



Pengembangan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Kelas III pada Pembelajaran Daring di SDN 102025 Rambung Sialang Sawit

Rindi Antika¹, Samsul Bahri²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara AL-Washliyah, Indonesia

Email :

rindiantika@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan siswa dalam memilih Berbahasa mengembangkan kalimat, dan menggunakan ejaan dalam Berbahasa masih sangat kurang. Hal ini ditunjukkan dengan ketercapaian KKM dari 22 siswa yang bisa mencapai KKM hanya 22% dalam berbahasa, sedangkan yang belum mencapai KKM 78%. Salah satu penyebabnya adalah guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang semangat dalam belajar dan terlihat pasif karena pembelajaran terlihat monoton. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Untuk memperbaiki pembelajaran berbahasa di kelas, digunakan media gambar berseri sebagai upaya merangsang siswa aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media gambar berseri serta menguji keefektifannya dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Jenis penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Desain dalam penelitian ini menggunakan Pretest Posttest Design. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN 102025 Rambung Sialang Sawit yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berhasa angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil mengarang siswa sebelum dan sesudah penggunaan media gambar berseri. ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan sebesar 0,43 yang diuji dengan menggunakan uji normalized gain. Selain itu adanya perbandingan thitung dan ttabel dengan pengujian uji t (pihak kiri) diperoleh thitung = 42,709 dengan $\alpha = 5\%$ maka ttabel = 21. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berseri mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa di SDN 102025 Rambung Sialang Sawit.

Keywords

Pengembangan, Media Gambar Berseri, Keterampilan Berbahasa.

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa>

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Bahasa Indonesia sering kali kita anggap menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit, kesulitan yang sering dihadapi siswa sekolah dasar dalam menghadapi pembelajaran Bahasa Indonesia, kesulitan dalam memahami teks dan juga kesulitan dalam memahami keterampilan berbahasa pada materi Bahasa Indonesia tersebut. Peserta didik dan pendidik

tetap menjalankan KBM seperti biasanya, hanya saja dilaksanakan di tempat yang berbeda ataupun terpisah dirumah masing-masing dengan menggunakan aplikasi *whatsapp*, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini pendidik memberi tugas kepada peserta didik seperti: memberikan soal, membaca cerita dan mempraktekkan membaca yang benar dengan cara *dividio* atau direkam kemudian dikirim oleh pendidik melalui *whatsApp group*, kemudian peserta didik menirukan membaca seperti yang diajarkan oleh pendidik lalu peserta didik mengirimkan kembali hasil tugas membaca kepada pendidik yang bersangkutan.

Isah Cahyani (2015) Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia tidak mengikat Bahasa yang dipakai ketika berkomunikasi secara resmi tertuang dalam perundang-undangan dan surat menyurat dinas memakai bahasa resmi. Pada konteks ini, bahasa Indonesia harus dipakai berdasarkan kaidah, cermat, masuk akal dan tertib. Pemakaian Bahasa Indonesia harus baku dan lengkap. Pengukuran tingkatan kebakuan melalui logika dan aturan kebahasaan penggunaan Bahasa Indonesia.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang berupa sistem lambang bunyi yang dihasilkan alat ucap manusia. Bahasa terdiri atas kata-kata atau kumpulan kata yang mempunyai makna, yaitu hubungan abstrak antara kata sebagai lambang dan objek atau konsep yang diwakili kumpulan kata atau kosakata itu oleh ahli bahasa disusun secara teratur, atau menurut abjad, disertai penjelasan artinya dan kemudian dibukakan menjadi sebuah kamus menurut Susanto (2015).

Dalam keadaan saat ini, karena adanya Covid 19 maka pembelajaran sangat tidak efisien dan tidak efektif untuk peserta didik dalam pembelajaran secara bertatap muka dengan pendidik dan teman-teman oleh karena itu adanya Covid 19 ini peserta didik diminta belajar dirumah dengan menggunakan daring media sosial. Kemajuan di era teknologi saat ini memungkinkan peserta didik untuk belajar sepenuhnya secara daring. Sementara itu ada sebagian orang yang menganggap pembelajaran daring membutuhkan tingkat motivasi diri lebih tinggi, lembaga menganggap dukungan pendidikan sama pentingnya dengan umpan balik pendidik sangat berhati-hati dalam memastikan peserta didik mereka menerima tingkat dukungan yang sama dengan yang akan mereka terima disekolah.

Kebanyakan didunia pendidikan saat ini hanya bisa melakukan kegiatan pembelajaran secara *daring* walaupun sudah sebagian yang melakukan pembelajaran dengan tatap muka, karena sudah diputuskan oleh pemerintah untuk *New Normal* Maraknya pada saat ini dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar menggunakan aplikasi melalui *whatsapp* seperti mulai dari

absensi kehadiran peserta didik selanjutnya memberi penugasan untuk peserta didik khususnya di kelas III serta mengirimkan bukti autentik belajar mereka, jika benar-benar sudah melakukan pembelajaran *daring* dirumah dengan di dampingi oleh orang tuamereka.

Pembelajaran *daring* di anggap sedikit sulit, karena ketika guru menerangkan materi pelajaran ada beberapa siswa yang tidak mampu mengikuti proses kegiatan pembelajaran *daring* dikarenakan ada beberapa para siswa yang orang tuanya tidak memiliki *Smartphone* yang mengakibatkan rendahnya hasil ulangan harian yang belum memenuhi standar KKM.

Permasalahan berbagai mata pelajaran diajarkan di sekolah, salah satunya adalah pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu identitas Bangsa Indonesia. Karena itu mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki posisi yang strategis dalam kurikulum sekolah. Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Berhasil tidaknya sebuah pembelajaran Bahasa Indonesia dapat ditentukan oleh beberapa faktor yang saling berkaitan. Faktor-faktor tersebut diantaranya guru, siswa, metode mengajar, teknik pembelajaran, kurikulum yang baik, bahan ajar, dan pemanfaatan media yang ada.

Seperti yang kita ketahui, keempat keterampilan berbahasa tersebut pada dasarnya bukanlah kegiatan yang mudah dilakukan apalagi untuk taraf anak di jenjang sekolah dasar. Permasalahan keterampilan berbahasa tersebut akan diperoleh oleh siswa secara bersamaan. Oleh karena itu, pembelajaran keempat keterampilan tersebut saling berkaitan antar aspek yang satu dengan aspek lainnya. Akan tetapi, pengajaran keempat keterampilan berbahasa tersebut masih sulit terlaksana dengan baik karena beberapa faktor penyebab yang pada umumnya yaitu karena kurangnya variasi guru dalam mengajar sehingga minat siswa untuk belajarpun menjadi rendah. Apalagi untuk kegiatan menceritakan kembali cerita yang didengar di kelas rendah yang dalam kegiatan pembelajarannya biasanya hanya bersumber dari buku paket saja, jelas bahwa hal tersebut tidak menarik dan siswapun akan merasa kesulitan dalam mengingat ketika ia harus mengingat kembali cerita yang didengarnya. Masalah kompleks seperti ini akan menjadi besar apabila tidak ada upaya perbaikan dalam proses pembelajarannya.

Untuk dapat mengembangkan keempat keterampilan berbahasa tersebut tentu ada kesulitan tersendiri. Rangsangan bahan ajar yang menarik sehingga

dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaranpun sangat dibutuhkan. Meskipun pada kenyataannya saat ini tidak sedikit para pendidik yang kurang memanfaatkan pengembangan produk berupa media ataupun bahan ajar yang dapat merangsang kenaikan hasil belajar siswa sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran. Kebanyakan saat ini pedoman dalam pengajaran ataupun evaluasi hanya berpegangan pada buku paket dari sekolah. Tentu hal itu akan menjadi kendala tersendiri dalam upaya perbaikan kualitas generasi anak bangsa.

Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran pengertian media Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal Azhar Arsyad (2017: 11).

Metode Pembelajaran *Daring* yaitu program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang luas dan massif. Dengan menggunakan jaringan, pembelajaran bisa dilaksanakan secara massif dengan peserta didik yang tidak terbatas. Pembelajaran *Daring* bisa saja dilaksanakan dan diikuti secara berbayar bahkan gratis Yusuf Bilfaqih (2015:1).

Menurut Briggs (2007) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang.

Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan peserta didik. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah

sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Borg and Gall menyatakan “ What is research and development?. It is a process used to develop and validate educational product”. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau metode dalam memvalidasi yang digunakan dalam mengembangkan produk. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dalam mengembangkan suatu produk. Sugiono (2017) 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. Penelitian dan pengembangan yang akan peneliti kembangkan yaitu berupa produk media, bahan ajar, atau metode yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini di laksanakan di di SDN 102025 Rambung Sialang Hulu Jl. Pabrik Kelapa Sawit Kec. Sei Rampah, Kab. Serdang Prov. Sumatera Utara Waktu penelitian dilaksanakan selama 4 bulan pada bulan Maret sampai Juni 2021.

Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Ini yaitu observasi dan wawancara, angket dan dokumentasi, Instrumen penelitian ini adalah data kualitatif atau kuantitatif dan Teknik Analisis Data menggunakan deskriptif kualitatif yang merupakan mengenai pendapat dan saran yang diperoleh dari beberapa ahli yang memberikan komentar atau saran pada saat melakukan validasi media. Dimana validasi ini akan di nilai oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Efektifitas Media Gambar Berseri

Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini selaku guru kelas III SDN 102025 Rambung Sialang Sawit Hasil validasi yang didasarkan pada angket yang diberikan kepada ahli materi setelah penggunaan media gambar berseri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil validasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.
Hasil Validasi Angket Ahli Materi

No	Variabel	Skor Maks	Skor	Persentase	Ket
	Format dan IsiMateri				
2.	Ketetapan Teknis Produk Media Terhadap Kesan Guru	16	15	94 %	Sangat Baik
	Efektifitas Bagi Guru	24	23	96 %	Sangat Baik
	Efektifitas dalam	20	18	90 %	Sangat

Berdasarkan tabel hasil validasi angket ahli materi diatas, pada masing-masing variabel diperoleh hasil 90% (kategori sangat baik) untuk aspek format dan isi materi, 94% (kategori sangat baik) untuk aspek ketetapan teknis produk media terhadap kesan guru, 96% (kategori sangat baik) untuk aspek efektifitas bagi guru, dan 90% (kategori sangat baik) untuk aspek efektifitas dalam proses pembelajaran. Untuk rata-rata hasil validasi pada semua variabel pada angket yang diberikan kepada ahli materi diperoleh hasil 92,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan tergolong program yang sangat baik.

Ahli Media

Tabel 2.
Hasil Validasi Angket Ahli Media

No	Variabel	Skor Maks	Skor	Persentase	Ket
1.	Tampilan Media Gambar Berseri	20	18	90 %	Sangat Baik
2.	KeterpaduanIsi/Materi	16	14	87,5 %	Sangat Baik
3.	Komunikasi Visual	16	16	100 %	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 tentang hasil validasi angket ahli media, diperoleh hasil bahwa 90% untuk aspek tampilan media gambar berseri, 87,5% untuk aspek keterpaduan isi/materi, dan 100% untuk aspek komunikasi visual. Dari beberapa deskripsi diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media gambar berseri dikatakan sangat baik dalam segi tampilan, keterpaduan isi/materi, serta komunikasi visual. Media gambar berseri ini dinyatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Angket Siswa

Angket siswa diberikan kepada siswa kelas III sebanyak 22 siswa yang merupakan kelas eksperimen dalam penelitian ini. Angket siswa ini diberikan kepada siswa guna mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media gambar berseri. Hasil respon siswa terhadap media gambar berseri.

Tabel 3.

Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

No	Variabel	Skor Maks	Rata- rata Skor	Persentase	Ket
1.	Tampilan	4	3	75%	Baik
2.	Ketepatan Teknis Produk Terhadap Kesan Siswa	16	12,8	80%	Baik
3.	Efektifitas Bagi Siswa (Kebermanfaatan)	24	20	83,4%	Baik
4.	Efektifitas dalam Proses Pembelajaran	4	3.3	82,5%	Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh hasil 76% (masuk dalam kategori baik) untuk aspek tampilan, 80% (masuk kategori baik) untuk aspek ketepatan teknis produk terhadap kesan siswa, 83,4% (masuk kategori baik) untuk aspek efektifitas atau kebermanfaatannya bagi siswa, dan 82,5% (masuk kategori baik) untuk aspek efektifitas dalam proses pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran gambar berseri efektif membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Uji Keefektifan Berdasarkan Ketuntasan

Untuk menguji keefektifan pembelajaran yang didasarkan ketuntasan maka digunakan uji satu sampel. Hipotesis yang ada dalam penelitian ini adalah: $H_0 : \mu \geq 65$ $H_a : \mu < 65$ $H_0 : \sigma \geq 65$ $H_a : \sigma < 65$ Dalam menguji efektifitas media pembelajaran ini dilakukan dengan dua cara yakni, melalui tes keterampilan berbahasa siswa sebelum penggunaan media gambar berseri (dengan menggunakan metode ceramah) dan tes keterampilan berbahasa siswa setelah penggunaan media gambar berseri. Dalam hal ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 16.0 For Windows. Berikut hasil uji keefektifan berdasarkan ketuntasan:

Tabel 4.
Hasil Uji Keefektifan Berdasarkan Ketuntasan

Jumlah Sampel	Nilai Rata-rata	Uji Normalize Gain	Standart Deviasi	Alpha (α)	hitung	tabel
<i>Pretest</i>	22	55,50			39,513	21
		0,43		5%		
<i>Posttest</i>	22	74,73			42,709	21

Hasil tes kemampuan keterampilan berbahasa siswa sebelum dan sesudah menggunakan media gambar berseri terdapat peningkatan. Adanya peningkatan ini diuji dengan menggunakan uji normalized gain yakni sebesar 0,43 atau dengan kata lain masuk dalam kategori sedang. Standart deviasi posttest diperoleh sebesar 8,207 dengan jumlah sampel 22 siswa.

Hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 42,709$ dengan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = (22-1) = 21$ maka diperoleh $t_{tabel} = 21$. Kriteria pengujian, H_0 ditolak apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Dengan kata lain, H_0 diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan keterampilan berbahasa siswa kelas III di SDN 102025 Rambung Sialang Sawit serendah-rendahnya 65.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media gambar berseri untuk mata pelajaran bahasa Indonesia materi berbahasa dikembangkan sesuai dengan model ADDIE, yakni *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Proses pengembangan media pembelajaran ini telah melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi dari para ahli sehingga diperoleh produk akhir yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses validasi yang dimaksud antara lain:

Validasi Produk Media Gambar Berseri

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan pada ahli materi dan ahli media maka media gambar berseri yang telah dibuat dapat diterapkan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Dari data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, materi atau gambar yang terdapat dalam produk ini dinyatakan valid dan dapat diujikan untuk menilai kelayakannya didalam proses pembelajaran. Hasil persentase nilai total dari empat variabel diperoleh 92,5% yang meliputi 90% untuk format dan isi materi, 94% untuk aspek ketetapan teknis produk media terhadap kesan guru, 96% untuk aspek efektifitas bagi guru, dan 90% untuk aspek efektifitas dalam proses pembelajaran.

Persentase dari aspek format dan isi materi mendapat skor 90% kategori sangat baik. Hal ini diartikan bahwa produk media pembelajaran yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa yakni media pembelajaran bagi guru memberikan pedoman atau arah untuk mencapai tujuan. Maka dalam pemanfaatannya, media pembelajaran sejalan dengan tujuan dan standar kompetensi yang diharapkan anak umur 7- 11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret, yaitu kemampuan berpikir secara logis meningkat. Anak mampu mengklasifikasikan, memilih, dan mengorganisir fakta untuk menyelesaikan masalah. Untuk membantu pemahaman akan sesuatu maka diperlukan sebuah media dan dalam dunia pendidikan dikenal dengan media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa akan materi yang akan disampaikan.

Aspek ketetapan teknis produk media terhadap kesan guru mendapatkan persentase skor 94% dengan kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan apa yang bahwa didalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal salah satunya adalah kemudahan memperoleh media. Artinya media yang diperlukan mudah diperoleh atau setidaknya mudah dibuat oleh guru pada saat akan mengajar.

Pada aspek efektifitas bagi guru mendapat persentase skor 96% dengan kategori sangat baik. Ini sesuai dengan yang manfaat media pembelajaran bagi guru diantaranya adalah membangkitkan percaya diri seorang guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran. salah satu manfaat dari media pembelajaran adalah 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 sendiri-sendiri sesuai dengan keterampilan dan minatnya. Hal tersebut menjadi dasar dari aspek efektifitas dalam pembelajaran yang dalam validasi mendapatkan persentase 90% dengan kategori sangat baik.

Selain melakukan validasi materi, produk media pembelajaran yang telah dibuat juga harus melalui tahapan validasi media yang dilakukan oleh ahli media. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media yang dipilih peneliti didalam penggunaan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli media, didapatkan persentase nilai total dari ketiga variabel sebesar 92,5%.

Pada aspek tampilan media gambar berseri memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik. gambar yang baik diantaranya adalah

(1) menarik perhatian, sederhana namun memberi kesan yang kuat, serta (2) bentuk gambar bagus, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Aspek keterpaduan isi/materi memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik. manfaat penggunaan media gambar berseri salah satunya adalah membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dari materi yang dipelajari.

Selanjutnya aspek komunikasi visual memperoleh persentase 100%. 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. menambahkan bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media gambar berseri adalah membantu siswa dalam mengingat nama benda atau orang yang mereka lihat.

Uji Kelayakan Media Gambar Berseri

Berdasarkan pada data hasil uji kelayakan media gambar berseri mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tiga kriteria sebagai acuan penilaian maka produk media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan layak. Proses uji kelayakan media gambar berseri dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas III SDN 102025 Rambung Sialang Sawit

Adapun persentase yang diperoleh dari masing-masing variabel adalah 75% dengan kategori baik untuk aspek tampilan dari media gambar berseri. Aspek ketepatan teknis produk terhadap kesan siswa memperoleh skor 80% dengan kategori baik. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh yakni salah satu ciri dari gambar yang baik adalah dapat menyampaikan pesan atau ide tertentu kepada siswa.

Untuk efektifitas bagi siswa (kebermanfaatan) memperoleh skor 83,4% dengan kategori baik. salah satu manfaat dari media pembelajaran adalah media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Lebih lanjut, Sudjana dan RIIIai (dalam Asyad, 2009: 24) menambahkan bahwa salah satu manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya aspek efektifitas dalam proses pembelajaran memperoleh skor 82,5% dengan kategori baik. Ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh *Encyclopedia of Educational Research* salah satu manfaat dari media pendidikan adalah meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi terjadinya *verbalisme*. bahwa penggunaan media dapat membantu

merangsang perhatian siswa terhadap materi yang sedang disampaikan dan juga agar tidak menimbulkan persepsi lain dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil persentase yang diperoleh tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat termasuk kedalam kategori baik dan bisa dikatakan layak didalam proses pembelajaran.

Uji Efektifitas Media Gambar Berseri

Dalam menguji efektifitas produk media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan dua cara, yakni hasil keterampilan berbahasa sebelum menggunakan media pembelajaran gambar berseri dan hasil keterampilan berbahasa setelah menggunakan media pembelajaran gambar berseri. Kedua hasil keterampilan berbahasa tersebut kemudian diujikan dengan menggunakan uji *normalized gain*. Berdasarkan uji *normalized gain* diperoleh hasil sebesar 0,43 dengan standart deviasi 8,207 dan sampel yang digunakan 22 siswa.

Hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 42,709$ dengan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = (22-1) = 21$ maka diperoleh $t_{tabel} = 21$. Kriteria pengujian, H_0 ditolak apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Dengan kata lain, H_0 diterima jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan keterampilan berbahasa siswa kelas III di SDN 102025 Rambung Sialang Sawit serendah-rendahnya 65. Berdasarkan data dan deskripsi diatas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran gambar berseri efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap keterampilan berbahasa. metode mengajar baru adalah kecepatan pemahaman murid pada pelajaran lebih tinggi, murid bertambah kreatif, dan hasil belajar meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Tahapannya, antara lain (1) Analysis, yakni dengan melakukan observasi awal untuk mencari potensi masalah yang kemudian dicari sebuah solusi untuk mengatasinya. (2) Design, yakni membuat desain media pembelajaran berdasarkan RPP yang ada. (3) Development, yakni tahapan produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat. (4) Implementation, yakni tahap uji coba produk, tahap validasi ahli, dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran. (5) Evaluation, yakni melakukan pretest dan posttest untuk mengetahui apakah media pembelajaran gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan berbahasa

siswa apa tidak.

2. Keefektifan media pembelajaran gambar berseri dalam proses pembelajaran terbukti efektif. Hal ini terbukti dengan perbandingan hasil pretest dan posttest dengan menggunakan normalized gain diperoleh hasil sebesar 0,43 serta dengan perbandingan t hitung dan t tabel dengan pengujian uji t (pihak kiri) dimana t_{hitung} sebesar 42,709 dengan $t_{tabel} = 21$. Berdasarkan hasil tersebut, terdapat perbedaan efektifitas peningkat sebelum dan sesudah menggunakan media gambar berseri dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2016)
- Briggs, Robert. 2007. School of Media, Culture and Creative Arts Staff. Jakarta: Media Perkasa.
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung : Alfabeta, Cet-2, 2017)
- Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Jurnal Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, p-ISSN 2355-1925 Volume 2 Nomor 2 Desember 2015
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*, (Bandung: Alfabeta, Cet-2, 2020)
- Yusuf Bilfaqih & M. Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015)