembangkan keterampilan melihat hubungan sebab akibat atau pesan yang tersirat dalam gambar, 2) mengembangkan daya imajinasi siswa, 3) melatih kecermatan dan ketelitian siswa dalam memperhatikan sesuatu, 4) mengembangkan daya interpretasi bentuk visual dalam bentuk kata-kata atau kalimat.

4. Montase

a. Pengertian Montase

Muharrar dan Veriyanti (2013: 44-45) menjelaskan bahwa montase merupakan suatu karya dengan cara pembuatan melalui pemotongan dan penempelan objek gambar dari sumber-sumber seperti foto yang sudah tercetak, koran, majalah, serta buku yang selanjutnya ditempel pada suatu bidang dan membentuk suatu kesatuan karya maupun tema. Karya montase sama teknik menggunting dan menempel sebuah gambar. Gambar jadi yang sudah digunting dari berbagai sumber kemudian di tempelkan melalui proses seleksi atau pemilihan. Proses seleksi tersebut disebut juga dengan proses reduksi yang nantinya menyisakan gambar yang benar-benar akan digunakan sesuai dengan tema yang akan dibuat sesuai komposisi sehingga membentuk sebuah karya montase.

Montase merupakan salah satu kegiatan yang bisa dilakukan oleh anak usia dini dan dijadikan sebagai stimulasi yang bisa disampaikan oleh orang tua atau guru agar dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Setiap kesukaran dalam setiap kegiatan disesuaikan dengan usia anak (Nurlaili, 2017: 1).

Montase merupakan salah satu karya seni dengan mengobinasikan berbagai unsur. Baik unsur dua dimensi atau tiga dimensi (Kristianto dan Haryanto, 2014: 80).

b. Teknik Montase

Bedasarkan teknik pembuatannya, karya seni montase bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu teknik foto dan teknik tempel secara manual. Akan tetapi kedua teknik ini memiliki prinsip yang sama, yaitu mengkompilasi serta memadukan gambar-gambar menjadi satu kesatuan dalam karya dalam tema tertentu (Muharrar dan Vereyanti, 2013: 45). Foto yang terbuat dari beberapa tempelan atau komplikasi foto-foto lain merupakan montase dalam dunia foto atau fotografi disebut dengan montase foto (*photo mobtage*). Montase dengan teknik ini dapat sederhana, contohnya dengan menempelkan foto seorang manusia pada sebuah foto pemandangan, namun bisa juga rumit dan sangat terencana. Sedangkan teknik menempelkan potongan-potongan gambar dari berbagai sumber pada sebuah bidang untuk menampilkan satu pesan tertentu dengan teknik tempel montase.

Menurut Probosiwi (2017: 283) teknik montase cukup efektif dalam memberikan/menyampaikan suatu materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan teknik montase dengan berprinsip dasar-dasar seni rupa menolong siswa dalam memperoleh standar kompetensi dasar atau tujuan dari suatu pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, proses pembelajaran hasil belajar siswa juga ikut meningkat.

5. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aspek yang memegang peran paling penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam proses pengajaran terjadi proses

bimbingan belajar yang dilakukan oleh pengajar atau guru terhadap siswa. Oleh karena itu, pengajar atau guru diharapkan dapat memahami dengan baik proses belajar siswanya. Susanto (2013: 4) menyimpulkan bahwa pengertian belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang secara sadar atau dengan sengaja untuk mendapatkan suatu pengetahuan, pemahaman, atau konsep hingga terjadi perubahan tingkah laku yang baik dalam bertindak, merasa maupun berpikir. Hamalik (2017: 28) juga menegaskan bahwa belajar merupakan proses terjadinya perubahan perilaku pada seseorang yang dilakukan melalui interaksi diri dengan lingkungannya. Seseorang akan dinyatakan telah belajar jika mengalami perubahan tingkah laku, misalnya yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 2017: 30).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa belajar adalah kegiatan pemerolehan konsep, pemahaman, dan pengetahuan yang dilakukan oleh seseorang dalam keadaan sadar sehingga memungkinkan munculnya perubahan perilaku dari pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungannya.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Kegiatan belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terjadi oleh proses pembelajaran, diantaranya: (1) faktor kegiatan, penggunaan, dan ulangan; (2) pengetahuan awal dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, hal itu digunakan sebagai dasar untuk menerima pengetahuan-pengetahuan baru; (3) faktor persiapan siswa dalam belajar, seorang siswa akan lebih mudah belajar apabila siswa tersebut telah siap menerima pengetahuan atau informasi yang akan dipelajari; (4) minat dan usaha siswa; (5) faktor fisiologis, kondisi tubuh sangat

mempengaruhi kegiatan belajar karena tubuh yang lemah dapat mengakibatkan perhatian anak terhadap kegiatan belajar menjadi berkurang; (6) faktor intelegensi, siswa dengan tingkat intelegesi yang tinggi akan mudah menerima pelajaran yang diberikan dan lebih mudah untuk mengingatkannya (Hamalik, 2017: 32).

Menurut Sudjana belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya: (1) kesiapan atau kematangan belajar; (2) kecerdasan anak (3) bakat yang dimiliki; (4) minat; (5) keinginan untuk belajar; (6) model yang digunakan dalam penyajian bahan atau materi pembelajaran; (7) kondisi atau situasi belajar; (8) sikap dan pribadi guru; (9) kompetensi yang dimiliki oleh guru; (10) masyarakat atau lingkungan (Susanto, 2016: 15).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya tingkat kecerdasan siswa, kesiapan siswa, pengalaman yang dimiliki, kondisi fisik, kemauan dan minat siswa, kompetensi guru, masyarakat dan lingkungan.

c. Pengetahuan Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013: 5) hasil belajar adalah perubahan yang dialami siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar yang telah dilakukan. Perubahan tersebut meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan psikomotorik (keterampilan). Ketercapaian hasil belajar dapat kita ketahui melalui kegiatan evaluasi atau penilaian atau mengukur tingkat penguasaan siswa. Pengukuran tingkat perasaan tersebut dilakukan pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki kaitan dengan materi yang disampaikan kepada siswa.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Motjiono (2015: 3) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh oleh kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar dapat berupa pemahaman konsep, keterampilan, dan sikap siswa. Menurut Bloom pemahaman konsep merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menerima, menyerap, dan memahami makna atau isi dari materi yang telah dipelajari (Susanto, 2013: 6). Pemahaman konsep dapat diukur dengan melakukan penilaian atau evaluasi. Misalnya dengan menggunakan tes. Dalam pembelajaran SD, umumnya pemahaman konsep dilakukan dengan mengadakan ulangan, hasil ulangan harian, semester, maupun ulangan umum (Susanto, 2013: 8-9). Menurut Usman dan Setiawati keterampilan proses dapat diartikan sebagai keterampilan yang merujuk kepada pembentukan kemampuan fisik, mental dan sosial dalam diri seseorang untuk menggerakkan kemampuan yang lebih tinggi (Susanto, 2013: 9). Sedangkan hasil belajar yang berupa sikap terdiri dari tiga komponen diantaranya: (1) kognitif, yaitu perbuatan yang mewakili hal yang diyakini oleh pemilik sikap; (2) afektif, yaitu perasaan yang berkaitan dengan emosional seseorang; dan (3) konatif, yaitu cara seseorang dalam berperilaku sesuai dengan sikap yang dimiliki (Susanto, 2013: 10).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar dan mengajar.

6. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang ditunjukkan agar siswa dapat belajar dengan baik. Pada penggunaannya kata “pembelajaran” biasanya diidentikkan dengan “mengajar” (Susanto, 2013: 19). Menurut Susanto (2013: 26) mengajar merupakan suatu aktivitas atau kegiatan menciptakan lingkungan belajar bagi siswa yang dilaksanakan oleh guru. Kegiatan tersebut meliputi: menciptakan suasana yang kondusif dalam belajar, memberikan arahan atau bimbingan pada siswa terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan Hamalik (2017: 44) menyebutkan bahwa pengertian mengajar berasal dari empat pendapat diantaranya: (1) mengajar merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan kepada siswa di sekolah; (2) mengajar merupakan proses pewarisan budaya kepada generasi muda di sekolah; (3) mengajar merupakan upaya menciptakan kondisi belajar bagi siswa melalui pengorganisasian lingkungan; dan (4) mengajar merupakan proses pemberian bimbingan atau arahan kepada siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses penyampaian pengetahuan, pemberian arahan atau bimbingan, dan penialain kepada siswa sehingga dapat belajar dengan baik.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Keterampilan berbahasa adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari pebgajaran bahasa Indonesia terutama dijenjang sekolah dasar. Keterampilan tersebut meliputi: keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan ini digunakan untuk mengomunikasikan pesan dalam kegiatan

berkomunikasi dan berinteraksi (Susanto, 2013: 242). Ketika anak berusia lima sampai enam tahun atau pada usia taman kanak-kanak (TK), anak memiliki kemampuan untuk menghasilkan sebuah cerita. Pada masa ini, kemampuan bercerita anak sebaiknya diasah dan dikembangkan sehingga mereka bisa belajar menuangkan perasaan dan pikirannya dengan leluasa meskipun tak jarang cerita yang diutarakan masih kurang jelas karena alurnya yang tidak runtut. Umumnya, cerita yang mereka hasilkan adalah cerita yang erat hubungannya dengan aktivitas sehari-hari. Ketika memasuki usia ini, mereka lebih banyak mengungkapkan sesuatu dengan menggunakan bahasa lisan dari pada tulisan. Sedangkan pada usia sekolah dasar, anak akan diarahkan untuk mempelajari keterampilan menulis. Anak bimbingan agar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa yang mereka miliki (Susanto, 2013: 243-244).

Pengajaran bahasa Indonesia di SD bertujuan agar siswa mampu memperluas wawasan, pengembangan kepribadian, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa yang dimiliki melalui karya sastra.

7. Karangan Menulis

a. Pengertian Menulis

Dari beberapa keterampilan menulis bahasa yang ada, menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting. Dimana keterampilan menulis erat kaitannya dengan keterampilan membaca, karena jika seorang anak terbiasa menulis berarti dia terbiasa membaca meskipun anak tersebut tidak menyadarinya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Yunus Abidin

(2018: 206) yang menyatakan bahwa menulis merupakan proses berulang yang dilakukan penulis untuk merevisi, menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan.

Sedangkan menurut Dalman (2018: 4) keterampilan menulis merupakan proses penyampaian pikiran angan-angan, dan perasaan seseorang dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna. Oleh sebab itu, menulis tidak hanya membuat kumpulan huruf yang akan dibentuk kalimat saja tetapi lebih dari itu semua. Karena menulis merupakan suatu kegiatan untuk menuangkan apa yang ada dalam ide, gagasan dan imajinasi kita dalam bentuk lambang/tulisan/tanda yang bermakna sehingga pesan yang ingin di sampaikan dapat di terima baik oleh pembaca. Menurut Tarigan (2013: 3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain, menulis merupakan suatu kegiatan produktif dan ekspresif.

b. Tujuan Menulis

Dalam menulis hendaknya memiliki sebuah tujuan yang akan dicapai oleh penulis, maksud dan tujuan penulis (*the write's intention*) adalah untuk mendapatkan respon atau jawaban dari pembaca terhadap hasil tulisannya tersebut. Tarigan (2013: 24) mengemukakan bahwa tujuan dari menulis sesuai dengan tujuan batasan tersebut menjadi:

- a. *Informative discourse* (memberitahukan atau mengajarkan)
- b. *Persuasive discourse* (meyakinkan)
- c. *Literary discourse* (menghibur)
- d. *Expressive discourse* (mengekspresikan perasaan dan emosi)

Sehubungan dengan tujuan menulis Dalman (2018:12-14) mengemukakan beberapa tujuan menulis yang terdiri atas:

- a. Tujuan penugasan (untuk memenuhi tugas yang diperolehnya)
- b. Tujuan estensis (untuk menciptakan sebuah keindahan seperti puisi)
- c. Tujuan penerangan (untuk memberikan informasi kepada pembaca)
- d. Tujuan pernyataan diri (untuk tidak melakukan pelanggaran dan surat perjanjian)
- e. Tujuan kreatif (untuk mengembangkan daya imajinasi)
- f. Tujuan komsumtif (untuk dijual dan dikonsumsi oleh pembaca)

Memahami pendapat tersebut disimpulkan bahwa, tujuan dari menulis meliputi: (1) menyampaikan informasi, (2) meyakinkan pembaca, (3) menghibur, (4) mengungkapkan perasaan, (5) memenuhi tugas, (6) menciptakan kaidah, serta (7) mengungkapkan imajinasi penulis.

c. Pendekatan dan Penalaran dalam Menulis

Menurut Zainurrahman (2013:8) mengemukakan bahwa pendekatan-pendekatan dalam menulis sebagai berikut: a) *pendekatan proses* pendekatan proses menekankan pada aspek proses sebagaimana dilalui oleh seorang penulis secara ril, menuangkan ide melalui langkah-langkah tertentu guna menciptakan sebuah tulisan.; b) *pendekatan produk*, pendekatan produk pendekatan “tradisional” dalam menulis yang menekankan aspek mekanika dari menulis, seperti fokus pada tata bahasa dan struktur kata, serta peniruan model.; c) *pendekatan berbasis genre*, pendekatan genre memahami kegiatan menulis

sebagai sebuah bentuk respons terhadap kondisi sosial, sehingga terdapat pandangan bahwa penulis bukan lagi sebuah proses ekspresif, tetapi juga sosial.

Menurut Keraf (2017: 5) menyatakan “penalaran (*reasoning*) merupakan suatu proses berpikir dengan menghubungkan-hubungkan bukti fakta, petunjuk atau eviden, ataupun sesuatu yang dianggap bahan bukti, menuju pada suatu simpulan:. Penalaran atau pengambilan simpulan dapat dilakukan menurut Keraf (2017: 6-7) dengan cara lain: a) *penalaran induktif*, penalaran induktif adalah suatu proses berpikir yang bertolak dari hal yang khusus sesuatu yang umum dapat dilakukan dengan tiga cara: (1) generalisasi, (2) analogi, atau (3) hubungan kausalitas (sebab-akibat); b) *penalaran deduktif*, penalaran deduktif adalah suatu proses berfikir yang bertolak dari sesuatu yang umum pada peristiwa yang khusus untuk mencapai sebuah simpulan.

Berdasarkan pendapat tersebut, disimpulkan bahwa pendekatan dalam proses penyaluran gagasan penulis meliputi a) pendekatan proses (*process oriented writing approach*), b) pendekatan produk (*produk oriented writing approach*), serta c) pendekatan berbasis genre. Dari pengertian tersebut, dalam penyajian tulisan berupa bukti, fakta, atau petunjuk menuju pada suatu simpulan dapat dilakukan melalui penalaran induktif maupun penalaran deduktif.

d. Tahapan Menulis

Menulis adalah suatu proses yang membutuhkan beberapa tahapan atau suatu kegiatan berkelanjutan. Menurut Ahmad Susanto (2013: 256) menguraikan proses menulis menjadi lima tahapan yaitu : (1) tahap pramenulis, (2) tahap menyusun draf tulisan, (3) tahap perbaikan, (4) tahap penyuntingan, serta (5)

tahap mempublikasikan. Sedangkan menurut Dalman (2018: 15-20) menyajikan tiga tahapan menulis yaitu a) tahapan pramenulis, b) tahap penulisan, dan c) pascamenulis. Menurut Dalman (2018: 15-20) terdapat tiga tahapan dalam menulis meliputi:

a. Tahap Pra Menulis

Tahap Pra Menulis merupakan suatu aktivitas yang dijalankan siswa dalam rangka menentukan idea yang akan dituliskan, memilih topic, menentukan tujuan penulisan, memperhatikan sasaran karangan, mengumpulkan informasi pendukung dan ide, sehingga muncul sebuah kerangka atau alur yang dikenal dengan istilah kerangka karangan.

b. Tahap Menulis

Tahap menulis adalah tahap dimana penulis mulai mengembangkan kerangka karangan yang telah dibuatkannya. Untuk mengembangkan karangan penulis harus menggunakan kalimat, tanda baca, kaidah ejaan, dan paragraf sehingga dihasilkan sebuah tulisan yang baik dan benar. Struktur atau kerangka karangan terdiri atas beberapa bagian : 1) awal karangan berfungsi untuk memperkenalkan pembaca terhadap pokok karangan, 2) isi karangan berfungsi untuk menyajikan pembahasan topik atau ide pokok dari karangan tersebut, 3) akhir karangan untuk mengembalikan pembaca karangan melalui rangkuman atau penekanan gagasan utama .

c. Tahap Pasca Menulis

Tahap Pasca menulis merupakan suatu aktifitas untuk menyusun dan menyempurnakan tulisan yang dihasilkan (revisi). Dalam melakukan revisi

terhadap suatu tulisan dapat dilakukan dalam beberapa langkah yang meliputi: 1) membaca ulang hasil tulisan, 2) menandai bagian-bagian yang akan diperbaiki menuliskan pembenarannya, 3) melakukan perbaikan sesuai dengan temuan atau penyuntingan.

Dari beberap pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan yang memerlukan proses secara bertahap dan berkelanjutan. Tahap-tahap dalam kegiatan menulis secara umum terdiri dari tiga tahapan yaitu: a) tahap pra-menulis, b) tahap menulis, dan 3) tahap pasca menulis.

8. Menulis Narasi

a. Pengertian Narasi

Narasi adalah bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu (Keraf, 2007: 153). Defenisi lain dikemukakan Serni (2007: 53), narasi adalah tulisan yang bertujuan menceritakan kronologis peristiwa kehidupan manusia. Senada dengan itu, menurut Labov dalam Zainurrahman (2011: 37), narasi merupakan tulisan yang menceritakan alat melaporkan sebuah peristiwa atau kejadian di masa lampau.

Menurut Zainurrahman (2013: 37), Narasi adalah tulisan berisi cerita mengenai suatu kejadian. Bentuknya bersifat fiktif seperti novel, cerpen, dongeng, dan sebagainya. Tetapi naratif tidak semuanya sifatnya adalah fiktif, naratif bisa juga bersifat factual namun jenis ini lebih dikenal dengan sebutan *recount*. Seperti sejarah, hasil wawancara naratif, transkrip interogasi, dan lain sebagainya. Naratif

bercerita mengenai suatu peristiwa, tempat, waktu, pelaku, watak, konflik, resolusi, serta pesan moral yang sering disebut koda (Zainurrahman, 2013: 37).

b. Elemen Tulisan Narasi

Teks narasi mempunyai empat elemen yang diwajibkan dan sebuah elemen bersifat opsi. Keempat elemen yang diwajibkan diantaranya orientasi, komplikasi, evaluasi, dan resolusi. Sedangkan sebuah elemen bersifat opsi yaitu koda (Zainurrahman, 2013: 38).

Setiap elemen mempunyai kegunaan yang berbeda, dan secara umum struktur skema semua ansur tersebut telah dicamtumkan sesuai urutan diatas. Tidak selamanya demikian, struktur skematik sangat tergantung pada salaras penulis. Berikut ini adalah penjelasan elemen-elemen tersebut, yakni:

- (1) Orientasi, fungsinya sebagai tempat di mana penulis memperkenalkan latar atau *setting*, serta memperkenalkan tokoh dalam cerita;
- (2) Komplikasi, fungsinya adalah tempat menyampaikan konflik yang ada dalam cerita;
- (3) Evaluasi, fungsinya adalah tempat alasan terjadinya suatu konflik dalam komplikasi;
- (4) Resolusi, fungsinya adalah penggambaran tokoh mengupayakan dalam memecahkan/persoalan dalam komplikasi, berdasarkan pada alasan yang terdapat dalam evaluasi;
- (5) Koda, yaitu bagian yang bersifat opsional. Artinya, apakah koda tersebut tertulis (jika itu naratif tertulis) secara implicit atau tidak.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tentang media pembelajaran gambar berseri berbasis montase untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi Bahasa Indonesia bukanlah penelitian yang pertama dilakukan. Penelitian terdahulu dengan pokok bahasa yang sama telah banyak dilakukan oleh para sarjana. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang sudah dilakukan penelitian ini dapat dikatakan meneruskan, dan membahas yang sebelumnya belum dibahas pada penelitian. Beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran gambar berseri berbasis montase untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi Bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh peneliti Aprilia Tri Wulandari (2015) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia”. Berdasarkan hasil penelitian ini berupa media gambar berseri, hasil persentase validasi yang diberikan oleh ahli materi memperoleh rata-rata dari hasil validasi semua variabel 92,5% ahli media 87,5% pada aspek keterpaduan isi materi, respon siswa terhadap media 83,4% pada aspek efektifitas bagi siswa. Hasil validasi ini dikategorikan “Sangat Baik”. Dari hasil validasi para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran gambar berseri tergolong program yang sangat baik, dan layak diterapkan dalam pembelajaran serta dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *R&D(Research and Development)*.

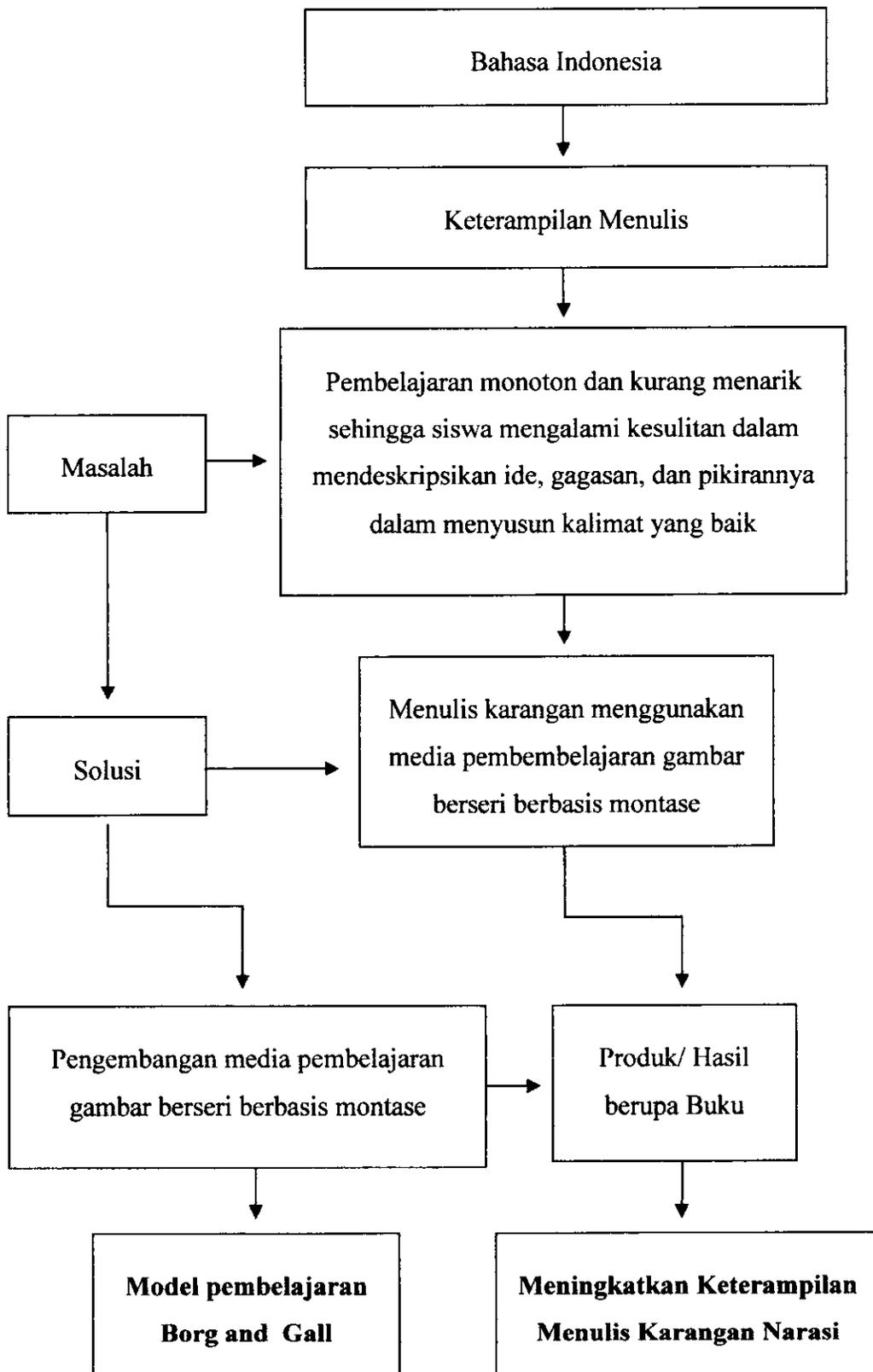
2. Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh peneliti Rizka Wahyuni (2019) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran gambar berseri berbasis pop-up book untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi Bahasa Indonesia kelas IV”. Hasil penelitian ini berupa pop-up book, hasil persentase validasi yang diberikan oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata dari hasil validasi semua variabel 93%, ahli materi 93%, ahli bahasa 95%, respon siswa terhadap media 96% Pada aspek efektifitas bagi siswa. Hasil validasi ini dikategorikan “Sangat Baik” dan disimpulkan media pembelajaran gambar berseri berbasis pop-up book efektif dan sangat baik sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *R&D (Research and Development)*.

Beberapa penelitian-penelitian tentang pengembangan media pembelajaran gambar berseri yang sudah dijelaskan diatas, penelitian ini bukanlah pertama dilakukan melainkan melengkapi, menyempurnakan dan membahas penelitian yang sebelumnya belum terbahas. Peneliti mengharapakan penelitian yang saat ini sedang peneliti lakukan dapat berguna serta dapat melengkapi dari penelitian yang sudah ada. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa didalam proses pembelajaran serta mengharapakan dengan adanya media yang peneliti teliti dapat meningkatkan inovasi dan kreatifitas bagi sistem pembelajaran yang diterapkan serta dapat mengajak keikutsertaansiswa yang aktif didalam menerima pembelajaran dan dapat membangun komunikasi yang baik antara siswa sehingga diharapkan tujuan pembelajaran yang dicapai.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran menulis karangan narasi di kelas III SD Inpres Pattallassang belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini tercermin pada masih banyaknya nilai siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia aspek keterampilan menulis karanga narasi belum mencapai rata-rata yang telah ditentukan. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat monoton dan kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan pikirannya dalam menyusun kalimat yang baik. Ini disebabkan guru hanya menggunakan metode ceramah dan tidak adanya media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, penelitian mengembangkan suatu media pembelajaran yakni gambar berseri berbasis montase. Penggunaan media pembelajaran ini untuk memperbaiki serta meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa sehingga dapat mencapa nilai rata-rata yang ditentukan.

Kerangka pikir tersebut dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

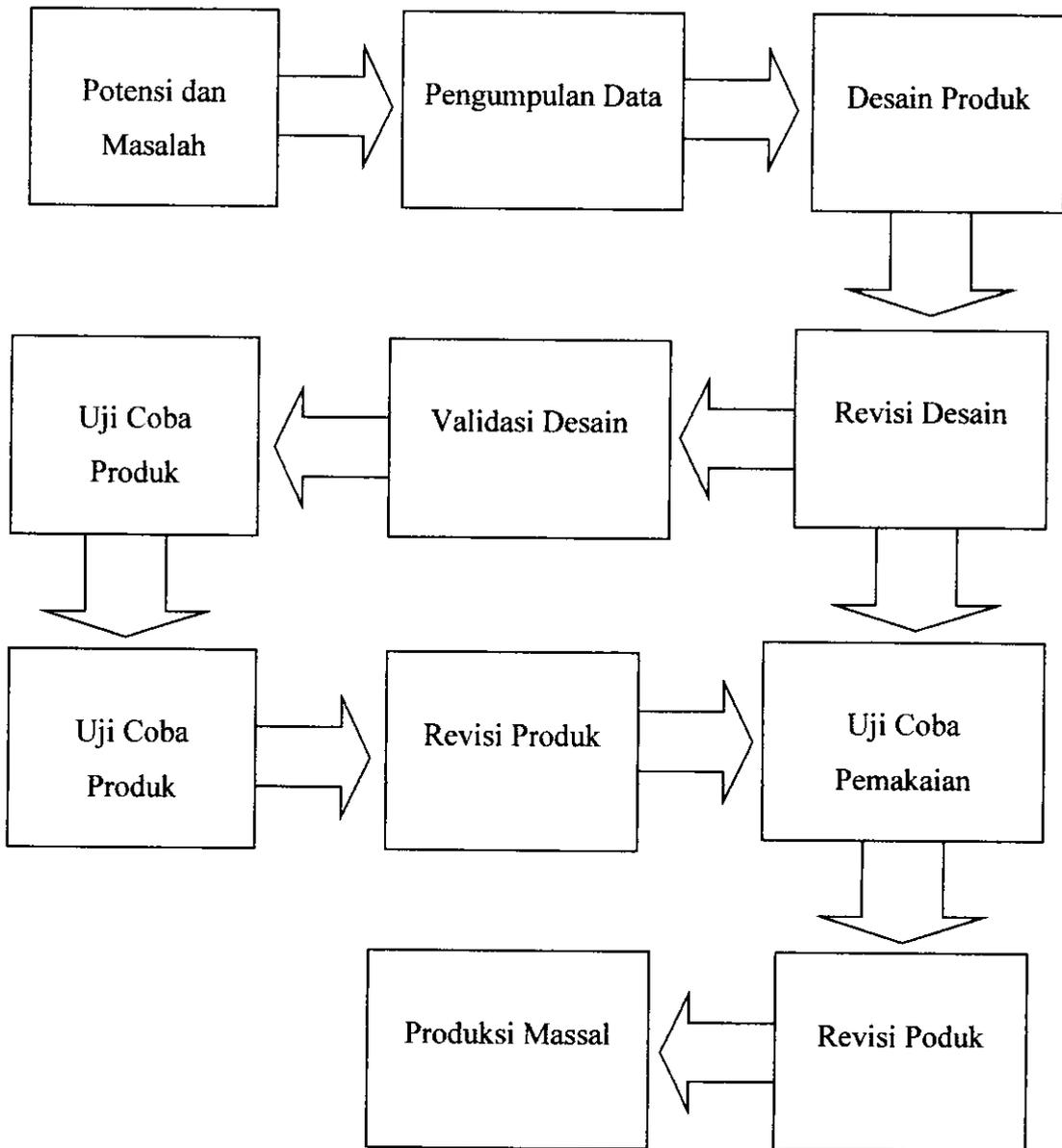
BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini akan menggunakan model penelitian pengembangan yang berpedoman pada teori *Borg and Gall*, yang ditulis ulang oleh Sugiyono, menurut Sugiyono (2015: 297) metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan akan menggunakan langkah-langkah yang berpedoman pada teori *Borg and Gall* yang di tulis oleh Sugiyono (2015 : 298) terdapat 10 tahapan yang dikemukakan oleh Sugiyono, diantaranya yaitu: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, dan (10) Produksi Massal. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar:

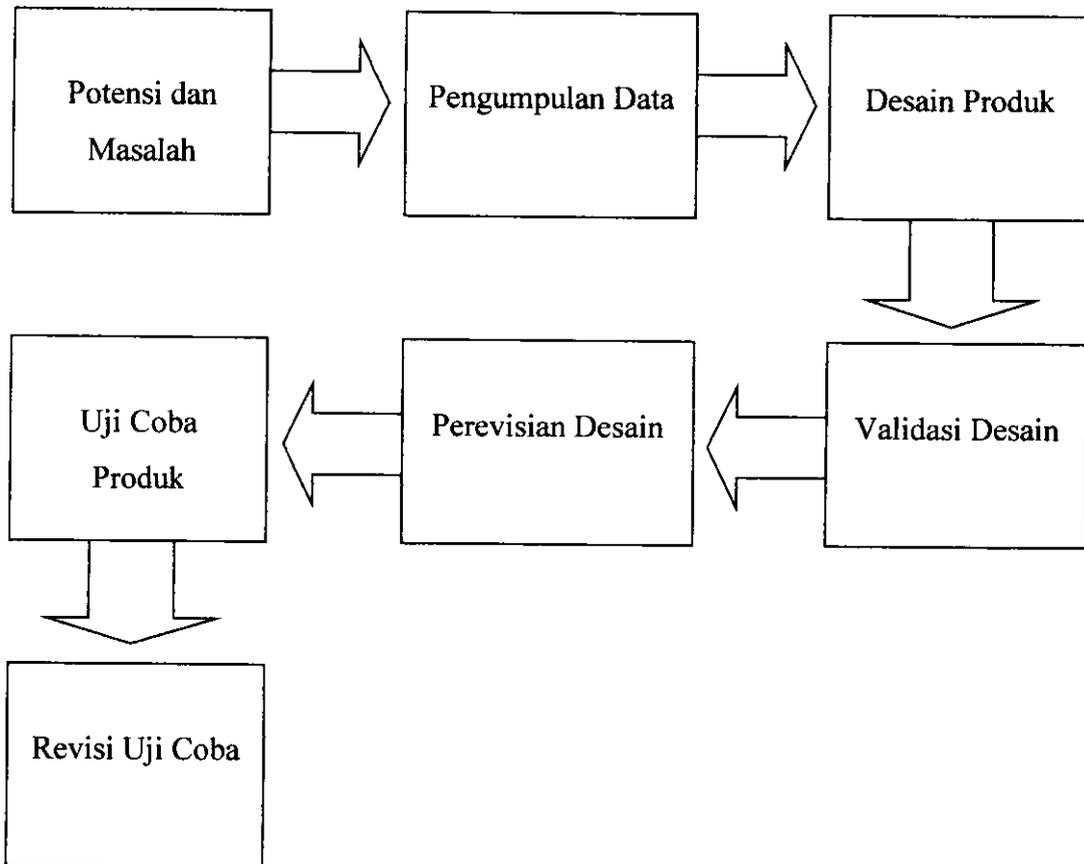


Gambar 3.1

Langkah-langkah metode R&D (Research and Development) menurut Borg and Gall.

Tahapan pada penelitian pengembangan (*R&D*) yang berpedoman kepada teori *Borg and Gall* memang terdapat 10 tahapan, tetapi ada beberapa tahapan yang tidak dilakukan oleh peneliti, karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, khususnya dalam penulisan skripsi dan tesis dapat dibatasi sampai 7

langkah tahapan penelitian saja. Tahapan 1 sampai 7 yang akan di gunakan pada penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2

Tujuh Langkah Tahapanan yang Dilaksanakan
Metode R&D (Research and Development) Menurut Borg and Gall

B. Prosedur Pengembangan

Pada bagian prosedur penelitian akan dijelaskan langkah-langkah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada pendapat Sugiyono (2015: 298) Prosedur penelitian pengembangan menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti dalam membuat suatu produk.

Prosedur pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang terdapat di SD Inpres Pattallassang bisa dikatakan dapat dijadikan sasaran pengguna Media Gambar Berbasis Montase dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan suatu produk yang akan digunakan pada saat pembelajaran dan dengan adanya permasalahan di SD Inpres Pattallassang dimana sangat kurang dalam penggunaan media, guru kelas sebelumnya tidak pernah berinovasi membuat media dalam pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Informasi tentang permasalahan yang ada dapat dijadikan pedoman dalam mengatasi permasalahan yang terdapat di SD Inpres Pattallassang, Kabupaten Gowa. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yang melakukan observasi tentang tahap awal ke SD Inpres Pattallassang, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas dan mengamati kegiatan pembelajaran di kelas III SD Inpres Pattallassang. Dengan melakukan observasi tersebut peneliti memperoleh informasi bahwa masih kurangnya penggunaan sumber belajar bahkan guru tidak pernah sebelumnya membuat media dalam pembelajaran.

3. Desain Produk

Berdasarkan data dan informasi yang telah dikumpulkan, maka produk yang dijadikan pilihan untuk dikembangkan adalah media gambar berseri berbasis montase. Produk tersebut berbentuk buku cetak dengan menggunakan bahan utama kertas HVS A4, bagian awal produk berisi prakata yang petunjuk

penggunaan buku bagi siswa, bagian isi berisi Ayo Menyimak yang bertujuan agar siswa membaca contoh teks narasi kemudian guru menjelaskan contoh prosedur dalam menulis teks narasi dan Ayo menulis yang bertujuan agar siswa menuliskan teks narasi.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan kegiatan untuk menilai apakah produk yang akan dikembangkan yaitu media gambar berseri berbasis montase akan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SD Inpres Pattallassang. Validasi desain akan dilakukan oleh beberapa ahli, yaitu ahli materi, dan ahli pembelajaran yaitu guru kelas III SD Inpres Pattallassang. Validasi ini akan dilakukan dengan menggunakan instrument berupa angket sehingga dapat diketahui kelemahan dan kelebihan pada produk tersebut.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk media gambar berseri berbasis montase oleh para ahli, dan terdapat kelemahan tersebut harus diperbaiki agar tidak terdapat kelemahan pada media gambar berseri tersebut, dan peneliti memperbaiki desain produk tersebut supaya dapat menghasilkan produk yang efektif dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan.

6. Uji Coba Produk

Dalam uji coba produk ini akan dilakukan kepada siswa kelas III SD Inpres Pattallassang. Dalam pelaksanaan uji coba produk ini akan dilakukan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil akan dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar yang menggunakan subjek siswa satu kelas uji coba kelompok besar yang

menggunakan subjek siswa satu kelas. Uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk dan minat siswa untuk menggunakan produk tersebut, serta untuk mengetahui kelemahan yang masih terdapat pada produk yang harus direvisi. Setelah melakukan uji coba produk pada kelas III SD Inpres Pattallassang, apabila masih ada yang harus direvisi pada produk yang telah diujicobakan akan dilakukan revisi.

7. Revisi Produk

Tahapan revisi produk ini dilakukan apabila dalam uji coba produk yang telah dilakukan oleh guru kepada siswa kelas III SD Inpres Pattallassang masih terdapat beberapa kekurangan atau kelemahan, hal tersebut dapat diketahui dari penilaian guru dan respon siswa terhadap produk yang digunakan atau yang telah diuji coba. Dengan begitu akan diketahui apa saja yang harus diperbaiki dari produk tersebut.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikanto, 2010: 173), selanjutnya menurut Sugiyono (2012: 117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas III SD Inpres Pattallassang yang berjumlah 28 orang siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikanto, 2010: 174). Menurut Sugiyono (2012: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini adalah kelas III sebanyak 28 orang siswa 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Dikarenakan penelitian ini menggunakan *Pretest* dan *Posttest*, untuk uji coba produk media gambar berseri digunakan 6 siswa. Hal ini dikarenakan pandemi Covid-19 dalam pelaksanaan penelitian, responden yang digunakan untuk menguji keefektifan produk adalah sebagian dari populasi saja.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

1) Data Kualitatif

Dari hasil data kualitatif pada penelitian ini yakni berisi hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi di kelas III SD Inpres Pattallassang.

2) Data Kuantitatif

Hasil dari data kualitatif pada penelitian ini yakni berupa jumlah siswa dan data keterampilan menulis siswa pada karangan naratif yang terdiri atas nilai ulangan akhir semester, nilai *Pretest* dan *Posttest* dikelas III SD Inpres Pattallassang.

2. Sumber Data

Data yang diperoleh untuk mendukung penyusunan Skripsi ini adalah data hasil belajar siswa arsip yang disimpan oleh pendidik, hasil wawancara dengan guru kelas, dan laporan pengamatan pembelajaran melalui kegiatan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas.

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, data merupakan suatu bagian penting didalam proses penelitian. Data adalah fakta baik berbentuk kualitatif atau kuantitatif. Instrument penelitian dikembangkan untuk mengamati dan untuk mengumpulkan data setiap kegiatan proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa. Instrument penelitian yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini berupa teknik tes dan non tes. Teknik penilaian pertama adalah teknik tes berupa soal/pertanyaan atau latihan untuk melakukan pengukuran dasar menulis narasi siswa, teknik penilaian yang kedua yaitu teknik nontes berupa observasi, wawancara, dokumentasi dan angket untuk ahli media, ahli materi, guru serta angket bagi siswa. Proses pengujian instrument dilakukan dengan mengadakan uji validasi, yaitu dengan membandingkan isi instrument dengan teori.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini memakai dua teknik dalam pengumpulan data, yakni teknik tes dan teknik non tes. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

a) Teknik Tes

Arikunto (2010: 193) menyebutkan bahwa tes merupakan deretan soal/pertanyaan atau latihan yang dipakai untuk melakukan pengukuran keterampilan, kecerdasan kognitif, kecakapan yang dimiliki oleh individu ataupun kelompok. Penelitian ini dilaksanakan pada tahap uji coba serta disampaikan sebelum maupun setelah dilaksanakannya pretest dan posttest. Tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk melakukan pengukuran kemampuan dasar menulis narasi siswa.

b) Teknik Non Tes

Non Tes adalah cara penilaian hasil belajar siswa yang dilakukan tanpa menguji siswa tetapi dengan melakukan pengamatan secara sistematis. Teknik evaluasi nontes berarti melaksanakan penilaian dengan tidak menggunakan tes. Teknik penilaian ini umumnya untuk menilai kepribadian anak secara menyeluruh meliputi sikap, tingkah laku, sifat, sikap sosial, dan lain-lain. Yang berhubungan dengan kegiatan belajar dalam pendidikan, baik secara individu maupun secara kelompok.

Dengan teknik non tes maka penilaian atau evaluasi hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan pengamatan secara sistematis observasi (*observasi*), melakukan wawancara (*interview*), menyebar angket (*questionnaire*), dan dokumentasi (*documentantion*).

Terdapat beberapa teknik non tes yang akan dilakukan dalam penelitian pengembangan, diantaranya sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi adalah proses yang rumit, proses ini disusun berdasarkan bermacam proses biologi dan psikologi (Sugiyono, 2015: 203). Sementara dalam buku Sugiyono (2015: 310) menyebutkan bahwa observasi yaitu pokok/dasar seluruh ilpeng/ilmu pengetahuan. Ilmuan-ilmuan hanya bisa melakukan pekerjaan didasarkan dengan kata yakni fakta terkait dengan riil/nyata yang didapatkan dari hasil observasi. Observasi diklasifikasikan menjadi observasi berpartisipasi, selanjutnya tidak terstruktur. Jenis observasi yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi terang-terangan dan tersamar yakni penelitian mengumpulkan data dengan berterusterang dengan sumber data, bahwa peneliti sedang melaksanakan penelitian (Sugiyono, 2015: 310).

2) Wawancara

Sugiyono (2015: 194) menyatakan bahwa wawancara dipakai sebagai teknik dalam mengumpulkan data jika berkeinginan melaksanakan studi awal dalam melakukan penemuan masalah yang dilakukan penelitian, selanjutnya jika penelitian berkeinginan mencari tahu berbagai hal berdasarkan responden yang mendalma dan jumlah responden relatif kecil.

Wawancara yang dipakai dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan jenis wawancara terstruktur serta tatap muka, yakni peneliti melaksanakan wawancara secara langsung kepada responden dan peneliti telah mengetahui informasi yang nantinya didapatkan. Dalam wawancara, instrument telah

disiapkan oleh peneliti berbentuk pertanyaan tertulis untuk diberikan untuk responden.

3) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan kejadian yang pernah terjadi, dokumen dapat berupa tulis, gambar, ataupun berbagai karya bernilai/monumental oleh individu dikemukakan oleh Sugiyono (2015: 329).

Dokumen yang dipakai dalam penelitian ini yaitu daftar nilai siswa kelas III SD Inpres Pattallassang pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum memakai gambar berseri berbasis montase yang akan dikembangkan oleh peneliti.

4) Angket

Sugiyono (2015: 199) menyebutkan bahwa angket merupakan suatu teknik dalam mengumpulkan data yang dilaksanakan melalui pemberian seperangkat pertanyaan tertulis untuk responden guna dijawab. Metode ini dipakai untuk memperoleh validasi oleh dosen atau ahli guna uji coba produk gambar berseri berbasis montase terhadap guru. Angket yang dipakai sebagai evaluasi gambar berseri untuk dosen ahli berupa *check-list* yang harus di isi oleh ahli dan guru didasarkan pada instrumen penilaian gambar berseri. Selanjutnya angket juga digunakan untuk responden siswa serta guru terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Awal

Analisis data awal dilaksanakan guna melakukan pembuktian bahwa kelompok yang diberi perlakuan dari sampel yang sama. Data yang digunakan dalam penganalisisan ini yakni data dari hasil *pretest* dan *posttest* muatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Analisis data awal yang dipakai yakni uji normalitas *pretest* dan *posttest*. Tujuan dari pengujian ini guna mencari tahu data hasil *pretest* and *posttest* apakah dari distribusi normalnya atautkah tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Liliefors*. Di bawah adalah langkah-langkah dalam melaksanakan uji normalitas dengan *Lilieforst* (Sudjana, 2005: 466-467).

- 1) Menjadikan bilangan baku berstandarkan rumus

$$z_i = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

Sumber: (Sugiyono, 2016: 77)

- 2) Melakukan perhitungan peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$
- 3) Melakukan perhitungan Proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang dinyatakan oleh $S(z_i)$

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- 4) Menghitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$, menentukan harga mutlak
- 5) Mengambil harga yang terbesar diantara berbagai harga mutlak selisih tersebut

(Lo)

Dengan Kriteria:

Jika $\text{sig} > 0,05$, maka data distribusinya normal

Jika $\text{sig} < 0,05$, maka data distribusinya tidak normal.

2. Analisis Kelayakan

Instrumen penilaian kelayakan media oleh ahli dilakukan analisis *percentage Correction* dianggap lebih mudah dan praktis. Penelitian dengan persentase ini menggunakan skala 5 atau skala Likert, dengan rumus sebagai berikut:

$$Np = \frac{k}{SM} \times 100$$

Sumber: (Purwanto, 2013: 102)

Keterangan:

Np = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

M = skor maksimal ideal

100 = konstanta

Hasil persentase data kelayakan kemudian di konserversikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Validasi Ahli

| Persentase | Kriteria |
|------------|--------------|
| 82% - 100% | Sangat layak |
| 63% - 81% | Layak |
| 44% - 62% | Cukup layak |
| 25% - 43% | Tidak layak |

Sumber: (Purwanto, 2013: 102)

3. Analisis Respons Guru dan Siswa

Data dari angket penilaian respons guru dan siswa bisa dianalisis memakai rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Sumber: Purwanto, (2013: 102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

M = skor maksimal ideal

100 = konstanta

Hasil persentase data kelayakan kemudian di konsevasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Persentase Respons Guru dan Siswa

| Persentase | Kriteria |
|------------|--------------|
| 82% - 100% | Sangat layak |
| 63% - 81% | Baik |
| 44% - 62% | Cukup baik |
| 25% - 43% | Tidak baik |

Sumber: (Purwanto, 2013: 102)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SD Inpres Pattallassang Kecamatan Pattallassang Kabupaten Gowa. Dengan data awal menunjukkan media yang digunakan masih kurang bervariasi serta belum menerapkan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi dalam proses pembelajaran dikelas.

Hasil Penelitian dan pengembangan Media Gambar Berseri dengan materi menulis narasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian dan pengembangan ini mencakup dua komponen yang dibahas dalam penelitian pengembangan media gambar berseri antara lain: (1) hasil pengembangan media gambar berseri; dan (2) penilaian kelayakan media gambar berseri.

1. Perencanaan Produk Media Gambar Berseri

Gambar berseri yaitu media yang digunakan dalam proses pembelajaran berbentuk buku cetak dengan menggunakan bahan utama kertas. Jenis kertasnya *Ivory* 270 gram dan juga *Kongstruk* 250 gram. Peneliti menganalisis kebutuhan guru dan siswa sebelum merancang desainnya dengan memakai angket. Berikut adalah angket analisis kebutuhan guru dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Guru

| No | Hasil Analisis Kebutuhan |
|----|---|
| 1 | Pembelajaran Bahasa Indonesia harus disesuaikan dengan Kompetensi |

| | |
|----|--|
| | Dasar |
| 2 | Perlunya siswa mempunyai kemampuan dalam keterampilan menulis narasi |
| 3 | Perlunya proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan bagi siswa |
| 4 | Adanya kendala pemilihan metode dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia |
| 5 | Perlunya media untuk siswa dalam proses pembelajaran |
| 6 | Media gambar berseri dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran |
| 7 | Ukuran gambar berseri diperlukan adalah Sedang (25 x 15 cm) |
| 8 | Warna gambar berseri yang diperlukan adalah berwarna |
| 9 | Bentuk gambar berseri yang diperlukan adalah menyesuaikan dengan gambar |
| 10 | Jenis huruf yang cocok dalam media gambar berseri adalah COPPERLATE GOTHIC GOLD, Iskola Pota, Kristen ITC |

Selain guru, siswapun diberi angket analisis kebutuhan. Dibawah ini adalah tampilan angket analisis kebutuhan siswa dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Siswa

| No | Hasil analisis Kebutuhan Siswa |
|----|---|
| 1 | Siswa menyukai Pembelajaran Bahasa Indonesia |
| 2 | Siswa kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia |
| 3 | Perlunya siswa berlatih menulis narasi |

| | |
|----|--|
| 4 | Perlunya siswa mencoba menulis narasi berdasarkan gambar |
| 5 | Perlunya media pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis narasi |
| 6 | Perlunya pemberian contoh menulis narasi |
| 7 | Ukuran gambar berseri yang diperlukan adalah Sedang (25 x 15 cm) |
| 8 | Desain gambar berseri yang cocok adalah Ramai |
| 9 | Bentuk gambar berseri yang cocok adalah Persegi |
| 10 | Warna gambar berseri yang cocok adalah Berwarna |

Pengembangan media gambar berseri didahului dengan perancangan *prototype*.

Tabel 4.3 Komponen Media Gambar Berseri

| KOMPONEN | RANCANGAN |
|--|--|
| Bagian sampul terdiri dari atas : 1. Logo UNISMUH 2. Jenis Media : Gambar Berseri 3. Judul : Pertumbuhan dan Perkembangan dengan Melakukan Kebiasaan yang baik 4. Sasaran : Siswa Kelas III SD/MI 5. Nama Penulis : Sri Wahyuni Nassa 6. Ukuran : A4 7. Bahan : Ivory 270 gram 8. Ilustrasi : Alat tulis |  |

| | |
|---|--|
| <p>Halaman romawi ii Media Gambar Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prakata 2. Bahan : Kertas <i>Kongstruk</i> 3. Ukuran : A4 |  |
| <p>Halaman pertama Media Gambar Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk penggunaan media bagi siswa 2. Bahan : Kertas <i>Kongstruk</i> 3. Ukuran : A4 |  |
| <p>Halaman kedua Media Gambar Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ayo Menyimak 2. Bahan : Kertas <i>Kongstruk</i> 3. Ukuran : A4 4. Contoh teks narasi beserta gambar ilustrasi |  |

Halaman ketiga Media Gambar Berseri

1. Contoh kalimat untuk setiap gambar
2. Bahan : Kertas *Kongstruk*
3. Ukuran : A4



Halaman keempat Media Gambar Berseri

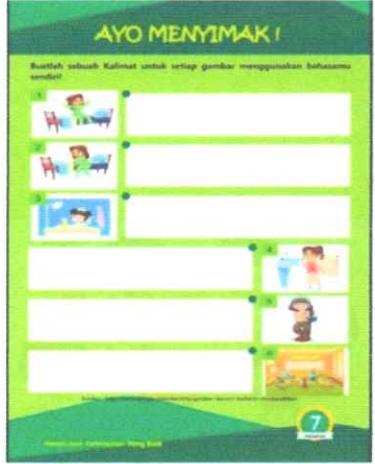
1. Lanjutan gambar berseri beserta kolom kalimat yang harus diisi oleh siswa
2. Bahan : Kertas *Kongstruk*
3. Ukuran : A4



Halaman kelima Media Gambar Berseri

1. Ayo Menulis
2. Kolom paragraf beserta contoh menggabungkan kalimat menjadi paragraf
3. Bahan : Kertas *Kongstruk*
4. Ukuran : A4



| | |
|--|--|
| <p>Halaman keenam Media Gambar Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Contoh paragraf teks narasi untuk evaluasi 2. Bahan : Kertas <i>Kongstruk</i> 3. Bahan : A4 |  |
| <p>Halaman ketujuh Media Gambar Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar berseri untuk evaluasi 2. Bahan : Kertas <i>Kongstruk</i> 3. Ukuran : A4 |  |
| <p>Halaman kedelapan, kesembilan, kesepuluh Media Gambar Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar serta kolom kalimat untuk setiap gambar 2. Bahan : Kertas <i>Kongstruk</i> 3. Ukuran : A4 |  |

| | |
|---|--|
| |   |
| <p>Halaman sebelas Media Gambar Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kolom Paragraf 2. Bahan : Kertas <i>Kongstruk</i> 3. Ukuran : A4 |  |

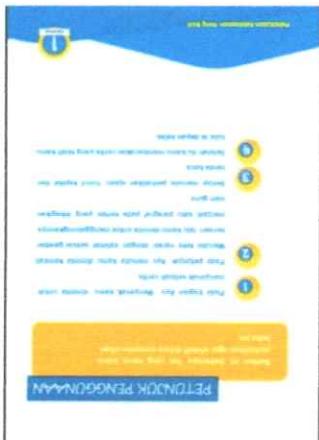
| | |
|--|---|
| | <p>Sampul belakang Media Gambar Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sampul belakang 2. Bahan : Ivory 270 gram 3. Ukuran : A4 |
| | <p>Sampul belakang Media Gambar berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Moto Penulis 2. Bahan : Ivory 270 gram 3. Ukuran : A4 |
| | <p>Halaman kedua belas Media Gambar Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Biodata penulis 2. Bahan : Kertas Kongstruk 3. Ukuran : A4 |

berseri.

Sebelum Makan dan contoh langkah-langkah menulisnya dalam media gambar
Isi dari bagian Ayo Menyimak yakni teks narasi tentang Kebiasaan

d. Ayo Menyimak

Gambar 4.3 Tampilan Desain Petunjuk Penggunaan Bagi Siswa



menggunakan media gambar berseri menulis narasi.

Petunjuk penggunaan bagi siswa terdapat di media gambar berseri. Isi
yaitu petunjuk dalam menggunakan media gambar berseri menulis narasi. Tujuan
dari petunjuk penggunaan yaitu untuk memudahkan siswa dan guru dalam

c. Petunjuk Penggunaan

Gambar 4.2 Tampilan Desain Prakata





e. Ayo Menulis

Isi dari bagian Ayo menulis yakni soal evaluasi yang terdiri atas teks narasi Kebiasaan Sebelum Makan, pada kolom kalimat digunakan untuk menulis kalimat dari setiap gambar dan kolom paragraf untuk digabungkan.

Gambar 4.4 Tampilan Desain Ayo Menyimak



Membawa Ilmu?.

Isi dari Moto penulis "Kami Datang Untuk Belajar Kami Pulang

g. Moto Penulis

Gambar 4.6 Tampilan Desain Biodata Penulis



Mahasiswa), Jurusan, tempat tinggal, email, serta nomor *handphone*.

Isi dari biodata penulis yaitu nama lengkap, NIM (Nomor Induk

f. Biodata Penulis

Gambar 4.5 Tampilan Desain Ayo Menulis



| Aspek yang dinilai | Validator Ahli | Jumlah Nilai/Skor | Total Skor | Persentase | Kriteria Penilaian |
|--------------------|----------------|-------------------|------------|------------|--------------------|
| Komponen | Media | 61 | 68 | 89,7% | Sangat |

Media Gambar Berseri

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Ahli

Berikut hasil rekapitulasi validasi penilaian oleh ahli media, yaitu :

Penilaian kelayakan media gambar berseri oleh ahli media, instrumen validasi berisi 17 pertanyaan yang diklasifikasi menjadi 3 aspek penilaian. Tiga aspek penilaian tersebut yakni aspek penilaian sampul, bentuk dan aspek isi dari media gambar berseri. Untuk rentang 82% - 100% mendapat kriteria sangat layak, rentang 63% - 100% mendapat kriteria layak, rentang 44% - 62 % mendapat kriteria cukup layak, dan rentang 25 % - 43 % mendapat kriteria kurang layak.

a. Analisis Validasi Ahli Media Gambar Berseri

2. Analisis Validasi Media Gambar Berseri

Gambar 4.7 Tampilan Desain Moto Penuhis



media, ada tiga aspek yang disusun menjadi berbagai deskriptor. Aspek-aspek instrumen validasi penilaian komponen penyajian yang dilakukan ahli yang diberikan harus otentik dan aktual.

Dalam aspek kandungan/isi materi, pada aspek penyajian materi yakni materi dilakukan ahli materi mencakup aspek isi materi, penyajian, dan kebahasaan. Instrument validasi penilaian pada komponen kelayakan isi yang

| Aspek yang dinilai | Validasi Ahli | Jumlah Nilai/Skor | Total Skor | Persentase | Kriteria Penilaian |
|--------------------|---------------|-------------------|------------|------------|--------------------|
| Kelayakan Isi | Materi | 39 | 40 | 97,5% | Sangat Layak |

Media Gambar Berseri

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Pada

yakni: materi. Hasil rekapitulasi validasi penilaian oleh ahli materi media gambar berseri dilakukan peneliti. Angket kelayakan berseri kelayakan isi yang dilakukan oleh ahli dengan menggunakan angket-angket sesuai dengan jenis komponen yang Instrument validasi nya berisi 10 pertanyaan. Penilaian tahap ini dibuat

b. Analisis Validasi Ahli Materi Media Gambar Berseri

mencakup sampul, bentuk, dan isi media gambar berseri sudah dipenuhi. media, menunjukkan bahwa semua aspek yang berisi 17 butir pertanyaan Tabel di atas memberikan pengetahuan bahwa berdasarkan penilaian ahli

| | | | | | |
|-----------|--|--|--|--|-------|
| Penyajian | | | | | Layak |
|-----------|--|--|--|--|-------|

tersebut yakni aspek prinsip umum dalam media visual, pengoperasian media, serta tampilan dari media. Pada aspek prinsip umum dalam media visual, deskriptorinya yakni sederhana, pemberian tekanan, dan padu. Aspek pengoperasian media deskriptorinya yakni kemudahan, kenyamanan, serta petunjuk dalam penggunaan media, dan juga media interaktif. Sedangkan dalam aspek tampilan media deskriptorinya yakni ukuran dari gambar dan huruf, komposisi warnanya, tata letak dan ukuran, serta desain keseluruhannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, hasil validasi penilaian pada komponen kelayakan isi yang dilakukan ahli materi, komposisi penyajian yang dilakukan oleh ahli media memaparkan bahwa media gambar berseri sudah mencakup semua aspek di dalam sebuah media pembelajaran yang ada. Bisa diberikan kesimpulan bahwa media gambar berseri sudah sangat layak dipakai dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia materi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia kelas III Sekolah Dasar.

Penilaian kelayakan isi yang dilakukan ahli materi mendapatkan skor/nilai 39 yakni persentase 97,5% sehingga masuk dalam kriteria sangat layak. Sedangkan penilaian komponen penyajian yang dilakukan ahli media mendapatkan skor/nilai 61 yakni persentase 89,7% sehingga masuk dalam kriteria sangat layak. Validator ahli materi dan ahli media juga memberi saran untuk perbaikan dari media gambar berseri selain pemberian skor. Berikut adalah tabel saran dari kedua ahli tersebut.

Tabel 4.6 Saran dan Revisi! Media Gambar Berseri Oleh Ahli

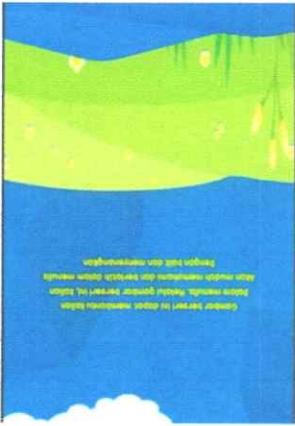
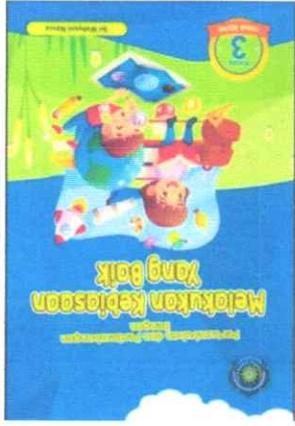
| Ahli | Saran | Revisi yang dilakukan | Peneliti |
|--------|--|---|--|
| Media | <p>1. Perbaiki sampul depan tata letak desain jambang unismuh dan nama penulis.</p> <p>2. Perbaiki margin kiri kanan dan bawah jarak antara tepi kertas dan teks pada halaman ii, 2, dan 6.</p> <p>3. Perbaiki desain tampilan warna fonts pada kalimat dan tata letak desain Ayo Menulis pada halaman 9 dan 10.</p> | <p>1. Memperbaiki sampul depan tata letak desain jambang unismuh dan nama penulis.</p> <p>2. Memperbaiki margin kiri kanan dan bawah jarak antara tepi kertas dan teks pada halaman ii, 2, dan 6.</p> <p>3. Memperbaiki desain tampilan warna fonts pada kalimat dan tata letak desain Ayo Menulis pada halaman 9 dan 10.</p> | <p>1. Menambahkan sampul belakang sebuah belakang kegunaan dari buku media gambar berseri.</p> |
| Materi | <p>1. Tambahkan sampul belakang sebuah kegunaan dari buku media gambar berseri.</p> | <p>1. Menambahkan sampul belakang sebuah belakang kegunaan dari buku media gambar berseri.</p> | |

| | | |
|---|---|--|
| <p>4. Menyesuaikan huruf kecil atau besar pada kalimat bagian Moto sampul belakang.</p> | <p>4. Sesuaikan huruf kecil atau besar pada kalimat pada bagian Moto sampul belakang.</p> | |
|---|---|--|

Berikut adalah tabel hasil revisi yang sudah dibuat berdasarkan saran

masing-masing ahli pada media Gambar Berseri:

Tabel 4.7 Hasil Revisi Media Gambar Berseri Berdasarkan Saran Ahli

| | |
|---|--|
| <p>Setelah Revisi</p> |  |
|  | <p>Sebelum Revisi</p> |

9

AYO MENYMAK!

Tempat ini akan menjadi salah satu tempat yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan. Oleh karena itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik. Untuk itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik. Untuk itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik.



Tempat ini akan menjadi salah satu tempat yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan. Oleh karena itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik. Untuk itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik.

9

AYO MENYMAK!

Tempat ini akan menjadi salah satu tempat yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan. Oleh karena itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik. Untuk itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik.



Tempat ini akan menjadi salah satu tempat yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan. Oleh karena itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik. Untuk itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik.

2

AYO MENYMAK!

Tempat ini akan menjadi salah satu tempat yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan. Oleh karena itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik. Untuk itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik.



Tempat ini akan menjadi salah satu tempat yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan. Oleh karena itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik. Untuk itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik.

2

AYO MENYMAK!

Tempat ini akan menjadi salah satu tempat yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan. Oleh karena itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik. Untuk itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik.



Tempat ini akan menjadi salah satu tempat yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan. Oleh karena itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik. Untuk itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik.

11

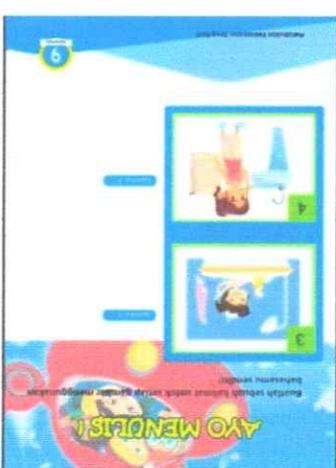
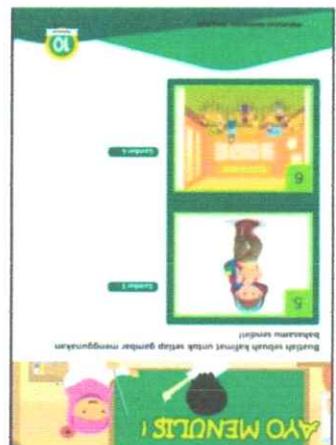
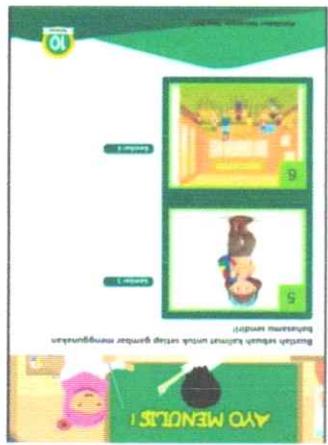
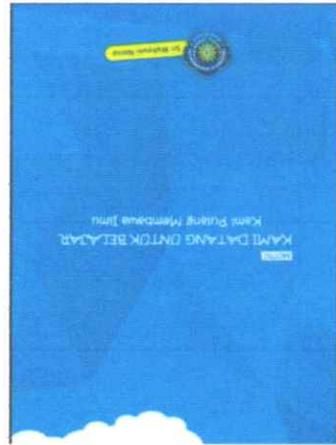
PRAKTIKA

Tempat ini akan menjadi salah satu tempat yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan. Oleh karena itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik. Untuk itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik.

11

PRAKTIKA

Tempat ini akan menjadi salah satu tempat yang paling banyak dikunjungi oleh wisatawan. Oleh karena itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik. Untuk itu, tempat ini harus dipersiapkan dengan baik.



3. Kepraktisan Media Gambar Berseri

a. Angket Respons Siswa

Menurut guru, angket respons siswa yakni instrumen yang ditunjukkan kepada siswa untuk diberikan respons berdasarkan dengan ketepatan/ketepatan dengan media gambar berseri pada pembelajaran bahasa Indonesia materi Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia. Angket tersebut disusun menjadi butir pertanyaan sebanyak 10. Pengisian angket tersebut dibimbing oleh peneliti disesuaikan dengan analisis siswa sesuai melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia dengan memakai media gambar berseri dalam tahap uji coba produknya. Selanjutnya, setiap butir pertanyaannya diakumulasi guna mengetahui ha-hal yang perlu diperbaiki. Berikut adalah rekapan hasil angket respons siswa:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa

Pada Tahap Uji Coba Produk

| No | | Aspek yang ditanyakan | | Siswa yang menjawab "Ya" | Siswa yang menjawab "Tidak" | Skor | Persentase |
|----|--|---|--|--------------------------|-----------------------------|------|------------|
| 1 | | Judul Menarik minat untuk dibaca dalam media gambar berseri | | 6 siswa | - | 6 | 100% |
| 2 | | Warna sampul menarik dalam media | | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---------|---------|---|------|
| | gambar berseri | 5 siswa | 1 siswa | 5 | 80% |
| 3 | Materi mudah dipahami dalam media gambar berseri | 6 siswa | - | 6 | 100% |
| 4 | Tulisan mudah dibaca dalam media gambar berseri | 6 siswa | - | 6 | 100% |
| 5 | Jumlah gambar ilustrasi lebih banyak dibanding tulisan dalam media gambar berseri | 6 siswa | - | 6 | 100% |
| 6 | Gambar-gambar dalam media gambar berseri tampilannya jelas | 6 siswa | - | 6 | 100% |
| 7 | Isi dari media gambar berseri menarik untuk dibaca | 6 siswa | - | 6 | 100% |
| 8 | Media gambar berseri meningkatkan motivasi belajar | 6 siswa | - | 6 | 100% |

Diagram 4.1 Persentase Produk Pada Angket Respons Siswa

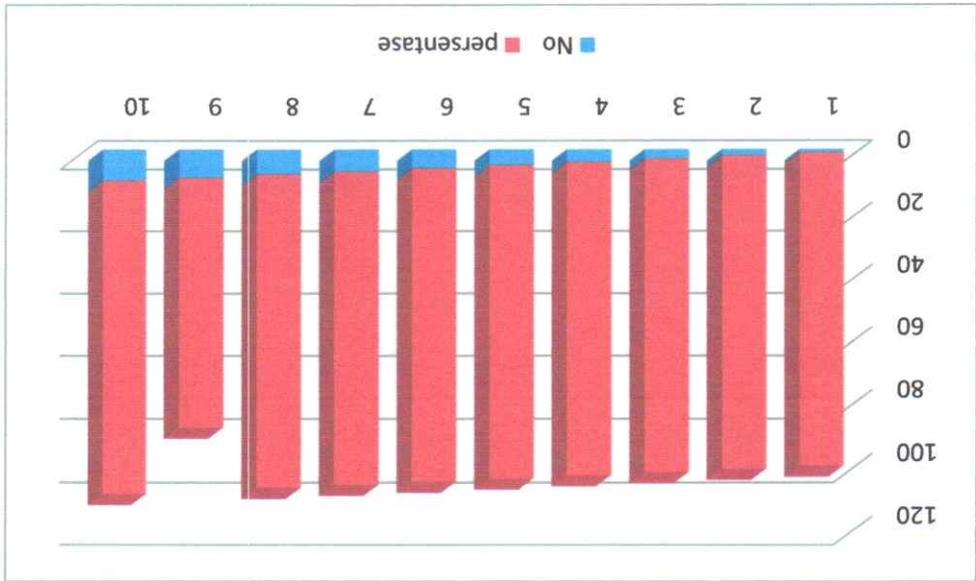


diagram:

Tabel respons siswa kelas III SD Impres Pattallassang pada tahap uji coba tersebut menunjukkan bahwa 10 butir pertanyaan, siswa memberikan respon positif maksimal yaitu 100% dan 1 butir pertanyaan memperoleh 80% persentasenya. Berikut adalah tampilan data hasil angket respons siswa berbentuk

| | | TOTAL | | |
|----|--|---------|---|-------|
| 9 | Jenis huruf menarik perhatian dalam media gambar berseri | 5 siswa | - | 5 |
| 10 | Soal evaluasi selaras dengan isi buku dalam media gambar berseri | 6 siswa | - | 6 |
| | | | | 58 |
| | | | | 96,6% |

Angket respons guru adalah instrumen yang disajikan pada pendidik untuk dilakukan penalisasian ketetapan media gambar berseri pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis kembali. Angket tersusun atas 10 butir pertanyaan yang dilengkapi dengan kolom catatan. Catatan yang di sajikan oleh guru dipakai peneliti sebagai masukan untuk memperbaiki media selanjutnya. Angket diberikan

b. Angket Respons Guru

Diagram angket tanggapan siswa tersebut menunjukkan terlihat persentase rendahnya yakni 80% dan persentase tertinggi yakni 100%. Persentase terendah ada dibutir pertanyaan 9. Yakni jenis huruf selanjutnya persentase tertinggi 100% terdapat di 1 butir pertanyaan yang lain.

1. Judul menarik minat untuk dibaca dalam media gambar berseri.
2. Warna sampul menarik dalam media gambar berseri.
3. Materi mudah dipahami dalam media gambar berseri.
4. Tulisan mudah dibaca dalam media gambar berseri.
5. Jumlah gambar ilustrasi lebih banyak dibanding tulisan dalam media gambar berseri.
6. Gambar-gambar tampaknya jelas dalam media gambar berseri.
7. Isi dari media gambar berseri menarik untuk dibaca.
8. Media gambar berseri meningkatkan motivasi belajar.
9. Jenis huruf menarik perhatian dalam media gambar berseri.
10. Soal evaluasi selaras dengan isi buku dalam media gambar berseri.

Keterangan:

| No | Aspek yang Ditanyakan | Jumlah Skor Yang Diperoleh | Persentase |
|----|--|----------------------------|------------|
| 1 | Keseluruhan tampilan media gambar berseri berbasis montase untuk menulis narasi menarik dan mewakili isi buku. | 5 | 100% |
| 2 | Media gambar berseri berbasis montase untuk menulis narasi sesuai dengan KI, KD, dan Indikator Pembelajaran. | 4 | 80% |
| 3 | Dominan gambar dibandingkan teks materi. | 4 | 80% |
| 4 | Jenis dan ukuran huruf yang dipakai menarik dan mudah dibaca siswa. | 5 | 100% |

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Guru Pada Tahap Uji Coba Produk

pada guru setelah guru mengamati dan menggunakan media gambar berseri dalam tahap uji coba produk. Kriteria sangat baik dengan rentang 81%-100%, kriteria baik dengan rentang 61%-80%, kriteria cukup baik dengan rentang 41%-60%, kriteria baik dengan rentang 21%-40%, dan kriteria tidak baik dengan rentang 0%-20%. Hasil penganalisisan angket respons guru dapat penguji cobaan produk ditampilkan dalam tabel berikut.

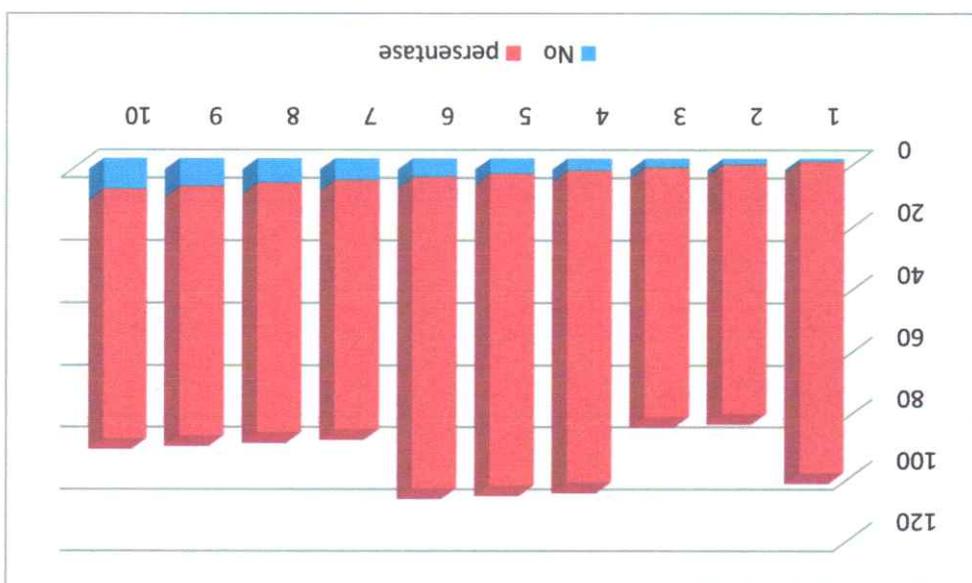
Tabel angket taggapan guru diatas menunjukkan bahwa terdapat 6 butir aspek pertanyaan yang memperoleh respon positif yakni 80% pada nomor 2, 3, 7, 8, 9 dan 10, sedangkan sisanya mendapat respon positif 100%. Hasil tersebut selanjutnya diolah dan ditunjukkan dalam diagram berikut.

| Total skor yang diperoleh | | | |
|---------------------------|---|----|------|
| 5 | Kesesuaian gambar sesuai dengan materi yang dijelaskan. | 5 | 100% |
| 6 | Gaya dan bahasa pada buku sesuai untuk siswa kelas III. | 5 | 100% |
| 7 | Ukuran buku dan jenis kertas sesuai, sehingga mudah digunakan oleh siswa. | 4 | 80% |
| 8 | Media gambar berseri berbasis montase untuk menulis narasi membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pertumbuhan dan Perkembangan Manusia. | 4 | 80% |
| 9 | Materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami sesuai dengan tingkat berpikir siswa SD kelas III. | 4 | 80% |
| 10 | Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi tujuan pembelajaran. | 4 | 80% |
| | | 44 | 88% |

1. Keseluruhan tampilan media gambar berseri menulis kembali dongeng menarik dan mewakili isi buku.
2. Media gambar berseri menulis kembali dongeng sesuai dengan KI, KD, dan Indikator Pembelajaran.
3. Dominan gambar dibandingkan dengan teks materi.
4. Jenis dan ukuran huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca siswa.
5. Kesesuaian gambar sesuai dengan materi yang dijelaskan.
6. Gaya dan bahasa pada buku sesuai untuk siswa kelas III.
7. Ukuran buku jenis kertas sesuai, sehingga mudah digunakan oleh siswa.
8. Media gambar berseri menulis narasi membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.
9. Materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami sesuai dengan tingkat berpikir siswa SD kelas III.

Keterangan:

Diagram 4.2 Persentase Respons Guru



10. Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Tahap uji coba produk berdasarkan diagram hasil angket respons guru menunjukkan bahwa terdapat 6 butir aspek pertanyaan yang memperoleh respons positif yakni 80% pada nomor 2, 3, 6, 8, 9, dan 10, sedangkan sisanya mendapat respon positif 100%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari uji coba produk media gambar berseri sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis narasi kelas III SD Impres Pattallassang.

4. Efektivitas Media Gambar Berseri

a. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Efektivitas media gambar berseri dapat dilihat dari indikator hasil belajar (Hasil belajar pretest dan posttest). Tujuan analisis hasil belajar adalah untuk mengetahui kemampuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa dalam proses pembelajaran. Adapun hasil belajar siswa kelas III SD Impres Pattallassang dapat dilihat berdasarkan hasil uji normalitas data pretest dan posttest pada tabel 4.10.

Uji normalitas yang dilaksanakan peneliti bertujuan untuk menentukan teknik analisis data yang nantinya dipakai, diperlukan penggunaan statistik parametrik atau non parametrik. Uji normalitas dipakai guna mendapatkan pengetahuan mengenai nilai siswa saat *pretest* dan *posttest* kelas III SD Impres Pattallassang distribusi normal atau tidak.

Pengujian normalitas memakai rumus uji *Liliefors*. Hipotesis perhitungan L_1 yang diambil berdasarkan daftar nilai kritis untuk uji *Liliefors* tarap nyata α guna menerima atau menolak hipotesis nol, nilai L_0 dibanding dengan nilai kritis

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media gambar berseri untuk mata pelajaran bahasa Indonesia menulis narasi dikembangkan sesuai dengan model *Borg and Gall* yakni *Research and Development (R&D)*. Proses pengembangan media pembelajaran ini telah melalui beberapa tahapan pengembangan yaitu validasi dari para ahli sehingga diperoleh

B. Pembahasan

Tabel Uji normalitas hasil *pretest* mempunyai perhitungan Uji *Lilliefors* sebesar berdasarkan tabel Uji Normalitas nilai *pretest* memiliki perhitungan Uji *Shapiro-Wilk* sebesar 0,0137 sedangkan hasil *posttest* memiliki perhitungan sebesar 0,067. Hasil tersebut menunjukkan bahwa, nilai *pretest* dan *posttest* lebih besar dibandingkan dengan nilai kritis untuk Uji *Lilliefors*. Sehingga, bisa disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

| Tindakan | L_0 | L_t | α | n | Kriteria |
|-----------------|--------|---------|----------|-----|----------------------|
| <i>Pretest</i> | 0,0137 | 0,14978 | 0,05 | 6 | Berdistribusi normal |
| <i>Posttest</i> | 0,067 | 0,14976 | 0,05 | 6 | Berdistribusi normal |

Tabel 4.10 Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

yakni 0,05. Hipotesis perhitungannya manangkup H_0 diterima jika $L_0 < L_t$, nantinya data disebut berdistribusi normal. H_a diterima jika $L_0 > L_t$, nantinya data bisa disebut tidak berdistribusi normal. Berikut adalah tabel hasil Uji Normalitas:

produk akhir yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses

validasi yang dimaksud antara lain:

1. Validasi Media Gambar Berseri

Semua aspek dalam media gambar berseri dalam proses belajar mengajar

bahasa Indonesia meteri menulis narasi untuk kelas III dilaksanakan penilaian oleh ahli media dan ahli materi. nilai/skor yang didapatkan dari setiap ahli dalam

tiap komponen/aspek yakni dengan mengakumulasikan lalu dilakukan rata-rata.

Media pembelajaran bisa disebut layak jika semua aspek mulai dari kelayakan

rata-rata. Media pembelajaran bisa disebut layak jika semua aspek mulai dari

kelayakan isi, media, serta bahasa mempunyai rata-rata dengan persentasenya

yakni 63% sampai 81%. Jika hasil penilaian pada setiap aspek/komponen lebih

dari persentase 63% maka bisa disebutkan bahwa media tersebut layak dipakai

untuk media dalam proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan apa yang

dikemukakan oleh Sudirman (Djuanda, 2006: 104), yakni salah satu ciri dari

gambar yang baik adalah dapat menyampaikan pesan atau ide tertentu kepada

siswa.

Ahli materi memberikan skor pada lembar instrument validasi penilaian

komponen kelayakan isi, yakni dari 10 deskriptor ada 9 buas deskriptor yang

mendapatkan nilai/skor 4, dan 1 buah deskriptor mendapatkan nilai/skor 3.

Pemberian skor/nilai 4 untuk deskriptor kesesuaian kompetensi inti, kompetensi

dasar dan indikator pembelajaran pada materi, materi mampu menambah

pengetahuan siswa, kesesuaian rumusan indikator pada tugas dan latihan dalam

media gambar berseri, konsep dan topik pembelajaran pada materi sesuai,

kesesuaian materi dengan perkembangan siswa, kemudahan pemahaman materi yang disajikan, penggunaan kalimat yang mudah dipahami siswa, bahasa yang digunakan sudah baku, serta kesesuaian contoh soal dengan materi yang disajikan dalam media gambar berseri. Sedangkan pemberian skor 3 untuk deskriptor ketepatan istilah dalam materi. Hasil dari penyekoran tersebut didapatkan jumlah nilai/skor adalah 39 dari total skor yaitu 40 sehingga persentase sebesar 97,5% dengan indikasi kriteria yakni sangat layak. Kosasih (2007: 29) bahwa manfaat penggunaan media gambar berseri salah satunya adalah membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dari materi yang dipelajari.

Ahli media memberikan skor pada lembar instrument validasi penilaian komponen penyajian dari 17 buah deskriptor ada 10 buah deskriptor yang mendapatkan penilaian 4 dan 7 buah deskriptor yang mendapatkan penilaian 3. Penilaian 4 diberikan pada deskriptor komposisi warna sampul yang sudah sesuai, sudah menariknya penataan tampilan gambar disampul, sudah menariknya penataan tampilan tulisan sampul, menariknya desain gambar media gambar berseri, kesesuaian pemilihan kertas media gambar berseri, bentuk media gambar berseri, pemilihan jenis huruf (*font*), penataan tampilan tulisan sudah menarik, kesesuaian penempatan nomor halaman media gambar berseri, serta kesesuaian penilaian media gambar berseri. Sedangkan pemberian skor/nilai 3 untuk deskriptor menariknya desain gambar media gambar berseri, media sudah sesuai ukurannya dengan kebutuhan siswa media gambar berseri, ketebalan gambar berseri, desain materi pelajaran yang sesuai, komposisi warna media gambar berseri, ukuran huruf dalam media gambar berseri, penataan tampilan tulisan

sudah menarik, dan kesesuaian pemilihan gambar dengan materi. Hasil dari penyekoran tersebut didapatkan jumlah nilai/skor adalah 61 dari total skor yaitu 68 sehingga persentase sebesar 89,7% dengan indikator kriteria yakni sangat layak. (Menurut Sudirman (dalam Djuanda, 2006: 104), ciri-ciri gambar yang baik diantaranya adalah (1) menarik perhatian, sederhana namun member kesan yang kuat, serta (2) bentuk gambar bagus, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan media pada media gambar berseri maka didapatkan persentase rata-rata komponen kelayakan isi sebesar 97,5% dan komponen kelayakan penyajian sebesar 89,7%. Oleh karena itu, setiap komponen dalam media gambar berseri tersebut sudah memenuhi angka persentase 89% dan dapat dikategorikan sangat layak untuk dipakai dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis narasi. Ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa seperti yang dikemukakan Sanaky (2009: 5), yakni media pembelajaran bagi guru memberikan pedoman atau arah untuk mencapai tujuan dan standar kompetensi yang diharapkan.

Lebih lanjut Piaget (Santrock, 2004), mengemukakan bahwa anak umur 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional kongkret, yaitu kemampuan berpikir secara logis meningkat. Anak mampu mengklasifikasikan, memilih, dan mengorganisir fakta untuk menyelesaikan masalah. Untuk membantu pemahaman akan sesuatu maka diperlukan media dan dalam dunia pendidikan dikenal dengan media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa akan materi yang akan disampaikan.

Media gambar berseri ini sudah bisa disebut layak dan telah dilaksanakan perevisian yang didasarkan pada masukan/saran dari setiap ahli, kemudian dipakai dalam uji coba produk. Media gambar berseri dilakukan uji coba pada siswa kelas III SD Impres Pattallassang. Selanjutnya yakni mengambil 6 siswa untuk mengatasi angket respons siswa. Pengisian angket tersebut dilakukan setelah melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis dengan menggunakan media gambar berseri pada tahap uji coba produk, selanjutnya angket tersebut dapat dipakai untuk mengetahui respon dari siswa sebagai koreksi apabila ada yang memberi respon negative "Tidak" dari media gambar berseri. Jawaban "Tidak". Respon tersebut sebagai indikasi perlu atau tidaknya melakukan revisi dari media gambar berseri tersebut.

Hasil dari respons siswa kelas III SD Impres Pattallassang menunjukkan bahwa persentase 100% ada pada aspek kemenarikan judul media gambar berseri, kemudahan dalam pemahaman materi dalam media gambar berseri, kemudahan dalam membaca tulisan pada media gambar berseri, jumlah gambar lebih banyak dibandingkan dengan tulisan, kejelasan gambar, kemenarikan media gambar berseri untuk dibaca, menambah semangat belajar, jenis huruf media gambar berseri, serta kesesuaian soal evaluasi dengan isi media gambar berseri. Sedangkan persentase 90% ada dalam aspek kemenarikan warna sampul buku dan jenis huruf media gambar berseri.

2. Kepraktisan Media Gambar Berseri

a. Hasil Penilaian Angket Respons Siswa

Hasil dari data di atas, diperoleh rata-rata persentase dari penyekorannya yakni 96%, bisa diambil kesimpulan bahwa respons siswa terhadap media gambar berseri masuk dalam kategori sangat baik yakni dengan rentang persentasenya adalah 90% sampai 100%. Tarigan (2008: 55) menjelaskan bahwa salah satu manfaat yang dapat diambil oleh siswa dari pengembangan paragraf dengan cara menganalisis gambar yaitu: mengembangkan daya imajinasi siswa dan mengembangkan daya interpretasi bentuk visual kedalam bentuk kata-kata atau kalimat. Angkowo dan Kosasih (2007: 29) menambahkan bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media gambar berseri adalah membantu siswa dalam mengingat nama benda atau orang yang mereka lihat.

Selanjutnya, tahapan berikutnya adalah melaksanakan uji coba dalam penggunaan siswa kelas III SD Impres Pattallassang. Siswa akan diberikan soal *pretest* dan *posttest* sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran materi menulis narasi, kemudian setelah melaksanakan pembelajaran siswa akan diberikan soal *pretest*. Hasil *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian diakumulasi dan dilakukan rata-rata yakni memperoleh hasil rata-ratanya adalah $82,29 > 58,33$ dengan selisih rata-rata yakni 23,96.

b. Hasil Penilaian Angket Respons Guru

Untuk menganalisis kesesuaian media gambar berseri pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis narasi, peneliti memberikan angket respons guru. Guru melakukan pengisian angket setelah diberikan mengamati dan menggunakan media gambar berseri pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis narasi di kelas III SD Impres Pattallassang.

Selanjutnya menurut Arsyad (2009: 26), salah satu manfaat dari media pembelajaran adalah media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan keterampilan dan minatnya. Guru juga menyampaikan saran dan masukan bagi peneliti selain memberikan respons. Saran tersebut sangat berguna sebagai bahan untuk memperbaiki media gambar berseri mata pelajaran

percaya diri seorang guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi guru diantaranya adalah membangkitkan respon guru sebesar 44 sehingga mendapatkan persentase 88% respon positif siswa kelas III. Oleh karena itu, total skor yang didapatkan berdasarkan angket gambar sudah sesuai dengan materi, dan kesesuaian gaya dan bahasa dengan pada komponen tampilan dari media gambar berseri, jenis (*font*) dan ukuran huruf, evaluasi yang diberikan dengan materi. Sedangkan yang mendapat skor 5 yakni gambar berseri sesuai tingkat berpikir siswa kelas III SD, dan kesesuaian memudahkan guru pada saat pembelajaran, materi yang terdapat pada media ukuran buku dan jenis kertas yang dipakai, media gambar berseri membantu dan Dasar dan Indikator Pembelajaran, pebandingan jumlah gambar dengan tulisan, persentase 88%. Komponen yang mendapat skor 4 yakni pada aspek Kompetensi Pataillassang, dalam tahap uji coba produk didapatkan respon positif dengan mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis narasi di kelas III SD Impres Hasil respons tersebut yang telah diberikan oleh guru kelas pengampu

bahasa Indonesia materi menulis narasi untuk siswa kelas III SD Impres

Pattalliasang apabila diperlukan.

3. Efektivitas Media Gambar Berseri

Uji persyaratan yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas data. Adapun tujuan dari penggunaan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah *pretest* dan *posttest*.

a. Uji Normalitas Data Pretest

Hipotesis:

$H_0 =$ Data Berdistribusi Normal

$H_a =$ Data Tidak Berdistribusi Normal

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Liliefors*.

Kriteria yang digunakan bila H_0 diterima $L_{hitung} < L_{tabel}$.

Pengujian Hipotesis :

Jumlah Responden : 6

Rata-rata : 58,33

Hasil perhitungan uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* data pretest

diperoleh $L_h = 0,1357$ sedangkan nilai kritis dari tabel *Liliefors* (L_c) = 0,271

($\alpha=0,05$). Pernyataan normal adalah $L_h < L_c$ maka H_0 diterima. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk

lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 9.

b. Uji Normalitas Data Posttest

Hipotesis:

H_0 = Data berdistribusi normal

H_a = Data Tidak berdistribusi normal

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan uji

lilliefors. Kriteria yang digunakan bila H_0 diterima $L_{hitung} < L_{tabel}$.

Pengujian hipotesis :

Jumlah responden : 6

Rata-rata : 58,33

Hasil perhitungan uji normalitas menggunakan uji *lilliefors* data posttest

diperoleh $L_h = 0,271$ sedangkan nilai kritis dari tabel *lilliefors* $L_t = 0,067$

($\alpha=0,05$). Pernyataan normal adalah $L_h < L_t$, maka H_0 diterima. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk

lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 9.

Berdasarkan data dan deskripsi diatas, dapat disimpulkan bahwa produk

media gambar berseri efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat

dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap keterampilan

menulis karangan narasi. Ini sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2010: 415)

bahwa indikator efektivitas metode mengajar baru adalah kecepatan pemahaman

murid pada pelajaran lebih tinggi, murid bertambah kreatif, dan hasil belajar

meningkat.

Selanjutnya dikemukakan oleh *Encyclopedic of Educational Research*

(dalam Arsad, 2009: 25), salah satu manfaat dari media pendidikan adalah

melakukan dasar-dasar kongkret untuk berpikir sehingga mengurangi terjadinya *verbalisme*. Sudirman (2011: 6) menyatakan bahwa penggunaan media dapat membantu merangsang perhatian siswa terhadap materi yang sedang disampaikan dan juga agar tidak menimbulkan presepsi lain dalam proses belajar mengajar.

- Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:
1. Pengembangan media gambar berseri materi menulis narasi untuk kelas III Sekolah Dasar sudah selesai dilaksanakan melalui pengembangan aspek/komponen gambar ilustrasi juga teks yang telah disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi lingkungan siswa secara rill oleh karenanya materi bisa dikuasai. Penelitian ini memakai teori *Borg and Gall* yang telah disesuaikan menjadi tujuh langkah, yaitu Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.
 2. Media gambar berseri dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi dan validasi ahli media, dengan nilai validasi 1 dan 2 dengan rata-rata nilai kelayakan isi 97, 5% dan komponen penyajian 89, 7%. Dalam pengembangan media gambar berseri ini dapat memberikan kemudahan kepada guru dan siswa.
 3. Media gambar berseri dinyatakan praktis. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil angket respons guru dan siswa dengan nilai rata-rata angket respons guru 88% dan angket respons siswa 96,6%. Kemudian pengembangan media gambar berseri dapat dinyatakan efektif, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil

PENUTUP

BAB V

A. Simpulan

belajar siswa yang mencapai ketuntasan yaitu pernyataan normal $L_h < L_r$, maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

B. Saran

Untuk meningkatkan hasil penelitian selanjutnya, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Bagi sekolah, Sekolah yang dapat maju dengan baik memiliki keterbukaan terhadap pengembangan pembelajaran. Pihak sekolah hendaknya memberikan fasilitas media yang beragam dan memberikan pelatihan tentang media pembelajaran sehingga nantinya guru dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi, kemampuan guru merancang media, dan menggunakan media demi tercapainya kualitas pembelajaran yang diharapkan.
- 2) Bagi guru, Dalam kegiatan belajar mengajar, guru hendaknya menggunakan media pembelajaran meskipun sederhana. Hal ini didasarkan pada manfaat yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran yakni salah satunya adalah membangkitkan motivasi belajar siswa.

- 3) Bagi siswa, Siswa diharapkan agar tidak menganggap bahwa mengarang adalah suatu pelajaran yang membosankan karena dengan menggunakan media pembelajaran gambar berseri merupakan salah satu alternatif bagi siswa dalam menemukan sesuatu yang baru untuk mengembangkan imajinasinya tentang suatu tema.

4) Bagi peneliti lain, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya tentang pembelajaran gambar berseri berbasis montase untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi bahasa Indonesia siswa kelas III. Untuk penelitian yang akan datang dapat diteliti untuk mata pelajaran lain yang dianggap sulit, seperti IPA dan Matematika.

- Abiding, Yunus, dkk. (2018). *Pembelajaran Literasi*. Jakarta : Bumi Aksara
- Ahmadi, Ruslam, (2017). *Pengantar Pendidikan: Asas & Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Angkowo, R., dan Kosasih, A. (2007). *Optimal Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Artikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- _____. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persabda.
- _____. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra 2011. *Kratif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Dalman, H. (2016). *Keberampilan Menulis*. Depok: Rajawali Pers.
- _____. (2018). *Keberampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyanti dan Mujiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan menyenangkan*. Jakarta. Depdiknas Dikti.
- Harnalik, Oemar. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Keraf, Gorys, (2007). *Argumentasi Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- _____. (2017). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta : Gramedia.
- Kristianto., Eka, Haryanto. (2014). *Pendidikan Seni Rupa Anak*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Muharrar, Syakir, Sri, Verayanti, (2013). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta: Erlangga.
- Nurlaili, (2017). *Optimalisasi Pengembangan Motorik Anak Usia Dini*. Sumatera Utara: Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) ISSN: 2338-2163-Vol. 05, No. 02.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Pratiwi, Dwi. 2016. *Improving The Tenth Grade Students' Writing Skill by Using Picture Series*. Journal of English Language and Education. Vol 2, No. 1 ISSN 2541-6421.
- Probowoswi, 2017. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa dan Keterampilan Serta Pembuatan Bahan Ajar Dengan Teknik Montase*. Jurnal Pemberdayaan, Vol. 1, No. 2 ISSN : 2580-256.
- Porwadaminia. 1984. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaky, H (2013), *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Yogyakarta. Kaukaba Dipantara.
- Suryani dan Agung (dalam Nunuk Suryani, (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pramedia Group.
- Sutama, I. M. (2016). *Pembelajaran Menulis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Hendry Guntu. (2008), *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- _____. (2013). *MENULIS Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- _____. (2018). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tizen, Ella Farida. 2008. *Gambar Berseri Sebagai Media Pembelajaran*. [online]. Tersedia: <http://saraguru.wordpress.com/2015/03/gambar-berseri.html> [6 Maret 2015].
- Triyanto, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Wening, R H. 2016. *The Role of Picture Series in Improving Students' Writing Ability*. Graduate School, Universitas Negeri Malang.
- Zainurrahman. (2013). *Menulis dari Teori Hingga Praktek*. Bandung: Alfabeta.