



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 3982-3991

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Sebagai Edukasi Menulis Deskripsi Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar

Bella Sri Ardha^{1✉}, Siti Halidjah², Dyoty Auliya Vilda Ghasya³, Heri Kresnady⁴, Rio Pranata⁵.

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Tanjungpura Pontianak

Email : bellasriardha@student.untan.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian bertujuan mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran gambar berseri sebagai edukasi menulis deskripsi siswa kelas III Sekolah Dasar. Data kuantitatif dari hasil penilaian produk oleh validator serta dari hasil pengisian angket kepraktisan bahan ajar oleh guru dan peserta didik. Data kualitatif dari saran dan catatan oleh validator, guru, dan peserta didik. Instrumen penelitian berupa pedoman wawancara, angket. Tingkat validitas bahan ajar oleh ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli desain. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 3,33 dengan kategori "sangat valid". Hasil validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 3 dengan kategori "valid". Hasil validasi ahli desain memperoleh rata-rata 3,54 dengan kategori "sangat valid". Hasil dari respon guru memperoleh rata-rata 3,6 dengan kategori "sangat baik". Hasil dari uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil rata-rata 3,6 dengan kategori "sangat baik". Hasil uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata 3,7 dengan kategori "sangat baik".

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Edukasi, Menulis Deskripsi*

Abstract

This research aims to describe the feasibility of media products serial picture learning as education for writing descriptions for class III students Elementary school. Quantitative data obtained from the results of product assessment by validator as well as from the results of completing the questionnaire on the practicality of teaching materials by the teacher and learners. Qualitative data obtained from suggestions and notes by validators, teachers, and students. Research instruments in the form of interview guidelines, questionnaires. The level of validity of teaching materials is based on the results of assessments by material experts, experts linguistics, and design experts. The results of the material expert validation obtained an average of 3.33 with the category "very valid". The validation results of linguists obtained an average of 3 with the "valid" category. The results of the validation of the design experts obtained an average of 3.54 with the category "very valid". The results of the teacher's response obtained an average of 3.6 in the "very good" category. The results of the small group trials show the average result is 3.6 with the "very good" category. Results of large group trials obtained an average of 3.7 in the "very good" category.

Keywords: *Eduction, Media Learning, Writing Descriptions*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mengembangkan potensi-potensi manusiawi para peserta didik agar potensi tersebut dapat dikembangkan dan mampu membantu kehidupan nyata peserta didik. Potensi-potensi tersebut berkaitan dengan potensi fisik, potensi cipta, rasa, maupun karsa. Melalui berbagai kesempatan belajar yang para peserta didik dapatkan di sekolah, pertumbuhan dan perkembangan para peserta didik dapat didukung dalam menentukan minat dan bakat peserta didik serta tujuan yang dicita-citakan.

Saat ini Kurikulum yang di terapkan di sejumlah Sekolah Dasar yaitu Kurikulum 2013 di mana beberapa mata pelajaran digabungkan menjadi satu, seperti Mata Pelajaran IPA, IPS, PPKN dan sebagainya. Salah satunya dalam kurikulum 2013 terdapat mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang mana merupakan mata pelajaran yang paling penting untuk dipelajari. Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat segi, yang meliputi aspek-aspek seperti keterampilan mendengar (*Listening Skill*), keterampilan berbicara (*Speaking Skill*), keterampilan membaca (*Reading Skill*), keterampilan menulis (*Writing Skill*). Keempat keterampilan ini diperoleh secara bertahap sesuai dengan tahapan perkembangan, saling berkaitan, dan berpengaruh antara satu sama lain yang didapatkan oleh para peserta didik melalui proses belajar didalam kelas. Belajar dapat menambah berbagai keterampilan hidup. Salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan berbahasa.

Dalam Nafi'ah (2018) menyatakan bahwa, "Pada hakikatnya, keterampilan berbahasa di SD

terdiri dari empat komponen, yaitu menulis, membaca, berbicara dan menyimak. Setiap keterampilan berbahasa itu erat sekali kaitannya satu dengan yang lain. Keterampilan menulis merupakan kegiatan tidak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar siswa di sekolah. Kegiatan menulis menjadikan siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan merangsang keterampilan siswa dalam merangkai kata. Akan tetapi, dalam penerapannya banyak orang mengalami kesulitan untuk membiasakan siswa belajar menulis. Penyebabnya adalah kesalahan dalam hal pengajaran yang terlalu kaku sehingga menimbulkan kesan bahwa menulis itu sulit. Belum banyak guru yang bisa menyuguhkan materi pelajaran dengan cara yang tepat dan menarik. Maka dari itu, wajar jika murid pun akhirnya tidak mampu dan tidak menyukai pelajaran menulis (mengarang)"(Nastiti, Setyowati, & Ardhyantama, 2021).

Abidin (2013) mengemukakan bahwa "tujuan pembelajaran menulis di sekolah yaitu menumbuhkan kecintaan menulis pada diri siswa, mengembangkan kemampuan siswa menulis, dan membina jiwa kreativitas para siswa untuk menulis". Guna meningkatkan kemampuan siswa harus menanamkan modal dasar yaitu rasa cinta siswa terhadap kegiatan menulis, sehingga siswa akan lebih sering menulis dan pada akhirnya siswa akan menulis dengan baik. Melalui kegiatan menulis siswa akan berlatih mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis dengan beragam tulisan untuk berbagai kepentingan, dengan sering berlatih menulis beragam tulisan, maka siswa akan memiliki berbagai strategi menulis (Dhiya'ulhaq, 2019).

Proses penulisan deskripsi siswa memiliki perbedaan antara siswa yang satu dengan siswa lainnya memiliki hasil yang berbeda. Hal tersebut dikarenakan kendala-kendala yang dihadapi siswa saat menulis deskripsi juga berbeda-beda. Kendala-kendala yang muncul itulah yang menjadikan siswa dalam menulis deskripsi mengalami hambatan, oleh karena itu untuk mempermudah siswa dalam menulis deskripsi alangkah baiknya jika siswa dikenalkan dengan media pembelajaran. Nastiti,dkk (dalam Hasnindah, 2011), secara umum media dapat diklarifikasikan atas tiga jenis, yaitu; media auditif (mengandalkan kemampuan suara), media visual (mempunyai unsur gambar), dan media audio-visual (mempunyai unsur suara dan gambar). Media yang dimaksud dalam kajian ini adalah media gambar seri dalam pembelajaran yang hanya mempunyai unsur gambar, berupa gambar seri sebagai media visual.

Menurut Robert Maribe Branch dalam Sugiyono (2019) menyatakan bahwa, "mengembangkan instructional design (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari analysis, design, development, implementation dan evaluation " (h.38). Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan guru kelas III SDN 29 Sedayu pada tanggal 20 April 2022 dapat dikatakan bahwa guru kelas III Penggunaan media pembelajaran gambar berseri terbatas pada gambar yang terdapat didalam buku saja selain itu. Guru hanya menggunakan gambargambar yang tertera pada buku yang dimiliki peserta didik,

maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk dapat mengembangkan daya imajinasi dengan mengembangkan media gambar berseri dengan desain yang lebih menarik . Pada awalnya guru dalam menjelaskan materi tentang menulis mengajak peserta didik untuk berimajinasi membayangkan sesuatu hanya menggunakan gambar-gambar yang tertera pada buku paket ataupun buku siswa yang dimiliki oleh siswa tanpa adanya media yang konkrit yang mampu merangsang daya khayal pada siswa, maka dari itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran untuk dapat membantu merangsang daya imajinasi siswa dengan mengembangkan media pembelajaran gambar berseri, Siswa dapat dengan mudah menjelaskan dan mengungkapkan ide atau pikiran dengan kata-kata yang tepat melalui urutan gambar dalam menuliskan deskripsi. Selain itu, menurut hasil wawancara muatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis sangat membutuhkan adanya media pembelajaran yang lebih menarik namun juga praktis dalam penggunaannya serta media konkrit yang dapat lebih menekankan keaktifan siswa sehingga dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan media pembelajaran, serta melalui gambar yang disajikan pada media pembelajaran siswa dapat menemukan ide gagasan untuk dapat menulis deskripsi.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk : 1. Untuk mendeskripsikan kelayakan produk media pembelajaran gambar berseri sebagai edukasi menulis deskripsi siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Sedayu. 2. Untuk mendeskripsikan respon guru terhadap produk media pembelajaran gambar berseri sebagai edukasi menulis deskripsi siswa kelas III sekolah dasar menurut guru dan siswa 3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap produk media pembelajaran gambar berseri sebagai edukasi menulis deskripsi siswa kelas III sekolah dasar menurut guru dan siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu penelitian yang dalam penelitian tersebut menghasilkan produk, produk yang dihasilkan sebelumnya telah diuji keefektivitasan sehingga produk tersebut dapat bermanfaat dan digunakan dimasyarakat luas. Memvalidasi merupakan produk yang akan dikembangkan sudah ada sebelumnya dan peneliti melakukan validasi artinya menguji efektivitas dan validitas dari produk yang akan dikembangkan.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan yang mengadaptasi dari model ADDIE, yang merupakan nama ADDIE sendiri adalah akronim dari dari beberapa frasa-yaitu analysis

(Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), dan Evaluate (Evaluasi) (Simarmata & Mujiarto, 2019) (dalam R.A.Reiser dan J.V. Demsey , 2012). Dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan lima langkah-langkah penelitian yaitu : (1)Analisis dalam mengetahui kebutuhan guru dan siswa dalam mengembangkan media pembelajaran gambar berseri ,(2) Desain, dalam membuat media gambar berseri (3) Pengembangan,transisi dari bentuk file menjad bentuk fisik,(4) Implementasi, merupakan tes pertama guna memastikan kelayakan dan kepraktisan produk ,(5) Evaluasi, untuk menentukan kategori dimana kelayakan dan kepraktisan produk dicapai.

Subjek dari penelitian pengembangan media pembelajaran gambar berseri yang menjadi sasaran sebagai pengguna media pembelajaran gambar berseri adalah guru kelas III dan para siswa kelas III SDN 29 Sedayu. Peneliti memilih jenjang kelas III dikarenakan kemampuan berbahasa dan menalar siswa kelas tinggi lebih berkembang dibandingkan dengan siswa pada jenjang kelas rendah.. Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian produk pengembangan yang disusun dengan skala likert (skala bertingkat) sedangkan data kualitatif yaitu berupa tanggapan, kritik, dan saran yang dituangkan dalam angket yang digunakan. Wawancara dilakukan apabila penulis ingin menemukan permasalahan yang akan diteliti guna mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian.sedangkan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang pertanyaan tersebut diisi oleh responden secara tertulis. Kuesioner akan diisi oleh responden yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta guru dan siswa guna mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan..

Dalam penelitian ini, Data yang telah diperoleh dari hasil lembar validasi akan dianalisis dengan menghitung skor rata-rata, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Widoyoko (Dalam Handayani,2021).

Analisi data Validasi

Rumus	:	$\bar{x} = \frac{\sum x}{n \times a}$
Keterangan	:	\bar{x} = nilai rata-rata
		$\sum x$ = total nilai jawaban
		n = jumlah responden
		a = butir instrumen

Gambar 1. Rumus Analisis data Validasi

Setelah skor rata-rata diperoleh, selanjutnya peneliti menenentukan skor dari data kuantitatif menjadi data kualitatif. Penentuan makna dari hasil analisis nilai rata-rata menggunakan jenjang kriteria kepraktisan. Jenjang kriteria tersebut berdasarkan pada skala likert yang digunakan yaitu skala 4 sebagai skala tertinggi dan skala 1 sebagai skala terendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SDN 29 Sedayu yang terletak di jalan Pasanda Bakti desa Sayang Sedayu Kecamatan Teluk Keramat Kabupaten Sambas. Dengan data awal yang menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran masih belum bervariasi serta khususnya untuk materi menulis penggunaan media pembelajaran masih sebatas pada gambar yang tersedia di buku saja. Dari hasil setiap prosedur penelitian dan pengembangan adalah Analisis terhadap SDN 29 Sedayu merupakan sekolah yang jauh dari pusat kota sehingga tidak mengherankan jika sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah untuk menunjang proses pembelajaran masih jauh dari kata lengkap. Bahkan sekolah hanya memiliki satu LCD Proyektor untuk proses pembelajarannya. Selain itu seringnya mati listrik juga menjadi kendala untuk menggunakan LCD proyektor sebagai sarana dalam menampilkan media pembelajaran seperti video pembelajaran dan power point. Dapat disimpulkan bahwa dengan sarana yang cukup terbatas maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang sederhana tanpa perlu menggunakan komputer dan LCD proyektor dalam pengoperasiannya.

Desain tampilan pada produk media ini, peneliti menyesuaikan tampilan gambar dengan kejadian yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Gambar dan cerita yang ditampilkan pun sederhana dengan tujuan mudah dipahami oleh siswa. Tampilan gambar pun didukung dengan latar dan warna yang menarik. Desain tampilan ini dibuat terlebih dahulu pada lembar Microsoft word. Beberapa tahapan serta langkah penyusunan media pembelajaran gambar berseri diantaranya proses awal pembuatan alur cerita yang akan dikembangkan pada gambar berseri, proses penentuan gambar yang akan digunakan pada slide, proses desain gambar, proses mencetak gambar dan proses pembuatan atau perakitan bentuk gambar agar gambar dapat dibuka dan ditutup dengan baik pada saat akan membuka buka. Kegiatan membuat desain media pembelajaran gambar berseri yang dilakukan oleh peneliti yaitu : (a) menyesuaikan gambar yang akan dipilih dengan indikator dan tujuan pembelajaran, (b) merancang media pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan peneliti diharuskan melakukan validasi produk yang dikembangkan sebelum melakukan penelitian, Proses validasi media pembelajaran gambar berseri dilakukan kepada dua ahli, yaitu : (1) ahli materi dan ahli bahasa oleh bapak Prof.Dr.H.Martono.M.Pd, (2) ahli desain oleh bapak Dr.Bistari.M.Pd. Peneliti melakukan kegiatan validasi kepada ahli materi sebanyak satu kali pada tanggal 9 november 2022, berupa angket aspek validasi materi. Hasil analisis data dengan skor rata-rata 3,3 dengan kategori "sangat valid". Peneliti melakukan kegiatan validasi kepada ahlimateri sebanyak satu kali pada tanggal 9 november 2022, dengan menggunakan instrument berupa angket aspek validasi materi. Berdasarkan hasil dari validasi ahli bahasa dengan skor rata-rata 3 dengan kategori "valid

" . Peneliti melakukan kegiatan validasi kepada ahli materi sebanyak satu kali pada tanggal 16 november 2022, dengan menggunakan instrument berupa angket aspek validasi materi. Berdasarkan hasil validasi ahli desain didapatkan hasil dengan skor 3,54 dengan kategori "sangat valid".

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba produk pada di SDN 29 Sedayu guna mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran gambar berseri yang diujicobakan sebanyak dua kali. Uji coba media pembelajaran ini pertama dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 2 kelompok secara terbatas pada 3 siswa pada setiap kelompoknya yang dilakakukan pada tanggal 18 November 2022. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dilakuakukan beberapa revisi pada produk yang telah diuji, Peneliti mengubah gambar yang paling banyak membuat siswa bingung dan yang paling banyak ditanyakan oleh siswa. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang sudah dilakukan peneliti dengan memberikan media pembelajaran gambar berseri serta angket respon siswa Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang sudah dilakukan peneliti dengan memberikan media pembelajaran gambar berseri serta angket respon siswa.

Uji coba produk yang kedua dilakukan pada tanggal 22 November 2022 pada kelompok besar yang terdiri dari 13 orang siswa yang terbagi menjadi 4 kelompok. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang sudah dilakukan peneliti dengan memberikan media pembelajaran gambar berseri serta angket respon siswa maka diperoleh hasil respon siswa terhadap media pembelajaran gambar berseri dengan rata-rata 3,7 dengan kategori "sangat baik". Untuk mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran gambar berseri peneliti memberikan angket kepada guru kelas III SDN 29 Sedayu yaitu ibu Wasitoh.S.Pd pada tanggal 29 November 2022. Hasil respon guru diperoleh hasil dengan rata-rata 3,6 dengan kategori "sangat baik". Hasil tersebut diperoleh dari penilaian peserta didik berdasarkan 10 pernyataan dalam angket. Pernyataan tersebut memuat tentang meningkatkan motivasi, dukungan bagi kemandirian, kejelasan bahasa, kemenarikan desain, kemudahan menggunakan, serta kontekstual, kesesuaian dengan tahap perkembangan siswa.

Pembahasan

Proses pengembangan media pembelajaran gambar berseri dilakukan oleh peneliti menggunakan model ADDIE, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Tahap analisis, pada tahap ini dilaksanakan identifikasi terhadap permasalahan yang terdapat dalam kelas, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan dalam tahap ini memberikan fakta bahwa masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran menulis deskripsi adalah kurangnya media

pembelajaran yang inovatif. Media yang digunakan hanya terbatas pada buku saja sehingga kurang membangkitkan daya imajinasi siswa. Dalam memecahkan permasalahan ini untuk memberikan edukasi tentang materi menulis deskripsi sejalan dengan pemikiran Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2009), manfaat dari suatu media dalam pembelajaran siswa adalah mewujudkan siswa yang akan terlibat secara aktif berperan dan antusias dalam belajar. Tahap desain, pada tahap ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran gambar berseri yang akan dibuat sebagai edukasi dalam menulis deskripsi. Temuan pada tahap ini adalah dalam pemilihan tema dan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran harus kontekstual, dekat dengan kehidupan sehari-hari dari siswa agar siswa mudah dalam mendeskripsikan gambar yang disajikan pada media pembelajaran.

Tahap pengembangan merupakan tahap mengumpulkan semua bahan atau komponen yang ditemukan pada tahap analisis dan desain, kemudian dikumpulkan menjadi satu dan diubah kedalam bentuk media yang siap pakai (Irwan, dalam Safri dkk, 2017). Pada tahap ini peneliti melakukan proses validasi kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain guna mengetahui kelayakan produk media pembelajaran gambar berseri yang akan diujicobakan. Tahap implementasi, pada tahap ini peneliti membagikan atau menguji cobakan media pembelajaran gambar berseri yang sudah dinyatakan layak oleh validator. Proses implementasi dilakukan sebanyak dua kali yang pertama dilakukan pada kelompok kecil dengan melibatkan 6 orang siswa setelah uji coba produk kecil peneliti memperbaiki media pembelajaran gambar berseri agar setiap gambar yang ditampilkan pada media lebih jelas dan mudah dideskripsikan oleh siswa. Peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran berdasarkan keluhan-keluhan yang disampaikan siswa seperti gambar yang tidak jelas dan aktivitas pada gambar yang tidak jelas. Uji coba produk kedua dilakukan pada kelompok besar yang melibatkan 13 orang siswa. Temuan dalam tahap ini adalah para siswa kesulitan dalam menuliskan deskripsi pada setiap gambar menggunakan bahasa Indonesia, para siswa lebih bisa mendeskripsikan secara detail setiap gambar menggunakan bahasa daerah.

Tahap evaluasi, pada tahap ini setelah uji coba produk selesai peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran gambar berseri yang telah diuji cobakan. Temuan dalam tahap ini adalah siswa kesulitan dalam mengisi angket karena kalimat pada angket menggunakan bahasa Indonesia jadi setiap indikator harus diterjemahkan kedalam bahasa daerah Sambas. Berdasarkan penilaian ahli materi, tingkat validitas media pembelajaran gambar berseri yaitu 3,33 dengan kategori "sangat valid". Hasil tersebut diperoleh berdasarkan 6 aspek penilaian pada lembar validasi. Aspek penilaian tersebut adalah kesesuaian dengan materi pembelajaran, ketercakupan materi, dukungan media terhadap menulis deskripsi, keruntutan peristiwa, kesesuaian dengan perkembangan siswa, meningkatkan

daya imajinasi siswa.

Berdasarkan penilaian ahli bahasa, tingkat validitas media pembelajaran gambar berseri yaitu 3 dengan kategori "valid". Hasil tersebut diperoleh berdasarkan 7 aspek penilaian pada lembar validasi. Aspek penilaian tersebut adalah kesesuaian dengan PUEBI, kejelasan kalimat, kejelasan kalimat, kesesuaian dengan tahap perkembangan siswa, tingkat keterbacaan, kesesuaian pemahaman, kemudahan pemahaman. Berdasarkan penilaian ahli desain tingkat validitas media pembelajaran gambar berseri yaitu 3,54 dengan kategori "sangat valid". Hasil tersebut diperoleh berdasarkan hasil penilaian ahli desain pada lembar validasi yang terdiri dari 12 aspek penilaian. Aspek penilaian tersebut adalah kejelasan desain gambar, kemenarikan desain gambar, kejelasan informasi, kesesuaian warna, kesesuaian ukuran, kesesuaian dengan materi, desain jelas dan runtut, kesesuaian jenis bahan, kejelasan petunjuk, penyajian media, kemudahan pengoprasian, meningkatkan motivasi.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Sedayu hasil analisis data yang diperoleh selama proses penggunaan media pembelajaran gambar berseri secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut. 1. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 3,33 dengan kategori "sangat valid". Hasil validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 3 dengan kategori "valid". Hasil validasi ahli desain memperoleh rata-rata 3,54 dengan kategori "sangat valid". 2. Hasil dari respon guru memperoleh rata-rata 3,6 dengan kategori "sangat baik". 3. Hasil dari uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil rata-rata 3,6 dengan kategori "sangat baik". Hasil uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata 3,7 dengan kategori "sangat baik".

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2013). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Refika Aditama.
- Azhar, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Dhiya'ulhaq, R. (2019). Urgensi Model Menulis Berbasis Genre Pada Pembelajaran Menulis Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 1415–1426. <https://doi.org/https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/207>
- Nastiti, R. A., Setyowati, E., & Ardhyantama, V. (2021). Keterampilan Menulis Deskripsi Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas IV SDN MENTORO. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2), 1858–1866. <https://doi.org/http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2368430&val=5935&title=KETERAMPILAN%20MENULIS%20DESKRIPSI%20MENGUNAKAN%20MEDIA%20GAMBAR%20BERSERI%20PADA%20SISWA%20KELAS%20IV%20SDN%20MENTOR>

○

- Reiser & Dempsey J. V. (2017). *Instructional Design and Wadsworth Cengage Learning*. Belmont.
- Sari, S. A. (2017). Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 107–113.
<https://doi.org/http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/39693>
- Simarmata, J., & Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pustaka Insan.
- Tarigan, H. G. (2018). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa Bandung.
- Ulfa, K. R., & Hidayah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan. *Jurnal Pendidikan DAN Pembelajaran Dasar volume 4 no 1 juni 2017*, 35.
- Wahyuni, R. (2020). Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Pop-up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran dasar Volume 7 no 1 2020*.