

Pengembangan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Tema 1 Subtema 1 Kelas III SD Negeri 101807 Candi Rejo

Sintia Yeseпа

Universitas Negeri Medan

Erlinda Simanungkalit

Universitas Negeri Medan

Sorta Simanjuntak

Universitas Negeri Medan

Dody F. Pandimun Ambarita

Universitas Negeri Medan

Putra Afriadi

Universitas Negeri Medan

Alamat: Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps.V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221
Korespondensi penulis: sintiayeseпа234@gmail.com

Abstract. *This research aims to assess the feasibility, practicality and effectiveness of the implementation of sequential visual media to enhance narrative essay writing skills in Class III, Theme 1, Sub-theme 1 at SD Negeri 101807 Candi Rejo. This is a form of research referred to as Development Research or R&D (Research and Development). It utilizes the ADDIE model, which encompasses five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this research were media experts, material experts, education practitioners and class III students at SD Negeri 101807 Candi Rejo with a total of 21 students. The object of this research is serial image learning media. Data collection techniques use questionnaires and tests. The results of the media validation test for media experts obtained a percentage of 88% in the "Very Appropriate" category, and material validation by material experts obtained a percentage of 88% in the "Very Appropriate" category. The practicality test by educational practitioners obtained a percentage of 90% in the "Very Practical" category. The results of the media effectiveness test through pre-test and post-test, the pre-test results obtained a percentage of 33.7% in the "Less Effective" category, while the post-test results obtained a percentage of 81.2% in the "Very Effective" category.*

Keywords: *Development, Learning Media, Serial Images*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan penggunaan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada tema 1 subtema 1 kelas III SD Negeri 101807 Candi Rejo. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan dan siswa kelas III di SD Negeri 101807 Candi Rejo dengan jumlah 21 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran

Received Juni 13, 2023; Revised Juli 12, 2023, Accepted Agustus 10, 2023

* Sintia Yeseпа, sintiayeseпа234@gmail.com

gambar berseri, Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Hasil uji validasi media kepada ahli media memperoleh persentase 88% dengan kategori “Sangat Layak”, dan validasi materi materi oleh ahli materi memperoleh persentase 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji praktikalitas oleh praktisi pendidikan memperoleh persentase 90% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil uji efektivitas media melalui *pre-test* dan *post-test*, hasil *pre-test* memperoleh persentase 33,7% dengan kategori “Kurang Efektif” sedangkan hasil *post-test* memperoleh persentase 81,2% dengan kategori “Sangat Efektif”.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Gambar Berseri

LATAR BELAKANG

Pendidikan membawa pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan hidup setiap individu melalui peningkatan kemampuan intelektual, emosi dan motorik. Kehadiran pendidikan menjadi salah satu modal untuk mendukung kemajuan teknologi. Proses belajar-mengajar selalu berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Setiap pembelajaran yang dilakukan akan melalui proses dengan tujuan yang ingin dicapai, tujuan yang ingin dicapai merupakan keberhasilan pendidik dalam memberikan pembelajaran yang mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Tujuan dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya bahan pengajaran dan pendekatan. Dalam melaksanakan proses pembelajaran harus didasari dengan kurikulum yang ada, saat ini kurikulum yang digunakan di dunia pendidikan merupakan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Dalam penelitian ini kurikulum yang digunakan di kelas III SD masih menggunakan kurikulum 2013. Di era perkembangan saat ini, tulisan menjadi bentuk komunikasi tidak langsung yang dilakukan oleh seseorang untuk mengungkapkan gagasa, ide. Konsep dan pikiran dalam bentuk bahasa tulisan yang dapat dibaca oleh orang lain.

Keterampilan menulis membutuhkan pelatihan, pemikiran, kreativitas, dan penguasaan tata bahasa, serta mengetahui apa yang harus ditulis dan topik latar belakang apa yang akan ditulis. Dalam menulis siswa sering sekali mengalami kesulitan dalam berimajinasi untuk menulis suatu karangan narasi, serta kesulitan dalam menuangkan ide dan gagasannya dalam suatu tulisan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas III-A di SD Negeri 101807 Candi Rejo bahwa proses pembelajaran yang berlangsung dilakukan dengan berpusat pada guru yang dilakukan dengan satu arah dan bersifat monoton, sehingga siswa merasa kaku dalam mengungkapkan ide dan gagasannya secara total dalam pembelajaran menulis karangan

narasi. Selain itu bahan ajar dan media yang dibuat masih kurang variatif dan hanya bersumber dari buku paket yang ada, sehingga siswa mudah merasa bosan dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, sarana dan prasarana yang bersifat teknologi belum memadai dengan baik sehingga media yang berbasis teknologi belum dapat digunakan.

Permasalahan yang sudah dikemukakan perlu adanya perbaikan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran menulis karangan narasi, keterampilan menulis dapat ditingkatkan dengan melakukan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan kefokusannya siswa dalam memperhatikan materi yang disampaikan. Sebagai usaha alternatif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi adalah dengan mengembangkan media gambar berseri. Dengan adanya media gambar berseri dalam kegiatan menulis karangan narasi, minat belajar siswa akan bertambah karena adanya ketertarikan dalam memperhatikan dan menganalisis pesan-pesan yang ada pada gambar.

KAJIAN TEORITIS

Cahyadi (2019, h.69) mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan untuk menghasilkan suatu perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran yang sudah ada kemudian dikembangkan. Media adalah sumber belajar yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, media sebagai alat yang digunakan sebagai pengantar bahasa ajar yang disampaikan oleh pendidik ke siswa. Hasan ddk. (2021, h.29) menyimpulkan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna”.

Media visual mampu menumbuhkan minat siswa dalam memahami isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Gambar berseri merupakan media pembelajaran yang termasuk ke dalam media visual berupa gambar. Gambar berseri adalah suatu rangkaian cerita gambar yang memiliki hubungan satu dengan yang lain atau suatu peristiwa secara urut berdasarkan topik yang terdapat pada gambar. Menurut Hasan (2022, h.112) media gambar berseri merupakan media visual yang berisi urutan gambar, antara gambar satu dengan yang lain saling berhubungan dan menyatakan suatu peristiwa. Media ini digunakan untuk merangsang daya pikir siswa agar dapat menuangkan ide, gagasan dalam bentuk menulis karangan.

kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan dalam berbahasa untuk berkomunikasi, berbicara, membaca dan mendengarkan. Menurut Rohana dan

Syamsuddin (2021, h.90) mengemukakan “kemampuan menulis merupakan kesanggupan, kecakapan dan seluruh daya dan upaya dalam kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan tulisan. Kemampuan menulis dapat diperoleh melalui latihan dan bimbingan yang intensif”. keterampilan menulis merupakan kemampuan seseorang dalam mengemukakan pendapat, gagasan dan perasaannya yang dituangkan dalam tulisan kepada orang lain. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis akan membantu seseorang untuk mengemukakan gagasannya dalam bentuk tulisan.

Karangan narasi adalah karangan yang menyajikan rangkaian peristiwa secara berurutan dengan tujuan memberikan makna pada suatu peristiwa agar pembaca dapat belajar dari peristiwa tersebut. Diana dkk (2018, h.95) mengemukakan bahwa keterampilan menulis narasi adalah kemampuan siswa untuk menceritakan suatu kejadian dalam bentuk tulisan yang padu sehingga terbentuknya karangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*), dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Kelima tahapan pada model ini merupakan panduan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang efektif. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101807 Candi Rejo yang beralamat Jln Pasar VI, Candir Rejo, Kecamatan Sibiru-Biru, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan dan siswa kelas III di SD Negeri 101807 Candi Rejo dengan jumlah 21 siswa. Objek dalam penelitian ini untuk pengembangan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 5 di kelas III SD. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket. Dalam penelitian ini akan digunakan 4 angket yang ditujukan kepada validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan guru kelas III.

Angket ditujukan kepada validasi ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan yaitu untuk mengetahui mengenai kelayakan media yang dikembangkan untuk mendapatkan skor melalui media yang sudah dikembangkan. Angket akan disediakan sejumlah alternatif jawaban. Jawaban tersebut merupakan jawaban yang menggunakan skala *likert* dengan 5 skala

yaitu, sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, tidak layak. Sehingga responden hanya akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan jawaban yang sudah disediakan. Teknik analisis data merupakan teknik yang digunakan untuk mengubah data menjadi informasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis validitas, analisis kepraktisan dan analisis efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Pengembangan atau yang disebut dengan *research and development (R&D)*. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang berupa gambar yang dapat diterapkan pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup Pembelajaran 5.

A. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini langkah awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi di SD Negeri 101807 Candi Rejo dengan menganalisis beberapa aspek yaitu analisis kurikulum, perangkat pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi. Analisis awal yang dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas III SD Negeri 101807 Candi Rejo.

1. Analisis Kurikulum : Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 101807 Candi Rejo adalah Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013, namun di kelas III masih menggunakan kurikulum 2013.
2. Analisis Perangkat Pembelajaran : Terdapat beberapa perangkat pembelajaran seperti RPP, Silabus, Buku Absen, Kalender Akademik, Buku siswa, dan media pembelajaran. Di kelas III terdapat beberapa media pembelajaran seperti peta, gambar huruf abjad, gambar tokoh-tokoh pahlawan dan hiasan kelas lainnya. pada proses pembelajaran, guru sering menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, diskusi dan penugasan.
3. Analisis Karakteristik Peserta Didik : Siswa kelas III sudah bisa membaca dan menulis. Namun, hasil belajar siswa masih kurang maksimal dan dalam menulis siswa masih kesulitan untuk membuat kalimat dengan baik.
4. Analisis Materi : Materi yang di analisis adalah muatan Bahasa Indonesia dengan materi menulis cerita berdasarkan gambar berseri.

B. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan dengan merancang media Gambar Berseri yang dimana media ini dikembangkan berdasarkan media yang telah ada sebelumnya. Media pembelajaran gambar

berseri ini dikembangkan sesuai dengan Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup Pembelajaran 5 di kelas III semester I. Desain produk Gambar Berseri dibuat dengan berbantuan aplikasi *Canva*. Berdasarkan beberapa referensi yang dikaji, peneliti melakukan desain dalam 3 tahap yaitu tahap penyusunan materi, tahap penyusunan produk dan tahap penyusunan instrumen penelitian.

C. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan kegiatan produksi dan validasi media gambar berseri yang akan digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah membuat produk awal, validasi produk kepada ahli, dan melakukan revisi produk untuk menghasilkan produk yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi produk dilakukan oleh satu validator yang menjadi ahli angket, satu validator menjadi ahli media, satu validator yang menjadi ahli materi dan satu guru yang menjadi ahli tes .

1. Hasil Validasi Ahli Angket

Tabel 1 Hasil Validasi Angket Materi

No.	Indikator	Skor
Kejelasan		
1.	Kejelasan judul lembar angket	4
2.	Kejelasan butir pernyataan	5
3.	Kejelasan petunjuk pengisian angket	4
Ketepatan Isi		
4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	4
Relevansi		
5.	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	4
Kevalidan Isi		
6.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	4
Tidak Ada Bias		
7.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	4
Ketepatan Bahasa		
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
9.	Bahasa yang digunakan efektif	5
10.	Penulisan sesuai dengan EYD	4
Total Skor		43
Skor Maksimum		50
Presentasi Nilai		86%
Kriteria		Sangat Valid

Tabel 2 Hasil Validasi Angket Media

No.	Indikator	Skor
Kejelasan		
1.	Kejelasan judul lembar angket	4
2.	Kejelasan butir pernyataan	4
3.	Kejelasan petunjuk pengisian angket	4
Ketepatan Isi		
4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	5
Relevansi		
5.	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	4
Kevalidan Isi		
6.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	4
Tidak Ada Bias		
7.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	4
Ketepatan Bahasa		
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
9.	Bahasa yang digunakan efektif	4
10.	Penulisan sesuai dengan EYD	4
Total Skor		42
Skor Maksimum		50
Presentasi Nilai		84%
Kriteria		Sangat Valid

Tabel 3 Hasil Validasi Angket Praktisi Pendidikan

No.	Indikator	Skor
Kejelasan		
1.	Kejelasan judul lembar angket	4
2.	Kejelasan butir pernyataan	4
3.	Kejelasan petunjuk pengisian angket	5
Ketepatan Isi		
4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	4
Relevansi		
5.	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	5
Kevalidan Isi		
6.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	4
Tidak Ada Bias		
7.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	4
Ketepatan Bahasa		
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
9.	Bahasa yang digunakan efektif	4
10.	Penulisan sesuai dengan EYD	4
Total Skor		43
Skor Maksimum		50

Presentasi Nilai Kriteria	86% Sangat Valid
----------------------------------	-----------------------------

Tabel 4 Hasil Validasi Angket Tes

No.	Indikator	Skor
Kejelasan		
1.	Kejelasan judul lembar angket	4
2.	Kejelasan butir pernyataan	4
3.	Kejelasan petunjuk pengisian angket	4
Ketepatan Isi		
4.	Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan	4
Relevansi		
5.	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	4
Kevalidan Isi		
6.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	4
Tidak Ada Bias		
7.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	4
Ketepatan Bahasa		
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5
9.	Bahasa yang digunakan efektif	4
10.	Penulisan sesuai dengan EYD	4
Total Skor		41
Skor Maksimum		50
Presentasi Nilai Kriteria		82% Sangat Valid

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Perumusan Tujuan Pembelajaran	Kejelasan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	4
		Kesesuaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran	4
		Kesesuaian indikator dan tujuan pembelajaran	4
2	Isi yang Disajikan	Sistematika penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	4

No	Aspek	Kriteria	Skor
		Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran	4
		Kesesuaian tahap-tahap pembelajaran (tahap awal, inti dan penutup)	4
3	Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	5
		Kesederhanaan struktur kalimat	5
4	Waktu	Kesesuaian alokasi yang digunakan	5
		Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran	5
Total skor yang diperoleh			44
Skor maksimal			50
Persentase Nilai			88%
Kriteria			Sangat Layak

3. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Tampilan (Background)	Warna background Gambar Berseri	4
2	Bentuk Media Gambar Berseri	Ukuran media Gambar Berseri	4
		Ketebalan media Gambar Berseri	5
		Warna Gambar Berseri	5
		Penjilidan media Gambar Berseri	5
3	Isi Gambar Berseri	Kesesuaian gambar dengan cerita	4
		Ukuran gambar pada media	4
		Tata letak gambar pada media	4
		Gambar Berseri	
4	Manfaat Media	Dapat digunakan saat pembelajaran	4
		Meningkatkan keterampilan menulis siswa	5
Total skor yang diperoleh			44
Skor maksimal			50
Persentase nilai			88%
Kriteria			Sangat Layak

4. Hasil Validasi Ahli Instrumen Tes

Tabel 7 Hasil Validasi Ahli Instrumen Tes

No	Indikator	Skor
	Materi	

1	Soal sesuai dengan indikator	4
2	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi dasar	4
Konstruksi		
3	Pokok soal dirumuskan dengan singkat, jelas dan tegas	5
4	Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban	4
5	Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif ganda	5
6	Gambar dapat dilihat dengan dengan jelas	5
7	Gambar dapat dipahami oleh peserta didik	5
Bahasa/Budaya		
8	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	5
9	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4
Total Skor yang diperoleh		41
Skor maksimal		45
Presentase nilai		91%
Kriteria		Sangat Layak

D. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implemetasi adalah tahap dimana media diujicobakan di Sekolah Dasar, Implementasi merupakan langkah uji coba lapangan yang dilakukan di sekolah selaku tempat penelitian yaitu SD Negeri 101807 Candi Rejo. Tahap implementasi ini, peneliti memberikan angket kepada guru kelas III SD Negeri 101807 Candi Rejo untuk menilai kepraktisan media pembelajaran gambar berseri yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 8 Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Materi	Kesesuaian materi dengan RPP	4
		Kualitas materi	4
		Kemudahan dalam penyajian materi	5
2	Tampilan Media	Desain tampilan gambar berseri secara keseluruhan	5
		Kejelasan gambar pada media gambar berseri	5
		Ukuran gambar berseri	4
		Warna gambar berseri	5
		Jenis huruf pada gambar berseri	5
		Ukuran huruf pada gambar berseri	5
3	Bahasa	Kejelasan huruf	4

No	Aspek	Indikator	Skor
4	Manfaat	Kesesuaian bahasa dengan EYD	4
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa	4
		Tata bahasa yang digunakan	4
		Meningkatkan keterampilan menulis siswa	5
Total skor yang diperoleh			63
Skor maksimal			70
Persentase Nilai			90%
Kriteria			Sangat Praktis

E. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan setelah peneliti melakukan uji coba produk media pembelajaran gambar berseri. Terdapat 2 tahap evaluasi dalam penelitian ini yaitu penilaian tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang dilakukan oleh siswa kelas III SD Negeri 101807 Candi Rejo untuk mendapatkan hasil belajar siswa.

Tabel 9 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Alysha Agustin	48	90
2	Ardha Fathir Rahman	40	88
3	Aulia Al Fathin	48	86
4	Aysar Putra Ana	36	88
5	Azwa Irmansyah	40	92
7	Desta Arianto	20	80
8	Estomisel Hamonangan Sinaga	48	88
9	Faiz Kenzie Hamzan	40	84
10	Fatyah Anya	36	90
11	Isni Maula	28	84
12	Jihan Syaditha	56	96
13	Juanda Syahputra	20	85
14	Nazia Nur Fathyah	32	82
15	Raka Dwi Anggara	44	90
16	Rania Kaisyahra Hazwarip	28	80
17	Rendi	20	80
18	Syahfiayah Eriana	20	80
19	Zaskia Az Zahra	28	88
20	Zeko Khalifah Cakra	36	80
21	Zhafira Ashya	40	76
Jumlah		708	1707
Rata-Rata		33,7	81,2

No	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-Test</i>
Persentase Nilai		33,7%	81,2%

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Hasil penelitian dan pembahasan yang terdapat dalam bab IV peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat kevalidan atau kelayakan media pembelajaran gambar berseri ditentukan oleh penilaian 4 ahli yaitu ahli angket, ahli materi, ahli media dan ahli soal. Ahli angket terdiri dari 4 bagian, antara lain penilaian angket untuk ahli materi yang mendapatkan nilai 43 dengan persentasi 86% masuk kategori “sangat layak”, penilaian angket untuk ahli media mendapatkan nilai 42 dengan persentasi 84% masuk kategori “sangat layak”, penilaian angket untuk ahli soal mendapatkan nilai 41 dengan persentasi 82% masuk kategori “sangat layak” dan penilaian angket untuk praktisi pendidikan mendapatkan nilai 43 dengan persentasi 86% masuk kategori “sangat layak”. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan nilai 44 dengan persentasi 88% masuk kategori “sangat layak”. Penilaian oleh ahli media mendapatkan nilai 44 dengan persentasi 88% masuk kategori “sangat layak”. Penilaian oleh ahli soal mendapatkan nilai 41 dengan persentasi 91% masuk kategori “sangat layak”.
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran gambar berseri yang diberikan oleh guru atau tenaga pendidik kelas III SD Negeri 101807 Candi Rejo saat melaksanakan uji coba produk di sekolah. Guru memberikan nilai 63 dengan persentase 90% masuk kategori “ sangat praktis”.

Tingkat keefektifan media pembelajaran gambar berseri dapat dilihat melalui hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang diberikan kepada siswa kelas III SD Negeri 101807 Candi Rejo. Tes yang diberikan kepada siswa mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 33,7 menjadi 81,2, hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas III SD Negeri 101807 Candi Rejo.

Adapun saran dan rekomendasi yang diberikan oleh peneliti berdasarkan temuan pada proses uji coba produk di sekolah adalah Siswa diharapkan dapat lebih terampil dalam menulis karangan narasi pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 5 dengan menggunakan media pembelajaran gambar berseri, Diharapkan agar guru dapat menggunakan media pembelajaran gambar berseri dalam proses pembelajaran, Dengan adanya peneliti pengembangan ini,

diharapkan dapat memberikan referensi media pembelajaran di sekolah dan diharapkan pihak sekolah dapat memberikan gagasan yang baik dalam menambah perangkat media pembelajaran, dan Diharapkan dapat memperbaiki kekurangan dari produk yang dikembangkan baik dalam segi desain maupun dari segi materi agar lebih luas.

DAFTAR REFERENSI

Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur* (h. 3).
Banjarmasin: Laksita Indonesia

Hasan, M. dkk. (2021). *Media Pembelajaran* (h. 29). Klaten: Tahta Media

Rohana dan Syamsuddin. (2021). *Keterampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar* (h. 90).
Makassar.

Diana, Sinta dkk. 2018. *Pengaruh Media Gambar Seri terhadap Kemampuan Menulis
Karangan Narasi Siswa Kelas X SMA GKPI Padang Bulan Medan Tahun 2917-2918.*
Majalah Ilmiah Politeknik Mandiri Bina Prestasi. Volume 7 Nomor 2, ISSN: 2301-
797X.