

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI  
PADA PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN NARASI  
KELAS IV MI NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Oleh:  
**Affin Dwi Amaliya**  
**NIM : T20194079**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
NOVEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI  
PADA PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN NARASI  
KELAS IV MI NU NURUL FATAH PUGER JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan kepada Universitas Islam Negeri  
Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**Affin Dwi Amaliya**  
**NIM : T20194079**

Disetujui Pembimbing:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Dr. Ubaidillah, M. Pd. I**  
NIP. 196812261996031001

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI  
PADA PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN NARASI  
KELAS IV MI NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER**

**SKRIPSI**

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Rabu  
Tanggal : 11 Desember 2024

Tim Penguji

Ketua

Muhammad Ardy Zaini, M. Pd. I  
NIP. 198612122019031010

Sekretaris

Muhammad Suwignyo Pravogo, M. Pd. I  
NIP. 198610022015031004

Anggota:

1. Dr. Ubaidillah, M. Pd. I
2. Dr. Nino Indrianto, M. Pd

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M. Si  
NIP. 197504242000031005

## MOTTO

وَمَا كُنْتَ تَتْلُوا مِنْ قَبْلِهِ مِنْ كِتَابٍ وَلَا تَخُطُّهُ بِيَمِينِكَ إِذًا لَأَرْتَابَ الْمُبْطِلُونَ ﴿٤٨﴾

“Engkau (Nabi Muhammad) tidak pernah membaca suatu kitab pun sebelumnya (Al-Qur’an) dan tidak (pula) menuliskannya dengan tangan kananmu. Sekiranya (engkau pernah membaca dan menulis,) niscaya orang-orang yang mengingkarinya ragu (bahwa ia dari Allah).” (Q.S. Al-Ankabut [20] : 48)<sup>1</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

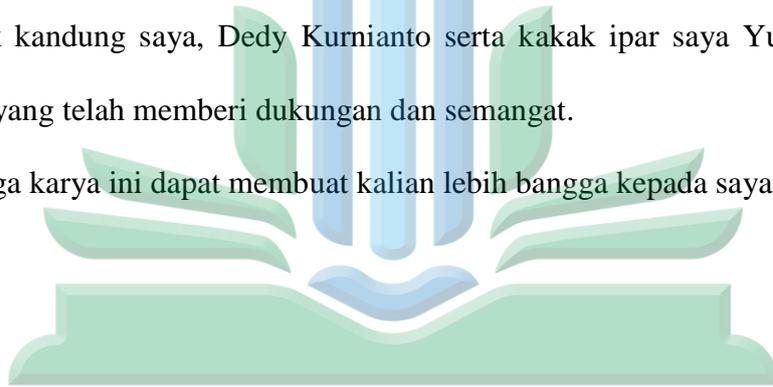
---

<sup>1</sup> Terjemah Al-Qur’an Kementerian Agama, 2024.

## PERSEMBAHAN

Atas izin serta karunia Allah subhanahu wa ta'ala syukur Alhamdulillah saya bisa mengakhiri masa studi saya di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Ribut Mujiyanto dan Ibu Jumini.  
Terimakasih atas doa dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang berlimpah, yang mendidik mulai saya kecil hingga bisa menempuh pendidikan di bangku kuliah sekarang ini. Semoga beliau diberikan kesehatan dan umur yang panjang, Aamiin.
2. Kakak kandung saya, Dedy Kurnianto serta kakak ipar saya Yuselia Ardian Fajar yang telah memberi dukungan dan semangat.  
Semoga karya ini dapat membuat kalian lebih bangga kepada saya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT. Karena atas rahmat dan karunianya perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana dengan judul “Pengembangan Media Gambar Berseri pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember”, dapat terselesaikan dengan lancar.

Keberhasilan dan kesuksesan ini penulis dapatkan atas dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih sedalam dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag., MM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, M. Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta memotivasi kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M. Pd. I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

5. Bapak Dr. Ubaidillah, M. Pd. I. selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian, serta meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
6. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah bersedia dan ikhlas memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Bapak Husni Mubarak, S. S. selaku Kepala Sekolah MI NU Nurul Fattah Puger Jember, yang telah bersedia memberikan tempat bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Ibu Ika Ainurrahmah S. Pd. Selaku wali kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember, yang telah bersedia membantu dan meluangkan banyak waktunya bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.
9. Peserta didik kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang telah bersedia membantu melancarkan penelitian ini.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

J E M B E R

Jember, 18 November 2024

Penulis

Affin Dwi Amaliya  
NIM. T20194079

## ABSTRAK

**Affin Dwi Amaliya, 2024:** *Pengembangan Media Gambar Berseri pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember.*

**Kata Kunci:** Media Gambar Berseri, Menulis Karangan Narasi, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media Gambar Berseri merupakan media gambar yang menggambarkan suatu rangkaian cerita atau peristiwa secara urut berdasarkan topik yang terdapat pada gambar. Melihat peserta didik yang masih sebagian belum bisa memahami materi Menulis Karangan Narasi, maka cocok dikembangkannya media Gambar Berseri. Media gambar ini di desain dengan aplikasi Canva dan gambar yang sudah selesai di desain di cetak menggunakan kertas Art Paper dengan ukuran A4 (21cm x 29,7cm) kemudian di jilid kawat spiral.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana proses pengembangan media Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember. (2) Bagaimana kelayakan media Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember. (3) Bagaimana kepraktisan media Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember. (4) Bagaimana keefektifan media Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember.

Untuk mengidentifikasi rumusan masalah tersebut, penelitian ini menggunakan metode (R&D) *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember tahun 2024-2025 yang berjumlah 20 siswa.

Hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan media Gambar Berseri pada pembelajaran Menulis Karangan Narasi maka dapat disimpulkan : 1) Hasil pengembangan media Gambar Berseri yaitu berupa media gambar yang didesain menggunakan aplikasi Canva kemudian dicetak menggunakan kertas Art Paper berukuran A4 (21cm x 29,7cm) dan dijilid kawat spiral sehingga berbentuk seperti buku dan didalamnya berisi tentang Gambar Berseri materi Menulis Karangan Narasi. 2) Hasil kelayakan Media Gambar Berseri memperoleh skor 90% dari validasi ahli media dan memperoleh skor 87,5% dari validasi ahli materi. 3) Hasil kepraktisan yang diperoleh dari angket respon peserta didik kelas IV mendapat skor 96%. 4) Hasil keefektifan yang diperoleh dari nilai pretest peserta didik 72,5% dan nilai posttest 84%. Hasil rata-rata 91%, jika rata-rata diatas 81%-100% maka dalam kategori sangat valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	4
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	7
G. Definisi Istilah Atau Definisi Operasional .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	10
B. Kajian Teori .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	<b>34</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	34
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	35
C. Uji Coba Produk .....	42
D. Desain Uji Coba .....	43
1. Subjek Uji Coba .....	43
2. Jenis Data .....	44
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	45

4. Teknik Analisa Data .....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>51</b>
A. Profil Sekolah MI NU Nurul Fattah .....	51
B. Penyajian Data Uji Coba .....	57
C. Analisis Data .....	82
D. Revisi Produk .....	89
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>96</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	96
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN .....</b>	<b>114</b>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal
2.1 Penelitian Terdahulu .....	17
3.1 Perbedaan Narasi Ekspositoris dan Narasi Sugestif .....	26
4.1 Kriteria Kelayakan .....	48
4.2 Kriteria Kepraktisan .....	49
4.3 Kriteria Keefektifan .....	50
5.1 Hasil Validasi Media .....	71
5.2 Hasil Validasi Materi .....	73
5.3 Hasil validasi Pembelajaran .....	77
5.4 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelas IV .....	78
5.5 Hasil Pretest Peserta Didik Kelas IV .....	80
5.6 Hasil Postest Peserta Didik Kelas IV .....	81
5.7 Hasil Validasi .....	87
5.8 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelas IV .....	88
6.1 Hasil Revisi Media Gambar Berseri pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Narasi .....	90
6.2 Hasil Revisi Materi Gambar Berseri pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Narasi .....	94

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal
3.1 Tahap Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE .....	35
3.2 Desain Uji Coba Produk .....	43
4.1 Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV .....	63
5.1 Gambar Desain Background Media Gambar Berseri .....	66
5.2 Gambar Desain Media Gambar Berseri 1 .....	66
5.3 Gambar Desain Media Gambar Berseri 2 .....	67
5.4 Gambar Desain Media Gambar Berseri 3 .....	67
5.5 Gambar Desain Evaluasi Media Gambar Berseri .....	68
5.6 Gambar Desain Media Gambar Berseri Keseluruhan .....	68



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Pernyataan Keaslian Tulisan
- Lampiran 2 : Matriks Penelitian
- Lampiran 3 : Pedoman Wawancara
- Lampiran 4 : Surat Permohonan Ijin Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 6 : Surat Permohonan Menjadi Validator Media
- Lampiran 7 : Surat Permohonan Menjadi Validator Materi
- Lampiran 8 : Jurnal Penelitian
- Lampiran 9 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 10 : Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 11 : Lembar Validasi Ahli Pembelajaran
- Lampiran 12 : Lembar Validasi Penggunaan
- Lampiran 13 : Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan
- Lampiran 14 : Daftar Nama Peserta Didik Kelas IV
- Lampiran 15 : Hasil Angket Peserta Didik
- Lampiran 16 : Hasil Pretest Peserta Didik
- Lampiran 17 : Hasil Posttest Peserta Didik
- Lampiran 18 : Modul Ajar
- Lampiran 19 : Dokumentasi
- Lampiran 20 : Biodata Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Media Gambar Berseri yaitu media gambar yang menggambarkan suatu rangkaian cerita atau peristiwa secara urut berdasarkan topik yang terdapat pada gambar. Dengan demikian penggunaan media Gambar Berseri merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dengan menggabungkan fakta, ide-ide gagasan secara jelas yang berasal dari gambar tersebut. Melalui media Gambar Berseri peserta didik dapat mudah menuangkan ide-ide gagasan dengan kata-kata sesuai urutan gambar. Hal ini dapat membantu peserta didik dapat merangkai kata-kata dengan baik dan bisa menghasilkan sebuah karangan yang utuh.<sup>2</sup>

Menurut Brown dkk, media gambar berseri merupakan perangkat pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik secara efektif. Dengan menerapkan gambar ke dalam kegiatan menulis karangan, minat belajar peserta didik akan tertarik pada pesan gambar yang ditampilkan. Dan hal ini dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi yang diberikan.<sup>3</sup>

Manfaat media Gambar Berseri yaitu: (1) Peserta didik dapat menuangkan ide, gagasan untuk Menulis Karangan Narasi, (2) Kegiatan pembelajaran akan menarik, tidak monoton dan kegiatan pembelajaran akan menyenangkan, (3) Membuat peserta didik menjadi lebih terampil dalam menulis, (4) Membantu peserta didik merangkai kata-kata dengan baik dan

---

<sup>2</sup> Arsyad Azhar, Media Pembelajaran Berseri. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019).

<sup>3</sup> Nana Sudjana, Ahmad Rivai, Media Pengajaran. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2020).

menghasilkan karangan yang utuh.

Dalam Surah An- Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.(QS. An-Nahl ayat 125).<sup>4</sup>

Dari ayat di atas disampaikan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan aspek, serta pesan atau materi yang disampaikan harus bersifat positif, bahasa yang digunakan juga harus dengan bahasa santun dan dapat difahami peserta didik, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media sebagai alat dalam penyampaian materi berhasil.

Madrasah Ibtidaiyah MI NU Nurul Fattah merupakan salah satu lembaga sekolah yang terletak di Dusun Krajan Rt. 010 Rw. 003 Desa Grenden Kec. Puger Kab. Jember. Selain ilmu pengetahuan umum di MI NU Nurul Fattah ini juga menanamkan nilai-nilai keagamaan seperti mengaji yanbu'a sebelum pembelajaran dimulai, istighosah bersama setiap hari jumat dan sholat berjamaah waktu sholat dhuha dan sholat dzuhur.

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, guru kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember sudah menggunakan media pembelajaran salah

<sup>4</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Quran dan terjemahan, (Jakarta: Pustaka Kibar, 2022).

satunya pada materi Menulis Karangan Narasi. Media yang digunakan yaitu Gambar Berseri yang disusun di kertas manila.<sup>5</sup>

Proses pengembangan media Gambar Berseri ini didukung dengan adanya wawancara oleh Ibu Ika selaku wali kelas IV:

“untuk materi Menulis Karangan Narasi, disini peserta didik kelas IV masih ada sebagian yang belum bisa memahami apa isi gambar berseri mbak. Sebenarnya media disini sudah ada mbak, tetapi karena keterbatasan adanya LCD proyektor dan waktu membuatnya juga jadi saya membuat media Gambar Berseri ini dari gambar-gambar yang saya print kemudian saya tempel dikertas manila, jadi peserta didik ini kurang bisa memahami gambar karena medianya cuma 1 dan peserta didik ini harus bergantian melihat sambil mengerjakan sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak kondusif. Mungkin mbak bisa membantu membuat media pembelajaran Gambar Berseri agar peserta didik kelas IV bisa memahami Gambar Berseri dan lebih semangat lagi menulisnya.”<sup>6</sup>

Hasil wawancara tersebut selaras dengan yang disampaikan oleh Ibu Ika selaku wali kelas IV. Bahwasannya Ibu Ika sudah menggunakan media pembelajaran Gambar Berseri, tetapi Ibu Ika menginginkan peneliti untuk membuat media Gambar Berseri yang peserta didik ini bisa melihat semua gambar tanpa harus bergantian karena keterbatasan adanya LCD proyektor. Sehingga muncul analisis kebutuhan yaitu analisis pengembangan. Dari observasi yang dilakukan dan juga dari wawancara yang dilakukan sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Disini media yang dikembangkan berupa pengembangan media Gambar Berseri. Konsep media gambar berseri ini terbuat dari kertas Art Paper ukuram A4 (21cm x 29,7cm), kemudian gambar yang sudah di desain di aplikasi Canva dicetak di kertas Art Paper dan di jilid kawat spiral.

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan di atas, maka peneliti

---

<sup>5</sup> Observasi di MI NU Nurul Fattah Puger Jember, 28 Oktober 2024.

<sup>6</sup> Ika Ainurrohmah, diwawancarai oleh Penulis, Jember, 28 Oktober 2024.

tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Gambar Berseri pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember”**.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024 – 2025?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024 – 2025?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024 – 2025?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024 – 2025?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah tahun

pelajaran 2024 – 2025.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024 – 2025.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024 – 2025.
4. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024 – 2025.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media

Gambar Berseri adalah :

1. Menghasilkan produk berupa media pengembangan Gambar Berseri yang digunakan sebagai media pembelajaran yaitu menulis
2. Dapat dijadikan inovasi dan variasi media pembelajaran dalam menulis
3. Dapat digunakan oleh guru dan peserta didik pada materi Menulis Karangan Narasi yang diharapkan dalam penelitian

Peneliti dalam penelitian ini ingin mengembangkan media Gambar Berseri pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Karangan Narasi kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Media Gambar Berseri ini

terbuat dari kertas Art Paper ukuran A4 (21cm x 29,7cm), kemudian gambar-gambar yang sudah di desain di aplikasi Canva dicetak di kertas Art Paper dan dijilid kawat spiral.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Bermula dari inovasi dan pengembangan media Gambar Berseri yang membuat peserta didik kurang memahami media Gambar Berseri yang dibuat wali kelas, sehingga dengan mengembangkan media Gambar Berseri ini peserta didik bisa memahami gambar, lebih semangat dan fokus mengerjakan tugas Menulis Karangan Narasi. Selain itu pada masa pergantian kurikulum seperti sekarang ini, perlunya dikembangkan media belajar peserta didik yang sudah terintegrasi dengan kurikulum baru demi mencapai tujuan pendidikan nasional.

Penggunaan media Gambar Berseri ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat mengembangkan minat peserta didik Menulis Karangan Narasi. Pengalaman ilmu pengetahuan peserta didik yang melibatkan pikiran terjalin dalam kegiatan Menulis Karangan Narasi dengan tantangan yang mendorong peserta didik berfikir kritis, kreatif dan kemandirian siswa.

Adapun pentingnya pengembangan media Gambar Berseri sebagai berikut:

##### **1. Bagi guru**

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran dan dapat mempermudah guru dalam mengajar materi Menulis Karangan Narasi.

##### **2. Bagi sekolah**

Dalam penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menulis.

### 3. Bagi peneliti

Pegembangan media Gambar Berseri ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam membaca.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan media Gambar Berseri adalah media pembelajaran Gambar Berseri yang dikembangkan menjadi gambar-gambar berseri yang lebih banyak dan menarik minat peserta didik dan didesain lebih praktis dan menarik agar peserta didik lebih mudah memahami dan saat mengerjakan tugas menulis narasi lebih konsentrasi sehingga hasilnya akan maksimal.

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media Gambar Berseri ini adalah:

1. Media Gambar Berseri terbuat dari kertas, sehingga mudah rusak.
2. Media Gambar Berseri tidak dapat bergerak dan menunjukkan gerak.

## G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Gambar Berseri pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember”, untuk menghindari kebingungan mengenai arti judul, penting untuk mendefinisikan terminologi sebelum memberikan penjelasan dan konfirmasi, maka peneliti menjelaskan istilah sebagai berikut:

### 1. Media Gambar Berseri

Media Gambar Berseri termasuk ke dalam media visual yang tidak

dapat diproyeksikan. Media ini merupakan media yang sederhana. Media ini tidak tembus cahaya (non transparan), maka tidak dapat dipantulkan pada layar.<sup>7</sup>

Media Gambar Berseri adalah suatu pembelajaran yang menarik. Didalamnya menggambarkan apa yang akan diceritakan oleh penulis. Hal ini dijelaskan oleh Wasito Gambar Berseri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang sudah diceritakan dan menunjukkan kesinambungan antara gambar satu dengan gambar lainnya. Menurut Burhan Nurgiyantoro gambar yang memenuhi kriteria pragmatis untuk tugas menulis adalah gambar cerita, gambar susun yang tiap panel menampilkan peristiwa atau keadaan tertentu yang secara keseluruhan membentuk sebuah cerita.<sup>8</sup>

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Gambar Berseri adalah media yang berisi gambar-gambar yang disusun secara berurutan yang apabila dirangkai akan menjadi suatu cerita, dan media. Gambar Berseri diharapkan dapat mengembangkan imajinasi siswa, sehingga dapat mengembangkannya menjadi sebuah cerita.

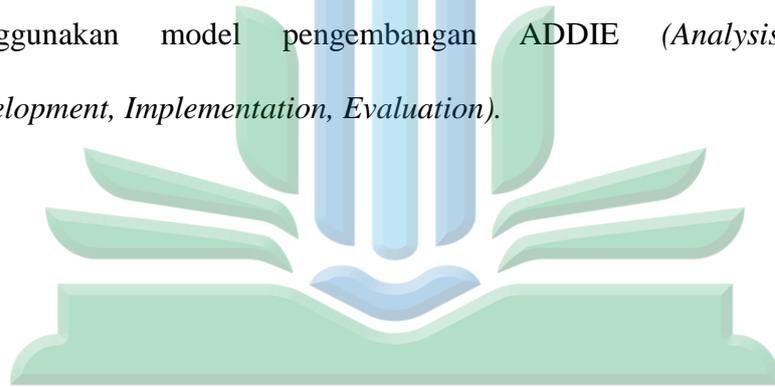
## 2. Pembelajaran Menulis Karangan Narasi

Pembelajaran Menulis Karangan Narasi adalah kegiatan menyajikan serangkaian peristiwa atau kejadian secara kronologis dalam sebuah karangan cerita. Peristiwa yang diceritakan bisa benar-benar terjadi atau hanya khayalan penulis. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi, wawasan, dan pengalaman estetis.

<sup>7</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran*. (Surakarta: Mata Padi Persindo, 2020), 7.

<sup>8</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*. (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2019), 428.

Kesimpulan dari definisi diatas maka yang dimaksud dengan judul Pengembangan Media Gambar Berseri pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember adalah menciptakan produk berupa media Gambar Berseri yang berisi tentang materi Menulis Karangan Narasi yang dicetak menjadi seperti Buku sehingga nantinya akan dibuat proses pembelajaran yang efektif. Media Gambar Berseri ini akan dibuat dan didesain menggunakan aplikasi Canva. Hasil produk berupa media Gambar Berseri yang dibuat oleh peneliti kemudian di uji cobakan kepada peserta didik kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media Gambar Berseri. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian, kemudian membuat ringkasan penelitian baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan seperti skripsi, tesis, disertasi, dan sebagainya.<sup>9</sup>

Langkah ini menunjukkan sejauh mana penelitian orsinil dan beragam perbedaan yang terdapat pada penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti di antaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh, Aprilia Tri Wulandari. 2019. Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng Kec. Paguyangan Kab. Brebes”.<sup>10</sup>

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*, dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Desain dalam penelitian ini menggunakan Pretest Postest Design. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedungoleng yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan

---

<sup>9</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, (UIN, Jember Press, 2021), 63.

<sup>10</sup> Aprilia Tri Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng Kec. Paguyangan Kab. Brebes” (Skripsi. Universitas Negeri Semarang, 2019).

adalah tes menulis karangan narasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil mengarang peserta didik 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  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dengan pengujian uji t (pihak kiri) diperoleh  $t_{hitung} = 42,7$  dengan  $\alpha = 5\%$  maka  $t_{tabel} = 21$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berseri mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi peserta didik SDN Kedungoleng 04.

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), sama-sama mengembangkan media Gambar Berseri dan sama-sama yang diteliti kelas IV. Sedangkan perbedaanya terletak pada teknik perhitungan pengumpulan data, penelitian terdahulu menggunakan perbandingan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  sedangkan penelitian sekarang menggunakan rumus  $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ .

2. Penelitian yang dilakukan, oleh Rizka Wahyuni. 2020, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD/MI”<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Rizka Wahyuni, “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD/MI” (Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020).

*Development* (R&D), dengan menggunakan langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Adapun tahapan dalam penelitian dan pengembangan yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan revisi produk. Tahap validasi produk divalidasi oleh 6 dosen serta 2 pendidik yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Produk diuji coba pada peserta didik dikelas IV pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan memberikan angket.

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan yang diteliti sama-sama kelas IV. Sedangkan perbedaannya terletak pada media Gambar Berseri, penelitian terdahulu menggunakan media Gambar Berseri berbasis Pop-Up Book, sedangkan penelitian sekarang media Gambar Berseri tidak berbasis apa-apa hanya saja media Gambar Berseri dibuat seperti buku.

3. Penelitian yang dilakukan oleh, Dinda Novia Resmita. 2021. Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha Singaraja dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Kontekstual Pada Pokok Bahasan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Dalung Tahun Pelajaran 2020/2021”<sup>12</sup>

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan ADDIE

---

<sup>12</sup> Dinda Novia Resmita, “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Kontekstual Pada Pokok Bahasan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Dalung Tahun Pelajaran 2020/2021” (Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. 2021).

(*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa rancang bangun media ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan karakteristik peserta didik, menganalisis kebutuhan pembelajaran, dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran serta melakukan analisis lingkungan sekolah untuk memastikan ketersediaan alat penunjang dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Tahap berikutnya yaitu tahap perancangan atau design, pada tahap ini membuat rancangan pembelajaran seperti membuat storyboard. Tahap selanjutnya yakni tahap pengembangan yang diawali dengan pengembangan RPP, dan pengembangan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran gambar berseri. Validitas hasil pengembangan media pembelajaran gambar berseri dilakukan dengan menyebarkan pernyataan berupa lembar kuesioner atau angket menurut penilaian dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba perorangan.

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan yang diteliti sama-sama kelas IV. Sedangkan perbedaannya terletak pada media Gambar Berseri, penelitian terdahulu menggunakan media Gambar Berseri berbasis Kontekstual, sedangkan penelitian sekarang media Gambar Berseri tidak berbasis apa-apa hanya saja media Gambar Berseri dibuat seperti buku.

4. Penelitian yang dilakukan oleh, Anak Agung Dwi Purba Septarianti, I Gusti Agung Ayu Wulandari, Ni Nyoman Ganing. 2021. dengan judul

“Pengembangan Bahan Ajar Gambar Berseri Berbasis Menulis Imajinatif Pada Keterampilan Menulis Cerita Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas IV SD No.1 Kerobokan” Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.12 No.02<sup>13</sup>

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dengan menerapkan suatu model pengembangan yaitu, model ADDIE dalam tahapan pengembangan. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa lembar kuesioner atau angket yang dilengkapi dengan wawancara dan observasi. Penelitian pengembangan menggunakan teknik analisis data adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menggunakan subjek uji coba perorangan sebanyak 3 orang peserta didik kelas IV dengan tingkat hasil belajar yang berbeda-beda sedangkan subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 9 orang peserta didik kelas IV.

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan yang diteliti sama-sama kelas IV. Sedangkan perbedaannya terletak pada media Gambar Berseri, penelitian terdahulu menggunakan media Gambar Berseri berbasis menulis imajinatif, sedangkan penelitian sekarang media Gambar Berseri tidak berbasis apa-apa hanya saja media Gambar Berseri dibuat seperti buku.

5. Penelitian yang dilakukan oleh, Muhammad Abdu Renza, Lalu Hamdian Affandi, Heri Setiawan. 2022. dengan judul “Pengembangan Media

---

<sup>13</sup> Anak Agung Dwi Purba Septarianti, I Gusti Agung Ayu Wulandari, Ni Nyoman Ganing. “Pengembangan Bahan Ajar Gambar Berseri Berbasis Menulis Imajinatif Pada Keterampilan Menulis Cerita Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas IV SD No.1 Kerobokan” Jurnal Pendidikan Dasar, Vol.12 No.02.

Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV” Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol.7 No.2<sup>14</sup>

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 6 orang. Hasil penelitian pengembangan media gambar menunjukkan bahwa; 1) tahap analisis, pembelajaran dengan menggunakan media Gambar Berseri dapat membuat peserta didik tidak bosan dan menjadi lebih aktif dalam melakukan proses pembelajaran. 2) desain, merancang bentuk atau konsep produk berupa media Gambar Berseri. 3) pengembangan produk, melakukan proses produksi dengan berpedoman pada rancangan tampilan yang telah dibuat, kemudian dilanjutkan dengan penuangan alur cerita gambar sehingga menghasilkan gambar yang runtut dan sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat. 4) Implementasi (penerapan) produk, ada tiga tahapan dalam penerapan produk, yaitu uji coba produk yang telah dibuat, tahap uji validasi ahli dan tahap penerapan langsung dalam pembelajaran. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Gambar Berseri terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran gambar berseri yang dikembangkan ini dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, peserta didik semangat mengikuti pembelajaran juga

---

<sup>14</sup> Muhammad Abdu Renza, Lalu Hamdian Affandi, Heri Setiawan. “Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV” Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol.7 No.2.

menjadi lebih aktif.

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan yang diteliti sama-sama kelas IV. Sedangkan perbedaannya terletak pada pengumpulan data yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi, sedangkan penelitian sekarang menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi.

6. Penelitian yang dilakukan oleh, Riza Novitasari. 2023. dengan judul “Pengembangan Media Kartu Gambar Berseri Untuk Keerampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.11 No.6<sup>15</sup>

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media berdasarkan validasi ahli media sebesar 87% kategori sangat valid dan materi sebesar 86% kategori sangat valid. Kepraktisan media berdasarkan hasil angket peserta didik sebesar 95,2% kategori sangat praktis dan angket pendidik sebesar 90% kategori sangat praktis. Keefektifan media menunjukkan peningkatan sedang dengan nilai n-Gain sebesar 0,43. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Kartu Gambar Berseri untuk keterampilan menulis narasi pada kelas IV SD telah valid, praktis dan efektif.

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan metode

---

<sup>15</sup> Riza Novitasari “Pengembangan Media Kartu Gambar Berseri Untuk Keerampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.11 No.6.

penelitian *Research and Development* (R&D) dan yang diteliti sama-sama kelas IV. Sedangkan perbedaannya terletak pada bentuk media Gambar Berseri. Penelitian terdahulu menggunakan media kartu, sedangkan penelitian sekarang menggunakan media seperti buku.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Aprilia Tri Wulandari, 2019	Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng Kec. Paguyangan Kab. Brebes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&amp;D).</li> <li>• Meneliti peserta didik dikelas IV.</li> <li>• Membahas tentang cara meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan media gambar berseri.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi penelitian dan waktu.</li> <li>• Desain penelitian terdahulu menggunakan pretest posttest design.</li> <li>• Tidak Menggunakan model pengembangan ADDIE.</li> </ul>
2.	Rizka Wahyuni, 2020	Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini menggunakan metode penelitian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi penelitian dan waktu.</li> <li>• Model</li> </ul>

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
		Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD/MI 	<i>Research and Development</i> (R&D). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneliti peserta didik dikelas IV.</li> <li>• Menggunakan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai materi.</li> </ul>	pengembangan penelitian terdahulu menurut Borg and Gall sedangkan penelitian sekarang pengembangan ADDIE. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik pengumpulan data</li> </ul> Penelitian terdahulu yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, dan revisi produk, sedangkan penelitian yang sekarang yaitu, tahap analisis, desain produk, pengembangan produk,

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
				implem ntasi dan evaluatio n.
3.	Dinda Novia Resmita, 2021	Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Kontekstual Pada Pokok Bahasan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Dalung Tahun Pelajaran 2020/2021	<p>Penelitian ini menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&amp;D).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneliti peserta didik dikelas IV.</li> <li>• Model pengembangan ADDIE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi penelitian dan waktu.</li> </ul>
4	Anak Agung Dwi Purba Septarianti, I Gusti Agung Ayu Wulandari, Ni Nyoman Ganing, 2021	Pengembangan Bahan Ajar Gambar Berseri Berbasis Menulis Imajinatif Pada Keterampilan Menulis Cerita Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas IV SD No.1 Kerobokan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penelitian ini menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&amp;D).</li> <li>• Meneliti peserta didik dikelas IV. Menggunakan pembelajaran Bahasa Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi penelitian dan waktu.</li> <li>• Dalam penelitian terdahulu lebih berbasis menulis imajinatif.</li> </ul>

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
			sebagai materi. <ul style="list-style-type: none"> <li>Model pengembangan ADDIE.</li> </ul>	
5.	Muhammad Abdu Renza, Lalu Hamdian Affandi, Heri Setiawan, 2022	Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian ini menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&amp;D).</li> <li>Meneliti peserta didik dikelas IV.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lokasi penelitian dan waktu.</li> <li>Model pengembangan penelitian terdahulu yaitu analisis, desain, pengembangan dan implementasi sedangkan model pengembangan penelitian yang sekarang ADDIE.</li> </ul>
6	Riza Novitasari, 2023	Pengembangan Media Kartu Gambar Berseri Untuk Keerampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penelitian ini menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (R&amp;D).</li> <li>Meneliti peserta didik dikelas IV.</li> <li>Model</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lokasi penelitian dan waktu.</li> <li>Media gambar berseri yang dikembangkan penelitian terdahulu berupa kartu.</li> </ul>

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
			pengembangan ADDIE.	

Beberapa penelitian yang sudah dicantumkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sekarang memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaannya dari ke 6 penelitian tersebut semuanya membahas tentang pengembangan media Gambar Berseri dan sama-sama menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Sedangkan perbedaannya penelitian ke 1, 3, 4, dan 6 menggunakan model pengembangan ADDIE, kemudian penelitian ke 2 menggunakan model pengembangan menurut Borg and Gall, penelitian ke 5 menggunakan model pengembangan kuantitatif. Sama-sama pengembangan media Gambar Berseri tetapi penelitian ke 2 berbasis pop-up book, penelitian ke 3 berbasis kontekstual, dan penelitian ke 4 berbasis menulis imajinatif.

## B. Kajian Teori

Bagian ini berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan perspektif dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak di pecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Dalam kajian teori ini yang dibahas ialah sebagai berikut:

### 1. Pengembangan Media Gambar Berseri

#### a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan kegiatan penelitian dasar yang bertujuan untuk

mendapatkan informasi untuk pengembangan. Dari hasil pengembangan tersebut dapat dinilai keefektifan subjek atau topik yang diteliti.<sup>16</sup>

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2022, pengembangan adalah kegiatan ilmiah yang bertujuan menggunakan kaidah dan teori ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi terkini.<sup>17</sup>

#### b. Media Gambar Berseri

##### 1) Pengertian Media Gambar Berseri

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia 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.<sup>18</sup>

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 Sudirman, ciri-ciri gambar yang baik adalah:

a) Dapat menyampaikan pesan dan ide tertentu.

<sup>16</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, 2021, 407.

<sup>17</sup> UU No.18 Tahun 2022, "Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi", *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no.9, 2019: 1689-1699.

<sup>18</sup> Porwadarminta, *"Kamus Besar Bahasa Indonesia"*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2022).

- b) Menarik perhatian, sederhana namun memberi kesan yang kuat.
- c) Berani dan dinamis, gambar hendaknya menunjukkan gerak dan perbuatan.
- d) Bentuk gambar bagus, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>19</sup>

Media Gambar Berseri adalah media gambar dengan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Peserta didik berlatih mendeskripsikan setiap gambar, hasil deskripsi dari setiap gambar apabila dirangkai akan menjadi suatu karangan yang utuh. Media Gambar Berseri juga merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang sedang diceritakan dan menunjukkan adanya kesinambungan antara gambar yang satu dengan gambar lainnya.<sup>20</sup>

Jadi yang dimaksud dengan media Gambar Berseri adalah kumpulan gambar yang berbeda antara satu dengan yang lain namun saling berurutan dan berkaitan satu sama lain. Dengan adanya gambar yang saling berurutan dan membentuk suatu alur tertentu maka peserta didik akan lebih mudah untuk menulis karangan narasi.

## 2) Kelebihan Media Gambar Berseri

Kelebihan dari media Gambar Berseri adalah:

- a) Umumnya murah harganya, media gambar menggunakan kertas

<sup>19</sup> Djuanda, “Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan”, (Jakarta: Depdiknas Dikti, 2019).

<sup>20</sup> Tizen, Ella Farida, “Gambar Berseri Sebagai Media Pembelajaran”, Jurnal Guru, Volume 03, Nomor 01, (Agustus: 2024) <mailto:http://suaraguru.wordpress.com/2019/03/gambar-berseri.html>.

sebagai bahan baku sehingga harga relatif murah.

- b) Mudah didapat, untuk mendapatkannya guru bisa menggandakannya.
- c) Mudah digunakan, penggunaan media ini dapat dilihat dari segala arah sehingga siswa tidak kesulitan untuk mengamati media.

### 3) Manfaat Media Gambar Berseri

Manfaat dari penggunaan media Gambar Berseri antara lain:

- a) Membantu peserta didik dalam mengingat nama benda atau orang yang mereka lihat.
- b) Membantu mempercepat peserta didik dalam memahami materi.
- c) Membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep dari materi yang dipelajari.<sup>21</sup>

## 2. Pembelajaran Menulis Karangan Narasi

### a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran yakni sesuatu yang dilakukan instruktur untuk memastikan peserta didiknya belajar dengan baik. Dalam pandangan

Abidin, seorang guru memfasilitasi pembelajaran peserta didiknya melalui serangkaian tindakan.<sup>22</sup> Jelasnya, agar peserta didik bisa

mempelajari sesuatu, mereka perlu mengikuti rencana tindakan, atau serangkaian tindakan, untuk mencapai tujuan mereka. Pembelajaran

menurut Kristian Tari yakni suatu proses yang dirancang oleh guru

<sup>21</sup> Angkowo R., dan Kosasih A., "Optimalisasi Media Pembelajaran", (Jakarta: Grasindo, 2019).

<sup>22</sup> Abidin, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter* (Bandung: PT Refika Aditama, 2019), 30.

dimana peserta didik belajar melalui pemaparan terhadap pengetahuan yang sudah ada sebelumnya dan penyelesaian tugas-tugas yang sudah ditentukan.<sup>23</sup>

## b. Menulis Karangan Narasi

### 1) Pengertian Menulis

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain, menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif untuk mengungkapkan ide, pikiran, gagasan dan pengetahuan. Produktif karena kegiatan menulis menghasilkan tulisan, dan disebut sebagai kegiatan yang ekspresif karena kegiatan menulis adalah kegiatan yang mengungkapkan ide, gagasan, pikiran dan pengetahuan penulis kepada pembaca.<sup>24</sup>

### 2) Pengertian Karangan

Karangan adalah suatu bentuk sistem komunikasi lambang visual. Karangan juga adalah hasil perwujudan gagasan seseorang dalam bahasa tulis yang dapat dibaca dan dimengerti oleh pembaca. Jadi karangan adalah karya tulis hasil dari kegiatan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami.<sup>25</sup>

### 3) Pengertian Narasi

<sup>23</sup> Rini Kristiantari, *Pelajaran Menulis Di Sekolah Dasar: Menulis Deskripsi Dan Narasi* (Surabaya: Media Ilmu, 2019), 30.

<sup>24</sup> Tarigan, Henry Guntur, 2008. *“Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa”*. (Bandung: Angkasa, 2019), 30.

<sup>25</sup> The Liang Gie, *“Pengantar Dunia Karang-Mengarang”*, (Yogyakarta: Liberty Yogyakarta), 17.

Narasi adalah bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Definisi lain narasi adalah tulisan yang bertujuan menceritakan kronologis peristiwa kehidupan manusia. Narasi juga merupakan tulisan yang menceritakan atau melaporkan sebuah peristiwa atau kejadian di masa lampau.

Narasi dibagi menjadi dua, yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif. Narasi ekspositoris merupakan narasi yang menyampaikan informasi mengenai berlangsungnya suatu peristiwa. Berarti disini narasi ekspositoris merupakan suatu narasi yang hanya mengisahkan suatu kejadian yang telah ada. Sementara itu, narasi sugestif adalah suatu rangkaian peristiwa yang disajikan sekian macam sehingga merangsang daya khayal para pembaca. Dalam hal ini bahwa narasi sugestif terjadi karena adanya serangkaian cerita yang dibumbui dengan imajinasi penulis. Berikut ini tabel perbedaan narasi ekspositoris dan narasi sugestif.<sup>26</sup>

**Tabel 3.1**  
**Perbedaan Narasi Ekspositoris dan Narasi Sugestif**

Narasi Ekspositoris	Narasi Sugestif
1. Memperluas pengetahuan. 2. Menyampaikan informasi. 3. Didasarkan ada penalaran untuk mencapai kesepakatan nasional. 4. Bahasanya lebih condong ke bahasa informative dengan penggunaan kata-	1. Menyampaikan suatu makna secara tersirat. 2. Menimbulkan daya khayal. 3. Penalaran hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan makna. 4. Bahasanya lebih condong ke bahasa figuratif dengan

<sup>26</sup> Gorys Keraf, “*Argumentasi dan Narasi*”, (Jakarta: Gramedia Pustaka Umum, 2019), 136-138.

Narasi Ekspositoris	Narasi Sugestif
kata denotatif.	penggunaan kata-kata konotatif.

Struktur narasi dapat dilihat dari komponen-komponen yang membentuknya, yakni perbuatan, pertikaian, dan sudut pandang.

#### a) Struktur Perbuatan

Ciri utama yang membedakan deskripsi dari sebuah narasi adalah aksi atau tindak-tanduk. Tanpa rangkaian tindak-tanduk maka narasi itu akan berubah menjadi sebuah deskripsi karena semuanya dilihat dalam keadaan yang statis. Rangkaian perbuatan atau tindakan menjadi landasan utama untuk menciptakan sifat dinamis sebuah narasi. Rangkaian tindakan tersebut juga akan membuat kisah itu hidup.

Perbuatan dalam sebuah narasi itu memiliki struktur. Dalam narasi (seperti juga deskripsi), tiap tindakan harus diungkapkan secara terperinci sehingga pembaca seolah-olah merasakan sendiri alur cerita yang diceritakan. Selanjutnya, setiap perbuatan harus dijalin satu sama lain dalam suatu hubungan yang logis (masuk akal) sehingga akan berakibat pada hubungan sebab akibat atau dengan kata lain *kausalitas*.<sup>27</sup>

#### b) Struktur Pertikaian

Unsur lain yang sering terdapat dalam karangan narasi adalah pertikaian (konflik), yaitu pembenturan dua kepentingan

<sup>27</sup> Gorys Keraf, "Argumentasi dan Narasi", (Jakarta: Gramedia Pustaka Umum, 2019), 157.

yang berbeda. Suatu cerita terdiri atas serangkaian kejadian yang saling dihubungkan dan mempunyai makna. Selanjutnya makna itu muncul dari pertentangan beberapa kekuatan yang merangsang keinginan kita untuk mengetahui bagaimana situasi itu akan berakhir.<sup>28</sup>

### c) Struktur Sudut Pandang

Sudut pandang dalam sebuah narasi mempersoalkan bagaimana pertalian antara seseorang yang mengisahkan narasi itu dengan tindak-tanduk yang berlangsung dalam kisah itu. Orang yang membawakan pengisahan itu dapat bertindak sebagai pengamat (*observer*) saja atau sebagai peserta (*participant*) terhadap seluruh tindak-tanduk yang dikisahkan. Secara singkat dapat dikatakan bahwa sudut pandang dalam narasi mempersoalkan siapakah narator dalam narasi itu, dan apa atau bagaimana relasinya dengan seluruh proses tindak-tanduk karakter-karakter dalam narasi. Titik kisah (sudut pandang) yang paling umum digunakan ialah yang bersifat analitik (*omniscient*) yang berarti pengisah tahu segala-galanya yang dalam hal ini tentu saja berhubungan dengan rangkaian kejadian dan relevan dengannya. struktur narasi dapat juga dianalisa berdasarkan alur (*plot*) narasi. Bagian-bagian alur terdiri dari bagian pendahuluan, bagian perkembangan, dan bagian peleraian.

---

<sup>28</sup> Enro Ambo Fachruddin, *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*, (Jakarta: Depdikbud P2LPTK, 2018), 168.

### 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

#### a. Pengertian Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar, peserta didik diharapkan belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karena bagaimanapun juga guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tidak semua peserta didik dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap peserta didik berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga tugas guru mengajarkan bahasa Indonesia agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia.<sup>29</sup>

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan

---

<sup>29</sup> Muhammad Ali, Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) disekolah dasar, Jurnal Vol.3 No.1 September 2020

pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia bersumber pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu belajar bahasa merupakan belajar berkomunikasi, dan belajar sastra merupakan belajar untuk menghargai karya manusia. Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu proses kegiatan penyajian informasi dengan sarana komunikasi yang membantu peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi secara lisan dan tertulis, serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia.

b. Tujuan Bahasa Indonesia

Tujuan dari suatu pembelajaran menjadi dasar acuan dalam kegiatan pembelajaran. Begitu juga tujuan pembelajaran dalam Bahasa Indonesia guru memberikan pembelajaran dengan harapan peserta didik dapat mencapai tujuan umum pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.

- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara
- 3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan social
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk mencapai beberapa tujuan yang harus dimiliki peserta didik yakni kemampuan berbahasa, sikap berbahasa, pengetahuan tentang ilmu kebahasaan bahasa Indonesia, kesadaran diri atas pentingnya karya sastra bagi pengembangan diri, dan sikap positif siswa terhadap karya sastra.

#### c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD

Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia di MI/SD mencakup empat aspek yaitu mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek ini dijabarkan dalam Standar Kompetensi Lulusan Bahasa Indonesia yang meliputi :

- 1) Mendengarkan atau menyimak, memahami wawasan lisan berbentuk perintah, penjelasan, petunjuk, pesan, pengumuman, berita, deskripsi

berbagai peristiwa dan benda disekitar, serta karya sastra berbentuk dongeng, puisi, cerita, drama, pantun, dan cerita rakyat.

- 2) Berbicara, menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam kegiatan pengenalan, tegur sapa, percakapan sederhana, wawancara, percakapan telepon, diskusi, pidato, deskripsi peristiwa dan benda di sekitar, member petunjuk, deklamasi, cerita, pelaporan hasil pengamatan, pemahaman isi buku dan berbagai karya sastra untuk berbentuk dongeng, pantun, drama, dan puisi.
- 3) Membaca, menggunakan berbagai jenis membaca untuk memahami wacana berupa petunjuk, teks panjang, dan berbagai karya sastra untuk anak berbentuk puisi, dongeng, pantun, percakapan, cerita, dan drama.
- 4) Menulis, melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman, dialog, formulir, teks pidato, laporan, ringkasan, serta berbagai karya sastra untuk anak berbentuk cerita, puisi, dan pantun.

Dengan demikian media Gambar Berseri adalah media gambar yang disusun secara berurutan yang berkesinambungan antara gambar satu dengan gambar yang lainnya menggambarkan peristiwa dalam bentuk cerita. kemudian peserta didik menuliskan sesuai gambar berseri tersebut menjadi sebuah karangan narasi. Karangan narasi ditulis

berdasarkan struktur-struktur karangan narasi sesuai materi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI/SD.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian pengembangan atau yang biasa disebut dengan metode *Research and Development (R&D)*. Pengembangan ini membentuk produk berupa media pembelajaran Gambar Berseri serta menguji keefektifan produk Media Gambar Berseri. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali dengan adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk.<sup>30</sup>

Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser & Mollenda. Model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam menghasilkan perangkat yang efektif, dinamis dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima langkah atau tahapan pengembangan, yaitu (1) *Analysis* (analisa), (2) *Design* (desain/perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi/eksekusi), (5) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik).

Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerja yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang

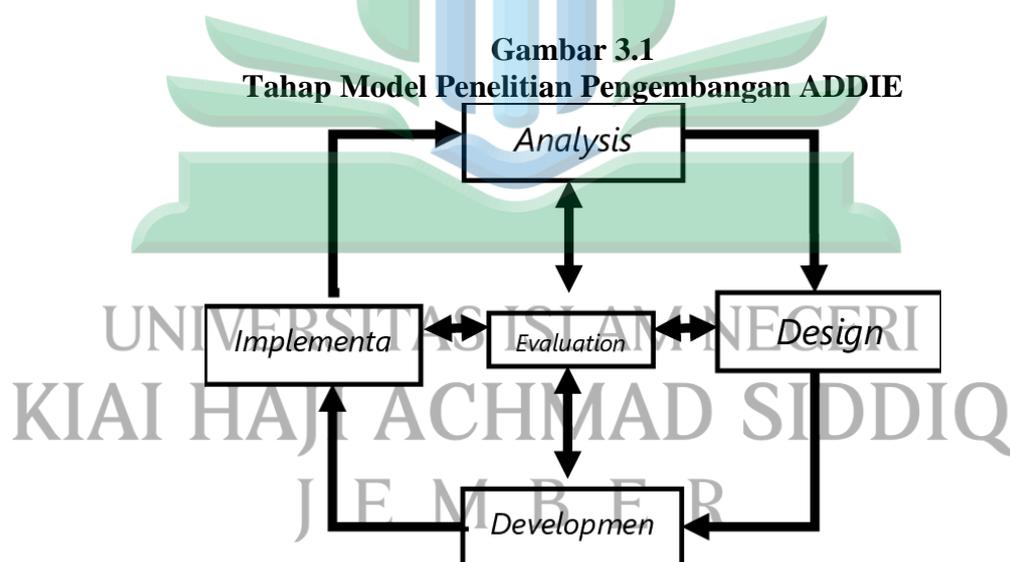
---

<sup>30</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 297

valid. Selain itu model ADDIE sangat sederhana tetapi implementasinya sistematis. Model ADDIE adalah model perancangan pembelajaran yang menyediakan sebuah proses yang terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran agar bisa digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring/online.

Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik.

Berikut ini merupakan langkah-langkah pada pengembangan dalam model ADDIE :



## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti yaitu menggunakan model pengembangan *Dick and Carry* yang dikenal dengan istilah ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE sesuai dengan

namanya yang merupakan model melibatkan beberapa tahapan dengan lima langkah/fase dalam pengembangan yaitu: (*analysis, Design, Development, implementation and evaluations*).<sup>31</sup>

### 1. *Analysis/Analisis*

Pada fase ini tugas utamanya adalah menganalisis kebutuhan pengembangan bahan ajar dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran.<sup>32</sup>

Beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan menganalisis media pembelajaran apa yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian setelah peneliti melakukan tahap analisis, dari situlah peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi, sehingga peneliti akan dengan mudah melakukan pengembangan.

Kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru.

Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik.

#### b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

<sup>31</sup> M. Askari Zakariah, “*Metodelogi Penelitian kuantitatif, kualitatif, action research, research and development*” (Yayasan pondok pesantren al mawaddah warramah kolaka, 2022), 78.

<sup>32</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,*” Halaqa: Islamic Education Journal Vol.3, no. 1 (2019): 35–42.

Analisis peserta didik adalah pemeriksaan karakteristik peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan, dan perkembangannya. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui perbedaan tingkat pencapaian peserta didik. Hasil analisis kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dapat dijadikan contoh untuk pengembangan bahan ajar. Beberapa poin yang didapat pada tahap ini adalah:

- 1) Karakteristik peserta didik dalam kaitannya dengan pembelajaran,
- 2) Pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki peserta didik dalam hubungannya dengan belajar,
- 3) Kemampuan berpikir atau kompetensi yang harus dimiliki peserta didik selama pembelajaran,
- 4) Bentuk-bentuk pengembangan materi pendidikan yang dibutuhkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir.<sup>33</sup>

Analisis karakteristik peserta didik ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas sekaligus menanyakan gaya belajar belajar apa yang biasanya disukai oleh peserta didik ketika proses pembelajaran, agar peneliti mudah menyesuaikan dengan media yang dikembangkan.

#### c. Analisis Kinerja

Tujuan dilakukannya analisis kinerja adalah agar peneliti mengetahui apa saja masalah yang ada di lembaga madrasah baik dari segi penggunaan kurikulum.

<sup>33</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 35.

Pada tahap awal analisis ini peneliti melakukan kegiatan wawancara atau observasi yang dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2024 di MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Dalam kegiatan belajar mengajar peneliti mendapatkan informasi bahkan melihat secara langsung bahwa terdapat kekurangan media pembelajaran yang digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan proses kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik, efektif dan bisa juga menyebabkan situasi pembelajaran tidak kondusif.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti ketika melaksanakan kegiatan observasi tersebut, maka perlu adanya pengembangan media Gambar Berseri materi pembelajaran Menulis Karangan Narasi yang lebih menarik, efektif, dan juga membuat situasi pembelajaran menjadi kondusif. Sesuai dengan data yang didapatkan oleh peneliti, maka peneliti memutuskan untuk mengambil tindakan mengembangkan media pembelajaran Gambar Berseri pada pembelajaran Menulis Karangan Narasi kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember.

## **2. Design/Desain**

Tahap perencanaan pengembangan media Gambar Berseri pada materi Menulis Karangan Narasi memiliki beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut :

### **a. Konsep Pengembangan Media Gambar Berseri**

#### **1) Penyusunan Materi**

Materi pada media Gambar Berseri adalah materi tentang pembelajaran Menulis Karangan Narasi yang terdapat dalam BAB VII muatan Bahasa Indonesia semester ganjil. Penyusunan materi pada pengembangan media ini didapatkan dari buku Panduan Guru dan Siswa Bahasa Indonesia Lihat Sekitar, jurnal ilmiah, dan artikel. Pada bagian isi akan dijelaskan mengenai materi Menulis Karangan Narasi.

## 2) Pemilihan Bahan Ajar

Pemilihan bahan ajar dikaukan dengan berdasarkan kebutuhan peserta didik, yang mana bahan ajar yang akan digunakan adalah media Gambar Berseri. Perancangan pengembangan yang dipilih oleh peneliti adalah media Gambar Berseri berupa media cetak yang dibuat seperti buku dan menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain Gambar-gambar berseri.

## b. Perancangan Media Gambar Berseri

Tahap perancangan pembuatan media Gambar Berseri menggunakan aplikasi Canva yang dapat di instal di computer, laptop maupun *handphone* (HP). Aplikasi tersebut yang digunakan peneliti untuk mengembangakan dan mendesain media Gambar Berseri. Warna background sampul menggunakan warna yang cerah karena agar desain gambarnya terlihat jelas.

## 3. *Development/Pengembangan*

Pengembangan dalam model ADDIE meliputi kegiatan implementasi desain produk, dalam materi pendidikan. Tahapan

pengembangan penelitian ini meliputi pembuatan dan modifikasi bahan ajar. Pada tahap perencanaan, kerangka acuan konseptual untuk pengembangan bahan ajar dibuat. Pada tahap pengembangan, kerangka acuan konseptual diimplementasikan dalam bentuk produk pengembangan materi pedagogik, siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Dalam pelaksanaan tahap pengembangan bahan ajar, tiga tujuan penting yang harus dicapai, yaitu:<sup>34</sup>

- 1) Membuat atau merevisi bahan ajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) Memilih bahan ajar yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Bahan yang digunakan dalam pembuatan media Gambar Berseri adalah jenis kertas Art Paper dengan ukuran A4 (21cm x 29,7cm).

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan beberapa hal, yaitu :

- 1) Mendesain gambar-gambar media Gambar Berseri di aplikasi Canva.
- 2) Menentukan bahan yang digunakan dalam pembuatan media Gambar Berseri.
- 3) Bahan yang digunakan pada media Gambar Berseri adalah bahan kertas yang awet dan tidak mudah luntur.
- 4) Menyiapkan dua angket yang akan diberikan kepada para validasi ahli media dan ahli materi. Penilaian dilakukan dengan pengisian angket yang terkait dengan media yang peneliti kembangkan. Setelah peneliti mendapatkan penilaian dari dua ahli validasi, sesuai dengan nilai yang

---

<sup>34</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 37.

didapatkan jika hasilnya dinyatakan kurang maka peneliti akan melakukan revisi produk. Namun, jika sudah dinyatakan media Gambar Berseri sudah layak maka peneliti akan melanjutkan pada langkah selanjutnya.

#### **4. *Implementation/Implementasi***

Tahap implementasi dalam penelitian ini adalah tahap dimana rancangan bahan ajar yang dikembangkan dalam situasi kelas nyata diimplementasikan. Rancangan bahan ajar yang dikembangkan selama pelaksanaan diterapkan pada kondisi nyata. Bahan ajar yang dikembangkan disampaikan dengan cara yang berkaitan dengan pembelajaran. Setelah kegiatan dilaksanakan sebagai pembelajaran, dilakukan evaluasi pendahuluan untuk mendapatkan tanggapan terhadap pelaksanaan pengembangan bahan ajar selanjutnya. Tujuan utama dalam tahap implementasi adalah:

- 1) Menjamin kesempatan pemecahan masalah untuk memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik sebelumnya dalam proses pembelajaran.
- 2) Membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Untuk memastikan bahwa kemampuan peserta didik meningkat pada akhir pembelajaran.<sup>35</sup>

Subjek uji coba pada tahap implementasi ini adalah peserta didik kelas IV. Selanjutnya peneliti melakukan lembar angket respon kepada peserta didik kelas IV dan guru kelas IV. Pengisian lembar angket respon

---

<sup>35</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 39.

ini dilakukan dengan tujuan agar mengetahui layak tidaknya media Gambar Berseri pada pembelajaran Menulis Karangan Narasi.

### 5. *Evaluation/Evaluasi*

Evaluasi adalah langkah terakhir dari model perancangan sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah suatu proses yang bertujuan untuk memberikan nilai tambah bagi pengembangan bahan ajar untuk pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini berdasarkan hasil angket validasi yang diberikan kepada dosen ahli materi, dosen ahli media, guru kelas sebagai ahli pembelajaran dan peserta didik sebagai pengguna maka peneliti akan mengetahui berapa nilai kelayakan dari media yang telah dibuat. Apabila berdasarkan hasil angket tersebut media masih dinyatakan kurang layak maka peneliti akan melakukan revisi produk agar lebih sempurna. Namun, apabila media Gambar Berseri yang berisi materi Menulis Karangan Narasi sudah tidak ada revisi lagi maka dinyatakan layak untuk digunakan.

### C. Uji Coba Produk

Tujuan melakukan uji coba produk yakni untuk mengumpulkan data yang bisa digunakan untuk menilai khasiat, efisiensi, dan keindahan produk.

Desain uji coba, subjek, jenis data, alat pengumpulan data, dan metode analisis data semuanya harus dijelaskan dibagian ini dalam urutan yang logis.<sup>36</sup>

Uji coba produk terdiri dari:

1. Uji coba skala kecil

---

<sup>36</sup> Tim Penyusun, "Pedoman Penulisan Karya Ilmiah", (Jember: UIN KHAS Jember, 2021), 70.

Tujuan dari studi percontohan yang diikuti oleh sejumlah peserta didik ini yakni untuk mengevaluasi kemandirian media pembelajaran ditinjau dari kualitas produk akhir.

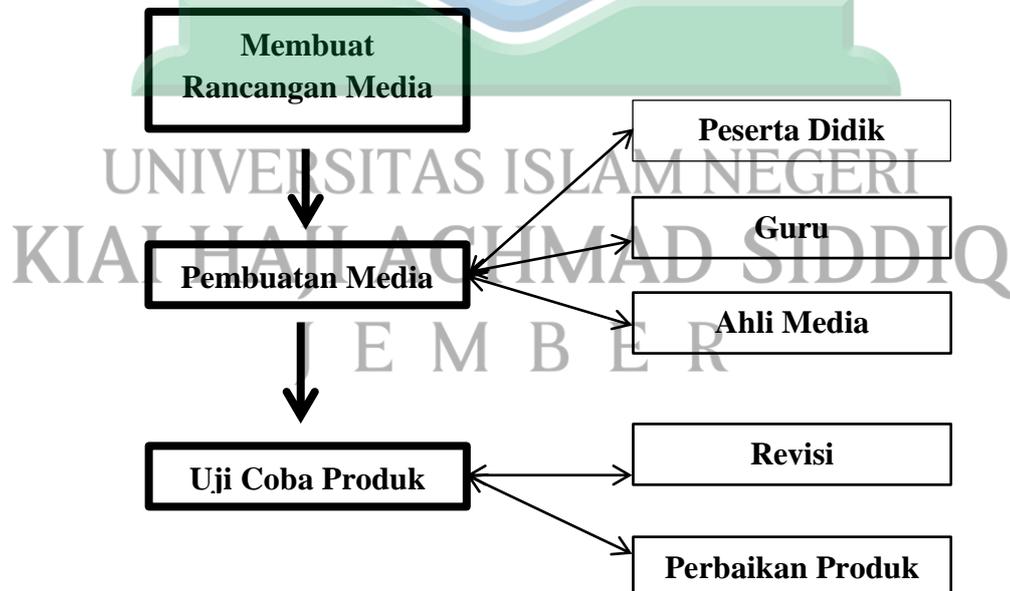
## 2. Uji coba skala besar

Untuk mengetahui seberapa baik kinerja seluruh kelompok peserta didik, uji coba skala besar ini akan melihat bagaimana reaksi peserta didik terhadap berbagai bentuk media pembelajaran.

### D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk adalah gambaran dari penilaian produk. Desain uji coba yang digunakan pada tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan kelayakan produk yang dihasilkan sesuai dengan seberapa sesuai produk dengan tujuan dan sasaran.

**Gambar 3.2**  
**Desain Uji Coba Produk**



#### 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini terdiri dari ahli media, ahli materi dan bahasa, dan guru.

#### 1) Subjek Validasi Produk

Validasi produk ini dilakukan sebelum kegiatan uji coba produk kepada peserta didik. Produk yang akan divalidasi berupa media gambar berseri pada pembelajaran Menulis Karangan Narasi yang nantinya divalidasi oleh ahli validasi media dan ahli validasi materi.

#### 2) Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba produk berupa media Gambar Berseri pada pembelajaran Menulis Karangan Narasi adalah peserta didik kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember dan guru kelas IV dengan tujuan agar peneliti mengetahui respon mengenai produk yang dikembangkan yaitu media Gambar Berseri.

### 2. Jenis Data

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua jenis penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif.

#### a. Data Kualitatif

Data kualitatif penelitian ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media Gambar Berseri berdasarkan komentar validator ahli. Setelah itu, data tersebut akan dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kesesuaian penggunaan media Gambar Berseri sebagai media pembelajaran.

#### b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa nilai penilaian dari validator ahli yaitu dosen ahli media, dosen ahli materi, peserta didik kelas IV, dan guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media Gambar Berseri.

### 3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

#### a. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah teknik yang dilakukan melalui pengamatan yang cermat dan pencatatan yang sistematis.<sup>37</sup>

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran, situasi dan kondisi dari sarana dan prasarana yang ada di lembaga.

#### b. Wawancara

Wawancara atau *Interview* yaitu suatu cara pengumpulan informasi dengan mengadakan pertemuan tatap muka dengan tanya jawab. Dalam hal ini, Sutrisno Hadi mengatakan wawancara merupakan suatu proses tanya jawab secara lisan antara dua orang atau lebih yang secara fisik saling berhadapan, yang satu dapat melihat wajah orang lain, merupakan alat pengumpulan data secara langsung untuk berbagai informasi sosial, baik yang tertutup maupun yang terbuka. Wawancara

---

<sup>37</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara), 2019, 25.

ini dilaksanakan dengan maksud agar peneliti mendapatkan data kualitatif dari penelitian yang sedang dijalankan.<sup>38</sup>

Wawancara yang peneliti lakukan adalah wawancara dengan guru kelas IV, menanyakan bagaimana kondisi peserta didik kelas IV ketika pembelajaran berlangsung, strategi apa saja yang biasanya digunakan guru untuk mengatasi kondisi tersebut, bagaimana kondisi peserta didik kelas IV ketika guru menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran, mendapatkan informasi mengenai penggunaan kurikulum dan bagaimana tanggapan guru mengenai penerapan media Gambar Berseri pada peserta didik kelas IV.

c. Angket

Angket adalah kertas yang berisi beberapa pertanyaan yang diberikan kepada responden dengan tujuan agar peneliti dapat dengan mudah mengumpulkan data. Jenis angket yang dibuat oleh peneliti adalah jenis angket terbuka dan tertutup yang dibuat dalam bentuk checklist yang nantinya diisi sesuai dengan keyakinan responden.

Angket ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan, saran, kritik dan masukan tentang pengembangan media Gambar Berseri dari beberapa responden di antaranya ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas IV.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar atau karya monumental seseorang.

---

<sup>38</sup> Hadi Sutrisno, *Metodologi Reseach II*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2020), 92.

Pengumpulan dokumen, atau sering disebut penelitian dokumen, dapat digunakan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai dokumen yang ada. Baik itu surat, catatan harian, arsip foto, hasil rapat, souvenir, catatan harian kegiatan, dan lain-lain.<sup>39</sup>

Dokumentasi yang didapat oleh peneliti berupa hasil nilai validasi ahli, hasil angket respon pengguna, dan dokumen-dokumen lain yang dibutuhkan untuk menguatkan dan menunjang penelitian.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan juga untuk mengukur hasil produk yang dikembangkan. Sedangkan analisis data kualitatif diperoleh dari instrument angket dan divalidasi dengan menggunakan:

##### a. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan atau kevalidan media Gambar Berseri. Hasil kelayakan diperoleh dari jawaban angket validator ahli media dan materi. Hasil angket yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

---

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ( Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif R&D)*. (Bandung: Alfabeta), 2016, 329.

P : Presentase kelayakan

$\sum x$  : Jumlah skor yang didapat

$\sum x_i$  : Jumlah skor maksimal atau ideal

Kriteria validasi atau tingkat ketercapaian yang digunakan dalam pengembangan media dijelaskan pada tabel sebagai berikut:<sup>40</sup>

**Tabel 4.1**  
**Kriteria Kelayakan<sup>41</sup>**

No	Tingkat Pencapaian	Kelayakan	Keterangan
1	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak	Tidak Revisi
2	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak Revisi
3	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak	Sebagian Revisi
4	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak	Revisi
5	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Kurang Layak	Revisi

#### b. Analisis Kepraktisan

Analisis Kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon peserta didik dan guru. Kemudian hasil dari pengisian angket tersebut dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>42</sup>

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum x$  : Jumlah skor yang didapat

$\sum x_i$  : Jumlah skor maksimal atau ideal

<sup>40</sup> Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa: Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.

<sup>41</sup> Riduwan, *Skala Pengaturan Variabel-Variabel Penelitian*. (Bandung:Alphabeta, 2019), 15.

<sup>42</sup> Kholil dan Usriyah, 21.

Setelah mengetahui hasil kepraktisan tersebut kemudia dicocokkan dengan tabel dibawah ini:

**Tabel 4.2**  
**Kriteria Kepraktisan**

No	Tingkat Pencapaian	Kepraktisan	Keterangan
1	$84% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak	Tidak Revisi
2	$68% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak	Tidak Revisi
3	$52% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak	Sebagian Revisi
4	$36% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak	Revisi
5	$20% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat Kurang Layak	Revisi

### c. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan bahan ajar berisi hasil perbandingan nilai pretest dan posttest. Hasil dari rata rata nilai pretest dan posttest akan digunakan untuk mengukur efektifitas relatif produk yang dikembangkan. Hasil keefektifan produk diukur dengan menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>43</sup>

$$ER = \frac{X_2 - X_1}{\left(\frac{X_2 + X_1}{2}\right)} \times 100\%$$

Keterangan:

ER : Ewektifitas relative

$X_1$  : Mean atau rata-rata nilai pretest

$X_2$  : Mean atau rata-rata nilai posttest

Hasil yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan tabel keefektifan sebagai berikut:<sup>44</sup>

<sup>43</sup> Masyhud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jember: LPMPK, 2014), 321.

<sup>44</sup> Mohammad Kholil and Mohammad Mukhlis, "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa," *Jurnal Tadris Matematika* 6, no. 1 (2023): 40, <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.1.33-48>.

**Tabel 4.3**  
**Kriteria Keefektifan**

<b>No</b>	<b>Interval Skor</b>	<b>Kriteria Keefektifan</b>
1	$ER > 85$	Sangat Efektif
2	$70 < ER \leq 85$	Efektif
3	$55 < ER \leq 70$	Cukup Efektif
4	$ER \leq 55$	Tidak Efektif



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil Sekolah MI NU Nurul Fattah

##### 1) Sejarah Madrasah

Awal mula berdirinya MI NU Nurul Fattah Grenden Puger, tidak ubahnya seperti lembaga- lembaga pendidikan pada umumnya. Meski bukan lembaga pendidikan yang dananya selalu disubsidi oleh pemerintah, lambat laun sekolah ini menjadi pilihan masyarakat Desa Grenden .

MI NU Nurul Fattah berada di lingkungan budaya Agama yang beraneka ragam. Hal ini menambah referensi Madrasah untuk memperkaya siswa akan budaya di lingkungan terdekatnya. Keberadaan MI NU Nurul Fattah menjadi potensi lain yang bisa dimanfaatkan Madrasah untuk menambah wawasan siswa MI NU Nurul Fattah. Keberagaman daerah asal dan profesi orang tua siswa pun memberikan dukungan terhadap proses belajar mengajar. Oleh karena itu, warga masyarakat khususnya warga Grenden secara gotong royong membangun madrasah yang berbasis agama islam ala ahlussunnah, dimana keinginan masyarakat setempat memang ingin mempertahankan ajaran Islam yang berpaham Ahlussunnah Waljama'ah.

Disamping itu memang jarak sekolah dasar cukup jauh untuk dijangkau warga dusun sehingga berdirilah Madrasah Ibtida'iyah tahun 2017 dengan nama MI NU Nurul Fattah yang berada dalam naungan Kementrian Agama Kabupaten Jember dengan landasan ke-NU-an.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Sejarah berdirinya MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017.

## 2) Visi Misi Madrasah

Visi madrasah adalah mewujudkan peserta didik yang berprestasi akademik maupun non akademik, religius dan qur'ani.

Adapun *prestasi* indikatornya yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum secara efektif, intensif, dan efisien, mengupayakan pelatihan tambahan guna pemacu prestasi siswa dibidang akademik maupun non akademik, dan ikut serta dalam perlombaan akademik maupun non akademik yang diselenggarakan tingkat lembaga, desa, kecamatan hingga kabupaten.

*Religius* indikatornya yaitu, dapat mengucapkan salam terhadap guru dimanapun tempatnya, bersalaman jika bertemu dengan guru yang berjenis kelamin sama, biasa berkata dengan nada rendah terutama dengan yang lebih tua, melaksanakan sholat dhuha dan sholat dhuhur secara berjamaah, selalu berdo'a sebelum dan sesudah belajar, dan berani berkata jujur.

Terakhir *qur'ani* indikatornya yaitu, membiasakan diri membaca Al-qur'an dan menghafal surat-surat pendek, melaksanakan daily qur'an setiap pagi dengan menggunakan metode jilid yanbu'a, dan melaksanakan tadarus Al-qur'an bagi jilid 5,6 dan Al-qur'an yang dimulai rutin setiap hari pukul 06.30-07.00.

Misi madrasah adalah merancang pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu memotivasi peserta didik untuk selalu belajar dan menemukan pembelajaran serta berupaya mengaitkan dengan budaya dan lingkungan sekitar, mengembangkan kemandirian, nalar kritis dan

kreativitas yang memfasilitasi keragaman minat dan bakat peserta didik, mengembangkan program madrasah yang membentuk ide dan gagasan cepat tanggap terhadap perubahan yang terjadi untuk merancang inovasi, terutama upaya pembentukan karakter berbudaya lingkungan, membangun lingkungan madrasah yang membentuk peserta didik memiliki sikap religius melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di madrasah, mencetak lulusan yang mampu membaca Al-qur'an dengan tartil serta makhray yang benar, mencetak lulusan yang kompeten dalam melakukan sholat dhuha dan sholat 5 waktu.<sup>46</sup>

### 3) Letak Geografis

MI NU Nurul Fattah Grenden Puger merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Kabupaten Jember Adapun lokasi MI NU Nurul Fattah Grenden Puger terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat di lihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman.

Adapun batas – batas dari lokasi MI NU Nurul Fattah Grenden Puger adalah sebelah utara berbatasan dengan Jalan Desa sebelah barat

---

<sup>46</sup> Visi dan misi MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017.

berbatasan dengan rumah warga karangsono, sebelah timur berbatasan dengan rumah warga krajan II.<sup>47</sup>

#### 4) Identitas MI NU Nurul Fattah

Adapun nama lembaga MI NU NURUL FATTAH, alamat Dusun Krajan II Rt.03 Rw.10, Kecamatan Puger, Kabupaten Jember, Propinsi Jawa Timur, Kode pos 68164, no. Telepon 081231388856. Nama yayasan YANUFAT, status sekolah swasta, NSM (1112350904138 ), NIS / NPSN ( 69993532 ), tahun didirikannya 2017, status tanah milik sendiri, luas tanah 770 M2, nama Kepala Sekolah Bapak Husni Mubarak, S.S, masa kerja Kepala Sekolah selama 5 tahun.<sup>48</sup>

#### 5) Sarana dan Prasarana

Ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen penting yang harus terpenuhi dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat di MI NU Nurul Fattah belum memadai. Di antaranya, belum tersedianya LCD dan layar proyektor sebagai media pembelajaran yang dipasang di beberapa kelas, ruang perpustakaan dan lab Komputer.

Prasarana yang terdapat di MI NU Nurul Fattah yaitu terdapat kantor guru, ruang kepala sekolah, dan ruang tata usaha. Kemudian terdapat juga ruang kelas yang berjumlah 6 kelas, aula, masjid, kamar mandi guru dan peserta didik yang masing-masing, dan juga terdapat

<sup>47</sup> Letak Geografis MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017.

<sup>48</sup> Identitas MI NU Nurul Fattah, 2017.

tempat parkir guru dan peserta didik. Di MI NU Nurul Fattah ini masih belum terdapat perpustakaan dan laboratorium computer.<sup>49</sup>

#### 6) Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Kegiatan belajar mengajar di MI NU Nurul Fattah di selenggarakan pada waktu pagi hari, di mulai pada pukul 06.30 – 12.10 WIB, menyadari sangat pentingnya tenaga kependidikan dan keberhasilan proses belajar mengajar, lembaga pendidikan ini benar-benar memperhatikan mutu guru. Hal ini dibuktikan dengan tenaga pengajar yang mengajar di lembaga ini yaitu hampir semua guru berlatar belakang pendidikan. Jumlah tenaga seluruhnya ada 11 orang guru dan 1 orang Tenaga Kependidikan.

Adapun Daftar Nama Guru MI NU Nurul Fattah tahun 2024/2025 adalah Husni Mubarak, S.S pendidikan terakhir S.1 berjabatan sebagai kepala sekolah. Ika Ainurrohmah, S.Pd. pendidikan terakhir S.1 berjabatan sebagai bendahara. Vika Arivatur Ramadhani, S.Pd, pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai kurikulum. Mutammimah, S.Pd. pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai guru. Bahrus Syafaat, Hum, pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai guru. Nurul Mutmainah, S.Pd, pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai guru. Mahdur Roji, S.Pd, pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai guru. Sandi Pratama, S.Pd, pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai guru. Siti Wafilatun Nafi'ah, S.Pd., pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai Operator/TU. Siti Aisyah, S.Pd., pendidikan terakhir S.1, berjabatan sebagai guru. Hamalatur Rizqi, pendidikan terakhir MAN, berjabatan sebagai guru. Maimun Syazali,

<sup>49</sup> Sarana dan Prasarana MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017.

pendidikan terakhir MAN, berjabatan sebagai guru. Durrotun Nafisah, pendidikan terakhir MAN, berjabatan sebagai guru. Ulfa Fitriyana, pendidikan terakhir MAN, berjabatan sebagai guru.<sup>50</sup>

### 7) Peserta Didik

Di MI NU Nurul Fattah Grenden Puger pada tahun pelajaran 2024/2025, jumlah siswa secara keseluruhan adalah 113 siswa, yang terdiri dari 58 laki-laki dan 55 perempuan.

Adapun kelas I terdapat 15 jumlah peserta didik, 8 laki-laki dan 7 perempuan. Kelas II terdapat 17 jumlah peserta didik, 9 laki-laki dan 8 perempuan. Kelas III terdapat 22 jumlah peserta didik, 12 laki-laki dan 10 perempuan. Kelas IV terdapat 21 jumlah peserta didik, 9 laki-laki dan 12 perempuan. Kelas V terdapat 20 jumlah peserta didik, 12 laki-laki dan 8 perempuan. Kelas VI terdapat 18 jumlah peserta didik, 8 laki-laki dan 10 perempuan. Maka, jika dijumlah semuanya peserta didik MI NU Nurul Fattah mulai dari kelas I sampai kelas VI berjumlah 113 peserta didik.<sup>51</sup>

### 8) Karakteristik Madrasah

Madrasah sebagai satuan pendidikan memiliki tugas mengembangkan kurikulum operasional berdasarkan kerangka dasar kurikulum dan struktur kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Panduan Pengembangan KOM memberikan cara menyusunnya. Salah satunya adalah cara menganalisis karakteristik madrasah.

Sebelum mengembangkan kurikulum operasional madrasah melakukan analisis karakteristik dan lingkungan belajar dengan

<sup>50</sup> Data Pendidik dan Kependidikan MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017.

<sup>51</sup> Data Peserta Didik MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017.

menampung aspirasi anggota komunitas, dan menjadikan visi dan misi sebagai arahan yang disepakati oleh seluruh warga madrasah. Analisis karakteristik madrasah penting untuk dilakukan agar mendapatkan gambaran utuh kondisi dan kebutuhan madrasah dan seluruharganya. Hasil analisis karakteristik akan menjadi landasan dalam proses perumusan visi, misi, dan tujuan madrasah.

Dalam perkembangannya, kurikulum pada madrasah dari waktu ke waktu senantiasa mengalami perkembangan dan perubahan seiring dengan kemajuan zaman.<sup>52</sup>

## **B. Penyajian Data Uji Coba**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Tahap penyajian data uji coba pada penelitian pengembangan ini dilakukan pada beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan peserta didik kelas IV dengan jumlah 20 peserta didik. Peserta didik kelas IV ini digunakan oleh peneliti sebagai subyek atau sasaran utama dalam mengembangkan media Gambar Berseri tentang materi Menulis Karangan Narasi. Pengembangan media Gambar Berseri ini beracuan pada buku panduan siswa dan guru Bahasa Indonesia Lihat Sekitar yang ada pada BAB VII. Model penelitian dalam mengembangkan media Gambar Berseri ini menggunakan jenis model penelitian ADDIE yang didalamnya terdapat lima tahapan. Tahapan dari model penelitian ADDIE sebagai berikut :

### **1. Hasil *Analysis/Analisis***

---

<sup>52</sup> Karakteristik MI NU Nurul Fattah, (Puger, Jember) 2017

Tahap pertama dalam penelitian ADDIE adalah analisis, dimana pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan observasi atau wawancara pada guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember pada tanggal 28 Oktober 2024. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan peneliti menggali informasi untuk mengetahui bagaimana kondisi peserta didik kelas IV pada saat proses pembelajaran, bagaimana penerapan penggunaan media gambar berseri jika diterapkan pada peserta didik kelas IV. Adapun hal-hal yang dianalisis dalam penelitian pengembangan ini meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kinerja.

a. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti pada analisis kebutuhan ini adalah menganalisis bahan ajar yang biasanya digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan ketersediaan bahan ajar yang lain yang mendukung. Informasi yang didapatkan oleh peneliti mengenai metode pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru kelas IV adalah metode ceramah dan tanya jawab. Sedangkan bahan ajar atau media yang biasanya digunakan adalah buku tematik berupa Lembar Kerja Siswa (LKS). Metode dan bahan ajar seperti yang disebutkan di atas itulah yang membuat proses pembelajaran menjadi kurang aktif sebab peserta didik sering merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan keterangan di atas maka hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dinyatakan sesuai.

Kurangnya bahan ajar dan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan permasalahan di

atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik melihat gambar-gambar yang menarik. Sehingga peneliti melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran berupa media Gambar Berseri pada materi Menulis Karangan Narasi.

Untuk analisis kompetensi dan karakteristik peserta didik, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Sedangkan analisis materi digunakan dengan tujuan untuk mengetahui beberapa konsep materi yang dirasa sukar untuk dipahami dan diingat oleh peserta didik. Maka dari itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi dan memperoleh pengetahuan lebih dalam. Dalam hal ini peneliti memilih untuk pembelajaran Menulis Karangan Narasi sebagai materi yang digunakan untuk mengembangkan media gambar berseri. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV peneliti mendapatkan informasi bahwasannya guru memang jarang sekali menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Meskipun ada medianya sangat kurang menarik. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan waktu guru dalam pembuatan media pembelajaran yang bagus dan sesuai dengan kriteria peserta didik. Sehingga efeknya pembelajaran di dalam kelas sering kali berlangsung tidak efektif dan tidak ada kemenarikan peserta didik dalam pembelajaran dan suasana pembelajaran menjadi pasif. Ketika proses pembelajaran berlangsung

guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan memanfaatkan media seadanya seperti hanya berpacu pada buku pegangan guru dan LKS (Lembar Kerja Siswa).<sup>53</sup> Berikut ucap Ibu Ika Ainurrohmah, S.Pd., selaku guru kelas IV :

“Pada proses pembelajaran berlangsung saya memang jarang menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi. Saya lebih sering menggunakan buku tematik dan paket saja. Meskipun saya membuat media tapi saya membuat media yang simple saja. Selain keterbatasan waktu untuk membuat, saya juga bisa dibilang kurang kreatif dalam pembuatan media pembelajaran. Saya juga sering menanyakan kepada peserta didik apakah kalian merasa bosan pada saat pembelajaran, dan jawaban mereka rata-rata bosan. Kendalanya ya karena jarang menggunakan media dan sekali membuat media, medianya tidak menarik.”<sup>54</sup>

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh guru kelas IV, maka peneliti menciptakan media pembelajaran yang menarik yaitu media Gambar Berseri sebagai dasar pengembangan produk pada penelitian ini. Media Gambar Berseri ini dibuat dan dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, peserta didik menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan tidak merasa bosan.

Kemudian, pendapat dari guru kelas IV tersebut dikuatkan dengan tanggapan dua peserta didik kelas IV yang bernama Cinta Luqyana Baiti Qoiriyah dan Siddatul Hubbi Fillah. Berikut tanggapannya :

“Biasanya dalam proses pembelajaran kelas kami jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Bahan ajar yang biasa digunakan oleh guru kami selama ini hanya buku tematik dan paket saja.”<sup>55</sup>

<sup>53</sup> Ika Ainurrohmah, S. Pd., diwawancarai oleh penulis, Jember 4 November 2024.

<sup>54</sup> Ika Ainurrohmah, S. Pd., diwawancarai oleh penulis, Jember 4 November 2024.

<sup>55</sup> Cinta Luqyana Baiti Qoiriyah, diwawancarai oleh penulis, Jember 19 November 2024.

“Terkadang guru kami pernah sesekali menggunakan media. Tapi, itu jarang sekali. Seringnya guru kami hanya menggunakan buku tematik dan paket saja.”<sup>56</sup>

Berdasarkan beberapa tanggapan yang peneliti dapat ketika wawancara kepada guru kelas IV dan dua peserta didik, maka peneliti menciptakan media pembelajaran yang menarik yaitu media Gambar Berseri tentang pembelajaran Menulis Karangan Narasi yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, dan menarik sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

#### b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik ini peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana gaya belajar yang disukai dan apa yang menjadi kendala peserta didik dalam memahami materi. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh oleh peneliti mengenai peserta didik kelas IV adalah menyukai pembelajaran dengan gaya belajar berkelompok dan visual. Sedangkan kendala yang sering dialami oleh peserta didik dalam memahami materi adalah ada sebagian peserta didik yang tidak mendengarkan ketika guru menjelaskan materi, materi terlalu banyak, dan sulit untuk dipahami.

#### c. Analisis Kinerja

Tahap analisis kinerja dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di madrasah serta

---

<sup>56</sup> Siddatul Hubbi Fillah, diwawancarai oleh Penulis, Jember 19 November 2024.

penggunaan kurikulum, tujuan pembelajaran yang digunakan. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 Oktober 2024, diketahui permasalahan yang terjadi di madrasah adalah kurangnya media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Biasanya bahan ajar yang digunakan lebih sering berpacu pada buku tematik dan paket yang dimiliki peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik sering merasa bosan bahkan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini peneliti juga mendapatkan informasi bahwasannya lembaga madrasah menggunakan Kurikulum Merdeka.

## 2. Hasil *Design/Desain*

Tahap desain ini dilakukan dengan tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang produk pengembangan media Gambar Berseri. Beberapa langkah yang harus dilakukan untuk menentukan hasil desain :

### a. Menentukan Materi

Menentukan materi adalah tahap awal yang harus dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan pembuatan media Gambar Berseri. Jadi, peneliti memutuskan untuk mengambil materi pada pembelajaran menulis karangan narasi yang ada pada BAB VII yang termasuk dalam muatan Bahasa Indonesia kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember.

### b. Menentukan Nama Produk (Media)

Nama media Gambar Berseri adalah nama media yang diciptakan sendiri oleh peneliti dengan tujuan agar media memiliki nama yang

unik dan menarik dan tentunya sesuai dengan prosedur penggunaan dari media tersebut. Nama media Gambar Berseri diambil dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik yang bisa dibilang masih berusia kekanak-kanakan. Seperti yang dikatakan oleh Cinta Luqyana Baiti Qoiriyah dan Siddatul Hubbi salah satu peserta didik kelas IV :

“Saya dan teman-teman sering merasa bosan ketika belajar di dalam kelas. Sebenarnya saya senang kalau belajarnya ada media dan mediana menarik, tidak hanya berpacu pada buku dan papan tulis saja.”<sup>57</sup>

**Gambar 4.1**  
**Wawancara dengan Peserta didik kelas IV**



Berdasarkan pernyataan di atas, jadi peneliti memilih media pembelajaran yang dapat digunakan belajar dan menarik. Media tersebut bernama media Gambar Berseri. Media Gambar Berseri ini dibuat dengan tujuan agar tujuan pembelajaran dapat terwujud, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi, dan peserta didik tertarik dalam belajar dan tidak merasa jenuh atau bosan. Dengan begitu peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi dan menambah pengetahuan lebih dalam.

#### c. Penyesuaian Materi dengan Media

<sup>57</sup> Cinta Luqyana Baiti Qoiriyah dan Siddatul Hubbi Fillah, diwawancarai Oleh Penulis, Jember 19 November 2024.

Tahap menyesuaikan materi dengan media ini dilakukan berdasarkan dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, materi dan juga kebutuhan peserta didik. Selanjutnya dilakukan penyesuaian antar materi dan media yang hendak digunakan. Penyesuaian materi dengan media ini dilakukan dengan tujuan agar media benar-benar menjadi media yang dapat membantu proses pembelajaran peserta didik yang sesuai dengan referensi buku yang dimiliki oleh peserta didik. Selain itu, tujuannya agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

d. Penyusunan Kerangka atau Bentuk Dasar Media Gambar Berseri

Di bawah ini adalah langkah-langkah dalam membuat media Gambar Berseri:

- a) Download dan install aplikasi canva di *handphone* (HP), laptop maupun komputer sebagai alat pembuatan dan desain Gambar Berseri.
- b) Setelah terinstal buka aplikasi Canva di *handphone* (HP), laptop maupun komputer untuk memulai membuat media Gambar Berseri.
- c) Buatlah desain gambar untuk cover media Gambar Berseri dengan menggunakan warna yang cerah.
- d) Setelah selesai, buatlah halaman prakata yang berisi penjelasan tentang media Gambar Berseri dan apa itu Menulis Karangan Narasi.
- e) Kemudian, buatlah halaman yang berisi tujuan pembelajaran media Gambar Berseri secara urut.

- f) Setelah itu, buatlah juga halaman yang berisi petunjuk penggunaan media Gambar Berseri secara urut.
- g) Kemudian buatlah Gambar-gambar Berseri sebanyak 3 gambar menggunakan aplikasi Canva.
- h) Setelah selesai buatlah 1 Gambar Berseri sebagai gambar latihan evaluasi peserta didik.
- i) Setelah halaman evaluasi jangan lupa terakhir adalah halaman sumber belajar.
- j) Setelah selesai semua dan urutannya sudah sesuai media gambar berseri siap dicetak menggunakan kertas Art Paper.
- k) Setelah dicetak media Gambar Berseri siap untuk digunakan.

### **3. Hasil *Development/Pengembangan***

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV dan peserta didik maka peneliti mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru kelas IV. Maka dari itu kesempatan (*Opportunity*) dari pengembangan media pengembangan Gambar Berseri ini adalah lembaga madrasah kurang tersedianya media pembelajaran sehingga guru dan peserta didik memang benar-benar membutuhkan pengembangan media. Kemudian peneliti mengambil langkah Strategi (*Treatmeant*) dengan mengembangkan media Gambar Berseri melalui aplikasi Canva.

Pada hasil pengembangan ini peneliti harus melakukan beberapa tahapan. Tahap-tahap tersebut adalah :

- a. Bentuk Produk

Media Gambar Berseri adalah suatu media pembelajaran yang sebenarnya dapat dibuat dan dikembangkan oleh semua orang. Karena media Gambar Berseri ini menggunakan alat dan bahan-bahan yang mudah ditemui bahkan tidak mengeluarkan biaya yang banyak. Bahan yang dipakai pun adalah bahan yang mudah ditemui, praktis, dan ekonomis.

Pembuatan media ini juga dibuat dengan berdasarkan pada materi kelas IV tentang pembelajaran Menulis Karangan Narasi. Media ini dibuat dengan berkonsultasi kepada dosen pembimbing, dosen ahli media, dan dosen ahli materi yang kemudian dilakukan revisi produk untuk dilakukan validasi oleh ahli produk.

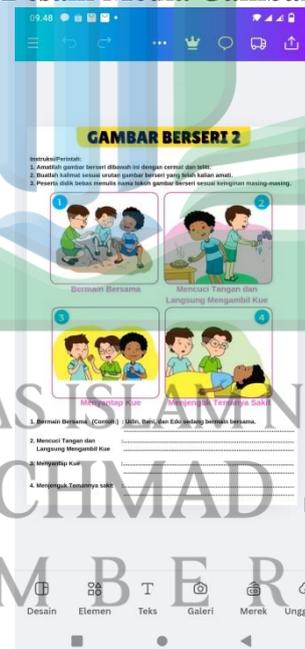
**Gambar 5.1**  
**Gambar Desain Background Media Gambar Berseri**



**Gambar 5.2**  
**Gambar Desain Media Gambar Berseri 1**

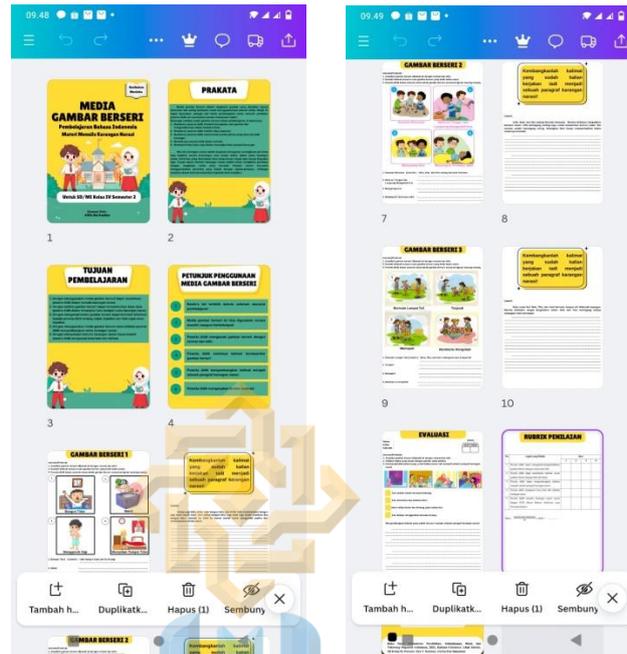


**Gambar 5.3**  
**Gambar Desain Media Gambar Berseri 2**



**Gambar 5.4**  
**Gambar Desain Media Gambar Berseri 3**





#### d. Komponen-komponen Media Gambar Berseri

##### 1) Alat dan Bahan Pembuatan Media Gambar Berseri

- a) Laptop, komputer atau *handphone* (HP) yang digunakan untuk membuat dan mendesain gambar media berseri.
- b) Aplikasi Canva
- c) Kertas jenis Art Paper

##### d) Alat cetak di percetakan

##### 2) Langkah-langkah Pembuatan Media Gambar Berseri

- a. Download dan install aplikasi Canva di *handphone* (HP), laptop maupun komputer sebagai alat pembuatan dan desain Gambar Berseri.
- b. Setelah terinstal buka aplikasi canva di *handphone* HP, laptop maupun komputer untuk memulai membuat media Gambar Berseri.

- c. Buatlah desain gambar untuk cover media Gambar Berseri dengan menggunakan warna yang cerah.
- d. Setelah selesai, buatlah halaman prakata yang berisi penjelasan tentang media Gambar Berseri dan apa itu Menulis Karangan Narasi.
- e. Kemudian, buatlah halaman yang berisi tujuan pembelajaran media Gambar Berseri secara urut.
- f. Setelah itu, buatlah juga halaman yang berisi petunjuk penggunaan media Gambar Berseri secara urut.
- g. Kemudian buatlah Gambar-gambar Berseri sebanyak 3 gambar menggunakan aplikasi Canva.
- h. Setelah selesai buatlah 1 Gambar Berseri sebagai gambar latihan evaluasi peserta didik.
- i. Setelah halaman evaluasi jangan lupa terakhir adalah halaman sumber belajar.
- j. Setelah selesai semua dan urutannya sudah sesuai media Gambar Berseri siap dicetak menggunakan kertas Art Paper.

k. Setelah dicetak media gambar berseri siap untuk digunakan.

#### e. Validasi

Validasi produk ini dilakukan oleh 2 ahli validasi yaitu 2 dosen.

Untuk ahli validasi media dilakukan oleh Bapak Aminullah, S. Pd., M.

Pd., validasi materi dilakukan oleh Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.

Pd., angket validasi yang dilakukan oleh 2 validator ini dibuat dengan

tujuan mengetahui kelayakan dari media Gambar Berseri yang dibuat

oleh peneliti pada muatan Bahasa Indonesia khususnya pada materi pembelajaran Menulis Karangan Narasi.

#### 1) Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil rata-rata presentase yang diperoleh dari ahli validasi media adalah 90% dengan kategori sangat layak untuk digunakan dan diterapkan pada proses pembelajaran di kelas IV mengenai materi pembelajaran media Gambar Berseri. Media Gambar Berseri ini mendapatkan saran dari validator ahli, saran pertama, materinya seharusnya minimal 3. Kedua, tambahkan lembar pengembangan kalimat sebagai bahan materi. Ketiga, perlu intervensi untuk perbaikan isi materi.

**Table 5.1**  
**Hasil Validasi Media**

No	Aspek yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Desain media sesuai dengan nama media "Gambar Berseri"	4	4	100%
2	Desain media sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia	4	4	100%
3	Desain dan warna media cocok dan menarik	4	4	100%
4	Media gambar berseri sudah menggunakan gambar yang jelas	4	4	100%
5	Media ini memiliki tampilan yang sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran	3	4	75%
6	Gambar yang digunakan media mudah dipahami oleh peserta didik	3	4	75%
7	Ukuran gambar yang digunakan menarik dan sesuai	4	4	100%
8	Penggunaan media ini adalah berupa media cetak yang dapat digunakan berkali-kali	3	4	75%

No	Aspek yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
9	Penyajian media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis karangan narasi	4	4	100%
10	Petunjuk penggunaan media ini mudah dipahami	3	4	75%
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>40</b>	
<b>Presentase</b>		<b>90%</b>		

Sumber: Data diolah sendiri

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum x$  : Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$  : Jumlah skor maksimal atau ideal

Berdasarkan skor yang diperoleh dari angket ahli validasi media di atas yakni 90%. Maksud dari skor 90% adalah berarti media Gambar Berseri dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena sudah memenuhi syarat dari kelayakan media kriteria yang sudah ditetapkan oleh ahli validasi media yaitu Bapak Aminullah, S. Pd., M. Pd., Media Gambar Berseri ini dapat dikatakan layak sebagaimana hasil yang sudah tercantum di dalam angket di atas tentunya sudah melewati beberapa tahap revisi berdasarkan saran, masukan, serta bimbingan dari dosen ahli media

dengan tujuan agar media yang peneliti buat lebih baik dan lebih sempurna dari pada sebelumnya.

## 2) Validasi Ahli Materi

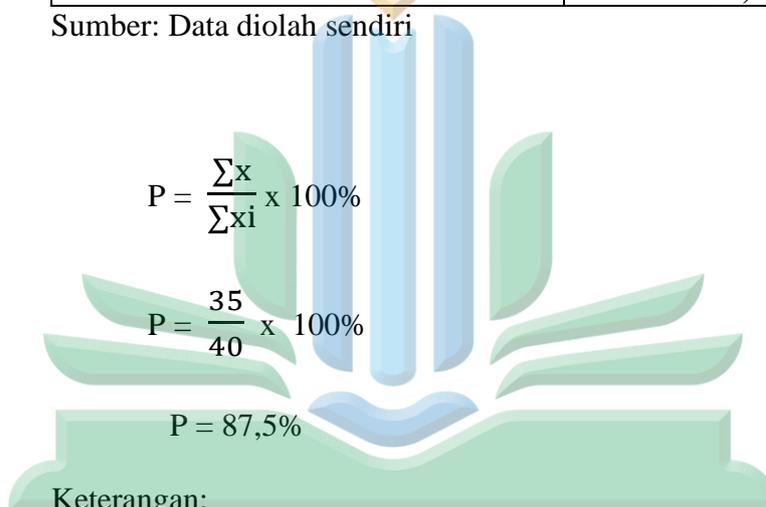
Validasi materi pada penelitian pengembangan ini dilakukan oleh dosen ahli materi. Jumlah keseluruhan skor pada angket ahli materi tersebut adalah 40. Sedangkan skor yang diperoleh oleh peneliti adalah 35. Maka berdasarkan hasil uji coba produk berupa media Gambar Berseri yang dibuat oleh peneliti yang telah dinilai oleh ahli validasi materi ini dinyatakan layak digunakan sebab mendapatkan skor 87,5%. Adapun saran dari ahli validasi materi adalah pertama, gunakan istilah yang konsisten dalam modul. Kedua, koreksi penulisan ejaan dan kata baku. Ketiga, penulisan daftar pustaka sesuaikan dengan pedoman.

**Table 5.2**  
**Hasil Validasi Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Materi pada media ini sesuai dengan kurikulum	4	4	100%
2	Materi pada media ini sesuai dengan tema materi	4	4	100%
3	Penyampaian materi dengan menggunakan media ini jelas tahapannya, sehingga lebih mudah untuk dipahami peserta didik dan bisa dipelajari berulang-ulang	3	4	75%
4	Kelengkapan materi	3	4	75%
5	Kejelasan materi yang digunakan mudah untuk diingat peserta didik	4	4	100%
6	Materi isi modul cocok dengan media yang digunakan	4	4	100%
7	Penggunaan materi pada media	3	4	75%

No	Aspek yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
	ini mudah dipahami peserta didik			
8	Sistematika penyampaian Materi	3	4	75%
9	Materi dan media yang disusun atau dikembangkan dapat membangun pengetahuannya melalui media gambar berseri	4	4	100%
10	Mendorong peserta didik untuk dapat menyelesaikan menulis karangan narasi dengan baik	3	4	75%
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>40</b>	
<b>Presentase</b>		<b>87,5%</b>		

Sumber: Data diolah sendiri



$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum x$  : Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$  : Jumlah skor maksimal atau ideal

Berdasarkan skor yang terdapat pada hasil angket validasi materi di atas menunjukkan hasil skor senilai 87,5%. Maksud dari skor 87,5% ini berarti media Gambar Berseri sudah dikatakan layak untuk ditetapkan dan digunakan sebagai alat atau media pembelajaran. Dikatakan layak karena media Gambar Berseri sudah mencapai kriteria kelayakan yang telah ditetapkan oleh ahli validasi

materi dengan memoertimbangkan beberapa aspek yang telah ditentukan. Di antara aspek-aspek tersebut adalah penggunaan materi pada media Gambar Berseri yang sudah sesuai dengan tema. Tidak hanya itu, media Gambar Berseri juga telah teruji sudah menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Oleh karena itu, media Gambar Berseri dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

#### 4. Hasil *Implementation/Implementasi*

Implementasi adalah suatu kegiatan uji coba produk media Gambar Berseri kepada peserta didik kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Tahap implementasi ini dilaksanakan apabila sudah mendapatkan izin dari dosen pembimbing dan juga validator. Untuk itu tahap implementasi ini dilaksanakan pada tanggal 18 November 2024. Sebelum melaksanakan implementasi atau uji produk kepada peserta didik kelas IV, peneliti harus melakukan beberapa hal terlebih dahulu. Hal-hal tersebut terdiri dari :

- a. Melakukan kegiatan perizinan terlebih dahulu kepada kepala sekolah dengan memberikan surat izin resmi dari kampus untuk melakukan penelitian di MI NU Nurul Fattah Puger Jember.
- b. Menyampaikan tujuan serta maksud dari penelitian kepada guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember.
- c. Merumuskan tujuan pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan ini tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam menggunakan media Gambar Berseri adalah

menyesuaikan dengan tema, BAB, buku kurikulum yang digunakan.

- d. Melakukan wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember yang berkaitan dengan materi pembelajaran Menulis Karangan Narasi dengan menggunakan media Gambar Berseri.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu peserta didik kelas IV yang bernama Siddatul Hubbi Fillah mengenai penggunaan media Gambar Berseri pada materi Menulis Karangan Narasi, mengatakan bahwa:

“Awalnya saya tidak suka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena terlalu banyak materi yang harus dibaca. Apalagi jika pelajaran Bahasa Indonesia ini disiang hari saya sering merasakan mengantuk dan bosan. Tapi, semenjak adanya media Gambar Berseri ini tiba-tiba saya merasa senang dan tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia. Saya lebih mudah untuk mengingat tentang materi Menulis Karangan Narasi.”<sup>58</sup>

- e. Membuat lembar angket respon untuk mengetahui pendapat dan penilaian peserta didik terhadap penggunaan media Gambar Berseri.

Sebelum peneliti melakukan penelitian di dalam kelas, langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan kegiatan observasi.

Tujuan dari kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk mengetahui bagaimana kondisi peserta didik kelas IV dan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik pada materi Menulis Karangan Narasi. Sebelumnya, peneliti mengenalkan kepada peserta didik mengenai media Gambar Berseri yang nantinya akan digunakan selama proses penelitian.

#### 1) Hasil Angket Respon Guru Kelas IV

<sup>58</sup> Siddatul Hubbi Fillah, diwawancarai oleh penulis, 21 November 2024.

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan lembar angket respon kepada guru kelas IV dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan peneliti berupa media Gambar Berseri.

Berdasarkan angket validasi pembelajaran yang sudah peneliti skor menunjukkan pada angka presentase 96% dengan kategori layak. Jumlah keseluruhan dari skor yang didapatkan adalah 27, sedangkan skor keseluruhan adalah 28. Adapun tanggapan dari ahli pembelajaran yang merupakan guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember ini adalah media Gambar Berseri sangat menarik perhatian peserta didik sehingga mampu menumbuhkan semangat yang lebih baik dari pada sebelumnya. Karena media ini tidak bersifat membosankan, sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik kelas IV.

**Table 5.3**  
**Hasil Validasi Pembelajaran**

No	Aspek yang Dinilai	Skor		Presentase
		X	Xi	
1	Pengoprasian media gambar berseri sangat mudah untuk diterapkan oleh peserta didik	3	4	75%
2	Materi pada media ini sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah	4	4	100%
3	Desain warna, <i>background</i> , dan gambar yang digunakan media menarik	4	4	100%
4	Tampilan media gambar berseri menarik	4	4	100%
5	Materi yang digunakan mencakup semua pembahasan	4	4	100%
6	Mendorong peserta didik untuk memahami materi menulis	4	4	100%



Siswa	Indikator Penelitian							$\Sigma x$	Xi
	1	2	3	4	5	6	7		
4	3	4	4	4	4	4	4	27	28
5	3	4	4	4	4	4	4	27	28
6	3	4	4	4	4	4	4	27	28
7	3	4	4	4	4	4	4	27	28
8	4	4	4	3	4	4	4	27	28
9	3	4	4	4	4	4	4	27	28
10	3	3	4	4	4	4	4	26	28
11	3	4	4	4	4	4	4	27	28
12	4	4	4	4	3	4	4	27	28
13	3	4	4	4	4	4	4	27	28
14	3	4	4	4	4	4	4	27	28
15	4	4	3	4	4	4	4	27	28
16	3	4	4	4	4	4	4	27	28
17	3	3	4	4	4	4	4	26	28
18	3	4	4	4	4	4	4	27	28
19	3	4	4	4	4	4	4	27	28
20	3	4	4	4	4	4	4	27	28
$\Sigma x$	51	77	79	79	79	80	80	537	560
Xi	80	80	80	80	80	80	80	560	
%	63,5%	96%	98,5%	98,5%	98,5%	100%	100%	96%	

Sumber: Data diolah sendiri

Agar peneliti mengetahui hasil dari pemahaman yang didapatkan oleh peserta didik setelah melakukan percobaan menggunakan media Gambar Berseri, maka peneliti mengadakan pretest dan posttest kepada peserta didik kelas IV. Kegiatan pretest dan posttest ini dilakukan oleh peneliti selain untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik tentang materi Menulis Karangan Narasi juga digunakan untuk mengetahui keefektifan dari media Gambar Berseri.

**Tabel 5.5**  
**Hasil Pretest Peserta Didik Kelas IV**

No	Nama	Skor		Presentase
		1	2	
1	Abdullah Rizqi	70	100	70%
2	Abi Alwafi Affandi	70	100	70%
3	Afkarina Nur Laily	70	100	70%
4	Ahmad Ro'is Rafael	70	100	70%
5	Bahurafa Ahmad Zakky	70	100	70%
6	Brindan Arisman Putra	80	100	80%
7	Cinta Luqyana Baiti Khoiriyah	80	100	80%
8	Damar Raka Siwi	70	100	70%
9	Indra Wahyu Hidayat	70	100	70%
10	Moh. Imam Alfaro Ramadhan	70	100	70%
11	Mohammad Rio Aldiansyah Saputra	70	100	70%
12	Muhammad Faizal Azril Ardiansyah	70	100	70%
13	Muhammad Shofwan	70	100	70%
14	Muhammad Zidin Khusni Mubarok	70	100	70%
15	Rohmat Alghifari	70	100	70%
16	Satria Maulana Ainul Yaqin	70	100	70%
17	Sheftin Alisa Dwi Handika	80	100	80%
18	Shellow Cahyo Diamond	70	100	70%
19	Siddatul Hubbi Fillah	80	100	80%
20	Wahdah Auliya	80	100	80%
Jumlah		1.450	2.000	
Presentase Rata-Rata				72,5%

Berdasarkan hasil pretest yang dikerjakan oleh peserta didik dapat disimpulkan nilai rata-rata keseluruhan adalah 72,5 %. Kegiatan pretest ini dilakukan kepada peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang. Kegiatan pretest ini dilakukan dengan tujuan agar peneliti mengetahui nilai dari pengetahuan peserta didik pada materi Menulis Karangan Narasi sebelum menggunakan bantuan

media Gambar Berseri.

**Tabel 5.6**  
**Hasil Posttest Peserta Didik Kelas IV**

No	Nama	Skor		Presentase
		1	2	
1	Abdullah Rizqi	80	100	80%
2	Abi Alwafi Affandi	80	100	80%
3	Afkarina Nur Laily	80	100	80%
4	Ahmad Ro'is Rafael	80	100	80%
5	Bahurafa Ahmad Zakky	80	100	80%
6	Brindan Arisman Putra	90	100	90%
7	Cinta Luqyana Baiti Khoiriyah	90	100	90%
8	Damar Raka Siwi	90	100	90%
9	Indra Wahyu Hidayat	90	100	90%
10	Moh. Imam Alfaro Ramadhan	80	100	80%
11	Mohammad Rio Aldiansyah Saputra	80	100	80%
12	Muhammad Faizal Azril Ardiansyah	80	100	80%
13	Muhammad Shofwan	90	100	90%
14	Muhammad Zidin Khusni Mubarok	80	100	80%
15	Rohmat Alghifari	80	100	80%
16	Satria Maulana Ainul Yaqin	80	100	80%
17	Sheftin Alisa Dwi Handika	90	100	90%
18	Shellow Cahyo Diamond	80	100	80%
19	Siddatul Hubbi Fillah	90	100	90%
20	Wahdah Auliya	90	100	90%
	Jumlah	1.680	2.000	
	Presentase Rata-Rata			84%

Berdasarkan hasil posttest yang dilakukan oleh peserta didik

kelas IV, sesuai dengan hasil pada tabel di atas maka rata-rata dari keseluruhan nilai yang didapat adalah 84%. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang sudah terlaksana dan sudah ditemukan hasil rata-ratanya, maka dapat disimpulkan bahwa nilai pengetahuan peserta didik kelas IV mengenai materi Menulis Karangan Narsi mengalami

kenaikan dari rata-rata 72,5% menjadi 84%. Dari kenaikan rata-rata nilai tersebut maka terbukti dengan adanya pengembangan media gambar berseri yang dibuat dan didesain oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran menulis karangan narasi.

## 5. Hasil *Evaluation/Evaluasi*

Berdasarkan hasil uji produk berupa media Gambar Berseri yang telah diujikann kepada peserta didik kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember maka dapat diketahui bahwa penggunaan pengemabangan media Gambar Berseri yang dibuat oleh peneliti mendapatkan respon dan tanggapan yang baik dan positif dari peserta didik maupun guru kelas IV. Hal ini dapat diketahui dari ketertarikan peserta didik dalam belajar menggunakan media Gambar Berseri, motivasi belajar lebih meningkat dari pada sebelumnya, dan hasil pemahaman peserta didik yang mengalami perubahan lebih baik dan bisa dikatakan meningkat dari sebelum menggunakan media Gambar Berseri.

## C. Analisi Data

### 1. Analisis Proses Pengembangan Produk

Dalam mengembangkan media Gambar Berseri dilakukan lima tahapan pada model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Dalam mengembangkan media ini, peneliti melakukan sesuai dengan lagkah-langkah dalam model

pengembangan ini.

Tahap Analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada Ibu Ika Ainurrohmah, S. Pd., selaku wali kelas IV dan peserta didik kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas IV yaitu dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Karangan Narasi ada media, tetapi medianya kurang bisa untuk dipahami peserta didik. Karena medianya hanya satu itupun terbuat dari kertas manila kemudian gambar-gambar berseri yang di download dari google diprint kemudian ditempel dikertas manila. Jadi peserta didik harus bergantian untuk melihat media Gambar Berserinya dan gambarnya itupun kurang jelas. Dalam hal ini, berdasarkan data yang sudah didapat, bahwa media Gambar Berseri sangat cocok digunakan dalam permasalahan yang ditemui. Media Gambar Berseri membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran karena susunan media Gambar Berseri yang menarik sehingga menjadi daya tarik tersendiri untuk siswa menyelesaikannya.

Tahap Desain ialah kegiatan perencanaan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Tahap ini dilakukan dengan cara menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran yang di isi oleh validator ahli dan menyusuna angket respon tentang kemenarikan media pembelajaran yang akan di isi oleh peserta didik, melakukan perencanaan produk menentukan teks materi yang akan dibuat didalam media Gambar Berseri. Adapun pemilihan media Gambar Berseri ini yaitu media Gambar Berseri yang didesain berdasarkan capaian pembelajaran peserta didik yang ada di

kelas. Media Gambar Berseri ini di desain menggunakan aplikasi Canva dengan ukuran A4 (21cm x 29,7cm). Kemudian gambar dicetak dengan menggunakan kertas Art Paper. Dengan gambar yang banyak dan jelas mempermudah peserta didik memahami Gambar Berseri.

Tahap Pengembangan merupakan kegiatan pembuatan dan uji coba produk. Dimana peneliti menguji kelayakan media gambar berseri kepada dosen ahli media, ahli materi dengan menggunakan angket. Validator ahli media yaitu Bapak Aminulloh, S. Pd., M.Pd. berdasarkan informasi yang diperoleh bawahannya Bapak Aminulloh, S. Pd., M. Pd sudah berpengalaman menjadi ahli media. Oleh karena itu penelitian ini memilih Bapak Aminulloh, S. Pd., M. Pd sebagai validator media Gambar Berseri, dan memberikan komentar serta saran terkait pengembangan media Gambar Berseri. Adapun saran dan kritik dari validasi ahli media dan ahli materi kemudian di kembangkan lagi. Seperti saran dari validator ahli media yaitu materi seharusnya minimal 3, tambahkan lembar pengerjaan kalimat, kemudian perlu intervensi untuk perbaikan materi. Bapak Erisy Syawiril Ammah, M. Pd., sebagai validator ahli materi adalah dosen mata kuliah Bahasa Indonesia, yang berkaitan dengan muatan dalam penelitian ini yaitu Bahasa Indonesia. Oleh karenanya peneliti memilih ahli materi berdasarkan keahlian validator terkait materi Menulis Karangan Narasi. Adapun saran dan kritik dari bapak ahli materi yaitu gunakan istilah yang konsisten dalam modul, koreksi penulisan ejaan, kemudian penulisan daftar pustaka sesuaikan dengan pedoman. Hasil kelayakan diperoleh dari jawaban angket validator. Berdasarkan dari hasil kelayakan diatas di

diperoleh dari ahli validasi yaitu 2 validator yang pertama ahli validator media dan ahli validator materi.

Tahap Implementasi adalah kegiatan menerapkan produk atau menggunakan produk. Pada tahap ini pengembangan media Gambar Berseri sudah dilakukan revisi dan divalidasi oleh validasi ahli. Lalu pada tahap ini media Gambar Berseri diuji cobakan dengan skala kecil yang berjumlah 6 siswa kelas IV. Data yang diperoleh peneliti terkait tanggapan kepada 6 siswa tersebut. Adapun 6 siswa tersebut terbagi menjadi 2 kemampuan tinggi, 2 kemampuan sedang, dan 2 kemampuan rendah. Berdasarkan tanggapan yang diterima menurut ke 6 siswa tersebut media Gambar Berseri sudah layak digunakan. 6 siswa tersebut sangat antusias dan merasa media gambar berseri dapat membantu mereka dalam memahami materi Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada skala besar dengan jumlah 20 siswa, data yang diperoleh dari 20 siswa tersebut ialah hasil pretest dan hasil postest.

Tahap Evaluasi pada tahap ini yaitu tahap evaluasi bertujuan untuk melihat keberhasilan produk. Penilaian media media Gambar Berseri dapat dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Aspek kevalidan dapat diketahui dari pengisian lembar instrumen uji kelayakan yang diisi oleh validator, aspek kepraktisan dapat dilihat dari angket siswa dan angket guru, aspek keefektifan dapat dilihat dari hasil Pretest dan Postest. Berdasarkan data yang telah diperoleh melalui tahapan yang telah dilakukan, bahwasanya media Gambar Berseri sudah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan hasil dari tahap

evaluasi diatas yaitu dari aspek kevalidan ini di ambil dari uji validasi oleh 2 validator yaitu ahli validator materi, ahli validator media dan skala kecil. Hasil dari validasi media memperoleh presentase 90% yang artinya media Gambar Berseri sangat valid atau layak untuk digunakan. Kemudian hasil dari validasi materi memperoleh presentase 87,5% yang artinya media Gambar Berseri sangat valid atau layak untuk digunakan. Dari aspek kepraktisan di ambil dari angket respon siswa dan guru, pertama siswa di berikan lembar angket terhadap media tersebut guna untuk memperoleh nilai kepraktisan media gambar berseri yaitu dengan mendapatkan hasil rata – rata 96% artinya media Gambar Berseri dikategorikan atau mendapat respon dari siswa sangat baik.dan respon guru mendapat presentase sebesar 96%. Setelah itu dari aspek keefektifan yaitu diambil dari hasil belajar siswa dan soal pretest dan postest.

## 2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan diperoleh melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validator ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Aminulloh, S. Pd., M. Pd.. untuk validator ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak Erisy Syawiril Ammah, M. Pd.. dan untuk validator ahli pembelajaran adalah Ibu Ika Ainurrohmi, S. Pd selaku wali kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari dua Validator ahli Media, Materi dan Pembelajaran tersebut disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 5.7**  
**Hasil Validasi**

No	Validator	Presentase	Kategori
1	Validator I	90%	Sangat Valid

2	Validator II	87,5%	Sangat Valid
3	Validator III	96%	Sangat Valid
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>91%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil analisis diatas dari kedua Validasi ahli media, materi dan pembelajaran diperoleh persentase sebesar 90% sangat layak. Hal tersebut membuktikan bahwa Media Gambar Berseri pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Karangan Narasi sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh para ahli.

Saran dan komentar dari validator dijadikan sebagai bahan acuan untuk memperbaiki produk atau revisi agar dapat digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih sempurna dan memenuhi kriteria pengembangan.

### 3. Analisa Kepraktisan

Analisis kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon peserta didik. Angket respon ini diberikan kepada siswa kelas IV yang berjumlah 20 anak. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai yang diperoleh dari angket kepraktisan peserta didik diperoleh nilai 96% dengan kriteria sangat praktis, media Gambar Berseri pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan narasi memperoleh kategori sangat praktis untuk digunakan tanpa revisi.

**Table 5.8**  
**Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelas IV**

Siswa	Indikator Penelitian							$\sum x$	Xi
	1	2	3	4	5	6	7		
1	3	4	4	4	4	4	4	27	28
2	3	3	4	4	4	4	4	26	28

3	3	4	4	4	4	4	4	27	28
4	3	4	4	4	4	4	4	27	28
5	3	4	4	4	4	4	4	27	28
6	3	4	4	4	4	4	4	27	28
7	3	4	4	4	4	4	4	27	28
8	4	4	4	3	4	4	4	27	28
9	3	4	4	4	4	4	4	27	28
10	3	3	4	4	4	4	4	26	28
11	3	4	4	4	4	4	4	27	28
12	4	4	4	4	3	4	4	27	28
13	3	4	4	4	4	4	4	27	28
14	3	4	4	4	4	4	4	27	28
15	4	4	3	4	4	4	4	27	28
16	3	4	4	4	4	4	4	27	28
17	3	3	4	4	4	4	4	26	28
18	3	4	4	4	4	4	4	27	28
19	3	4	4	4	4	4	4	27	28
20	3	4	4	4	4	4	4	27	28
$\Sigma x$	<b>51</b>	<b>77</b>	<b>79</b>	<b>79</b>	<b>79</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>537</b>	<b>560</b>
<b><math>X_i</math></b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>560</b>	
<b>%</b>	<b>63,5</b> <b>%</b>	<b>96%</b>	<b>98,5</b> <b>%</b>	<b>98,5</b> <b>%</b>	<b>98,5</b> <b>%</b>	<b>100</b> <b>%</b>	<b>100%</b>	<b>96%</b>	

Akan tetapi, saran, kritik dan komentar siswa tetap harus diperhatikan untuk menjadikan produk ini lebih sempurna dan memenuhi kriteria.

#### 4. Analisa Keefektifan

Analisis keefektifan produk diperoleh dari hasil Pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Soal Pretest dan posttest terdiri dari uraian gambar berseri.

Nilai hasil pretest dan posttest tersebut dicari rata-ratanya dan

dihitung dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$ER = \frac{X_2 - X_1}{\frac{X_2 + X_1}{2}} \times 100\%$$

$$ER = \frac{84 - 72,5}{\frac{84 + 72,5}{2}} \times 100\%$$

$$ER = \frac{11,5}{\frac{156,5}{2}} \times 100\%$$

$$ER = \frac{11,5}{120,25} \times 100\%$$

$$ER = 0,09563 \times 100$$

$$ER = 9,563\% = 9,6\%$$

Setelah perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa keefektifan produk mendapatkan hasil 96% kemudian, hasil tersebut dicocokkan ke dalam tabel keefektifan dan didapatkan hasil kriteria efektif yang artinya pengembangan media Gambar Berseri pelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Karangan Narasi efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka.

#### D. Revisi Produk

Pengembangan produk berupa media Gambar Berseri tentang pembelajaran Menulis Karangan Narasi telah direvisi melalui ahli validasi media. Media Gambar Berseri tentang Menulis Karangan Narasi ini menjadi lebih baik sempurna sebab sebelumnya ada perbaikan berdasarkan kritik dan saran dari ahli validasi dan pengguna. Hal ini dapat diketahui melalui hasil angket respon yang telah dilakukan oleh ahli validasi dan pengguna yang menilai aspek-aspek yang telah tercantum dalam angket respon. Pengumpulan angket respon merupakan jenis instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti.

Peneliti mendapatkan revisi dari ahli validasi media mengenai media Gambar Berseri tentang materi Menulis Karangan Narasi. Revisi tersebut berupa kritik dan saran yang diberikan oleh Bapak Aminullah, S. Pd., M. Pd., kritik dan saran sebagai berikut :

1. Perlu intervensi untuk perbaikan materi/isi misal jam (06.00).
2. Materi hanya 1 seharusnya minimal 3.
3. Evaluasi tambahkan lembar pengerjaan kalimat sebagaimana materi.

**Table 6.1**  
**Hasil Revisi Media Gambar Berseri pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Narasi**

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	<p>Perbaikan materi/isi misal jam (06.00) menjadi jam (03.40). Karena kita harus mengajarkan kepada peserta didik untuk bangun pagi dan mengajarkan kepada peserta didik untuk rajin melaksanakan sholat shubuh.</p> <div style="text-align: center;"><b>GAMBAR BERSERI</b></div> <p><small>Instruksi/Perintah:</small></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amatilah gambar berseri dibawah ini dengan cermat dan teliti.</li> <li>2. Buatlah kalimat sesuai urutan gambar berseri yang telah kalian amati.</li> <li>3. Peserta didik bebas menulis nama tokoh gambar berseri sesuai keinginan masing-masing.</li> </ol>  <p>1. Bangun Tidur (Contoh) : Udin bangun tidur jam 06.00 pagi.                  2. Mandi                  3. Menggosok gigi                  4. Merapikan Tempat Tidur</p>	<p>Perbaikan materi/isi misal jam (06.00) menjadi jam (03.40). Karena kita harus mengajarkan kepada peserta didik untuk bangun pagi dan mengajarkan kepada peserta didik untuk rajin melaksanakan sholat shubuh.</p> <div style="text-align: center;"><b>GAMBAR BERSERI 1</b></div> <p><small>Instruksi/Perintah:</small></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amatilah gambar berseri dibawah ini dengan cermat dan teliti.</li> <li>2. Buatlah kalimat sesuai urutan gambar berseri yang telah kalian amati.</li> <li>3. Peserta didik bebas menulis nama tokoh gambar berseri sesuai keinginan masing-masing.</li> </ol>  <p>1. Bangun Tidur (Contoh) : Udin bangun tidur jam 03.40 pagi.                  2. Mandi                  3. Menggosok Gigi                  4. Merapikan Tempat Tidur</p>
2	<p>Sebelumnya materi hanya 1, kemudian ahli materi menyarankan gambar berseri minimal 3 gambar .</p> <div style="text-align: center;"><b>GAMBAR BERSERI</b></div> <p><small>Instruksi/Perintah:</small></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amatilah gambar berseri dibawah ini dengan cermat dan teliti.</li> <li>2. Buatlah kalimat sesuai urutan gambar berseri yang telah kalian amati.</li> <li>3. Peserta didik bebas menulis nama tokoh gambar berseri sesuai keinginan masing-masing.</li> </ol>  <p>1. Bangun Tidur (Contoh) : Udin bangun tidur jam 06.00 pagi.                  2. Mandi                  3. Menggosok gigi                  4. Merapikan Tempat Tidur</p>	<p>Sebelumnya materi hanya 1, kemudian ahli materi menyarankan gambar berseri minimal 3 gambar .</p> <div style="text-align: center;"><b>GAMBAR BERSERI 1</b></div> <p><small>Instruksi/Perintah:</small></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amatilah gambar berseri dibawah ini dengan cermat dan teliti.</li> <li>2. Buatlah kalimat sesuai urutan gambar berseri yang telah kalian amati.</li> <li>3. Peserta didik bebas menulis nama tokoh gambar berseri sesuai keinginan masing-masing.</li> </ol>  <p>1. Bangun Tidur (Contoh) : Udin bangun tidur jam 03.40 pagi.                  2. Mandi                  3. Menggosok Gigi                  4. Merapikan Tempat Tidur</p>

Kembangkanlah kalimat yang sudah kalian kerjakan tadi menjadi sebuah paragraf karangan narasi!

Contoh:

Setiap pagi Udin selalu rajin bangun tidur jam 06.00. Udin membiasakan bangun pagi mulai sejak masih kecil. Udin setiap bangun tidur juga tidak lupa selalu membaca doa bangun tidur.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kembangkanlah kalimat yang sudah kalian kerjakan tadi menjadi sebuah paragraf karangan narasi!

Contoh:

Setiap pagi Udin selalu rajin bangun tidur jam 03.40. Udin membiasakan bangun pagi mulai masih kecil. Udin setiap bangun tidur juga tidak lupa selalu membaca doa bangun tidur. Setelah itu Udin ke kamar mandi untuk mengغتيل wudhu dan melaksanakan sholat subuh.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**GAMBAR BERSERI 2**

Instruksi/Perintah:

1. Amatilah gambar berseri dibawah ini dengan cermat dan teliti.
2. Susunlah kalimat sesuai urutan gambar berseri yang telah kalian amat.
3. Peserta didik bebas menulis nama tokoh gambar berseri sesuai keinginan masing-masing.



Bermain Bersama



Memencui Tangan dan Langsung Mengambil Kue



Menyantap Kue



Menjenguk Temannya Sakit

1. Bermain Bersama (Contoh) : Udin, Beni, dan Edo sedang bermain bersama.

2. Memencui Tangan dan Langsung Mengambil Kue

3. Menyantap Kue

4. Menjenguk Temannya sakit

Kembangkanlah kalimat yang sudah kalian kerjakan tadi menjadi sebuah paragraf karangan narasi!

Contoh:

Udin, Beni, dan Edo sedang bermain bersama. Mereka kelibatan bergembira bermain tanah. Udin memegang ranting kayu untuk memainkan buiran tanah. Edo tertawa sambil memegang cacing. Sedangkan Beni hanya memperhatikan kedua temannya tersebut.

.....

.....

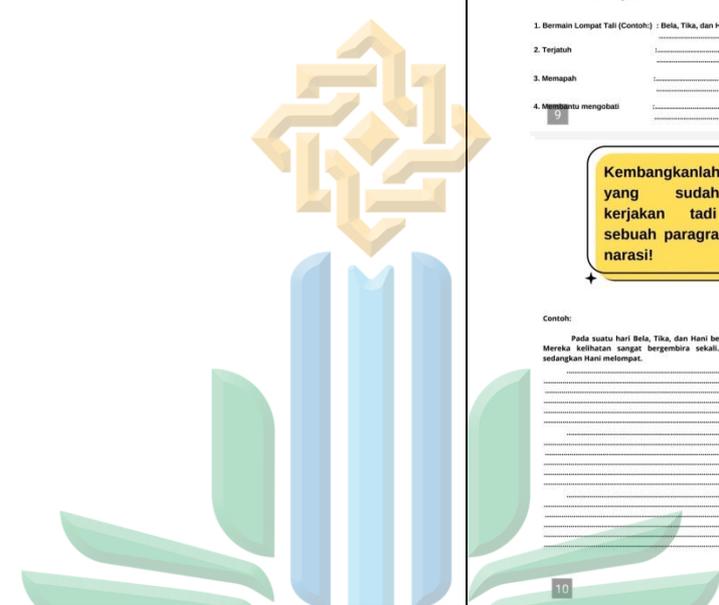
.....

.....

.....

.....

.....



**GAMBAR BERSERI 3**

**Instruksi/Perintah:**

1. Amatilah gambar berseri dibawah ini dengan cermat dan teliti.
2. Buatlah kalimat sesuai urutan gambar berseri yang telah kalian amati.
3. Peserta didik bebas menulis nama tokoh gambar berseri sesuai keinginan masing-masing.



Bermain Lompat Tali



Terjatuh



Memapah



Membantu Mengobati

1. Bermain Lompat Tali (Contoh) : Bela, Tika, dan Hani sedang bermain lompat tali.
2. Terjatuh
3. Memapah
4. Membantu mengobati

**Kembangkanlah kalimat yang sudah kalian kerjakan tadi menjadi sebuah paragraf karangan narasi!**

**Contoh:**

Pada suatu hari Bela, Tika, dan Hani bermain lompat tali di sebuah lapangan. Mereka kelihatan sangat bergembira sekali. Bela dan Tika memegang taliya sedangkan Hani melompat.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**EVALUASI**

KOREKSI  
NILAI  
MAYOR

Nama : \_\_\_\_\_  
Kelas : \_\_\_\_\_  
Sekolah : \_\_\_\_\_

**Instruksi/Perintah:**

1. Amatilah gambar berseri dibawah ini dengan cermat dan teliti.
2. Tuliskan angka yang sesuai dengan gambar pada kalimat.
3. Kembangkanlah kalimat yang sudah kalian susun tadi menjadi sebuah paragraf karangan narasi!



1  
Gosok Gigi



2  
Belajar



3  
Tidur



4  
Berpakaian

Desi makan malam bersama keluarga.

Desi membaca doa sebelum tidur.

Desi melihat bulan dan bintang pada malam hari.

Desi belajar menggambar bersama ibunya.

Mengembangkan kalimat yang sudah disusun menjadi sebuah paragraf karangan narasi!

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

3. Sebelumnya di lembar evaluasi tidak ada lembar pengerjaan, kemudian ahli materi menyarankan harus ada lembar pengerjaan kalimat sebagaimana materi.

Gambar di atas dicantumkan dengan tujuan agar pembaca dapat mengetahui perbedaan media Gambar Berseri sebelum dan sesudah direvisi.

Kemudian pengembangan materi berupa modul Gambar Berseri tentang pembelajaran Menulis Karangan Narasi telah direvisi melalui ahli validasi materi. Modul Gambar Berseri tentang materi Menulis Karangan Narasi ini menjadi lebih baik sempurna sebab sebelumnya ada perbaikan berdasarkan kritik dan saran dari ahli validasi materi. Hal ini dapat diketahui melalui hasil angket respon yang telah dilakukan oleh ahli validasi materi yang menilai aspek-aspek yang telah tercantum dalam angket respon. Pengumpulan angket respon merupakan jenis instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti.

Peneliti mendapatkan revisi dari ahli validasi materi mengenai media Gambar Berseri tentang materi Menulis Karangan Narasi. Revisi tersebut berupa kritik dan saran yang diberikan oleh Bapak Erisy Syawiril Ammah, M. Pd, kritik dan saran sebagai berikut :

1. Gunakan istilah yang konsisten dalam modul, misalnya menggunakan istilah “siswa” berarti sama semua jangsan peserta didik.
2. Koreksi penulisan ejaan dan kata baku, missal do’a tidak baku harusnya doa.
3. Penulisan daftar pustaka sesuaikan dengan pedoman.

**Table 6.2**  
**Hasil Revisi Materi Gambar Berseri pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Narasi**

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Sebelumnya banyak istilah yang tidak konsisten dalam modul, kemudian ahli materi menyarankan misalnya menggunakan istilah “siswa” berarti sama semua jangsan peserta didik harus konsisten semua “siswa”.	



Gambar di atas dicantumkan dengan tujuan agar pembaca dapat mengetahui perbedaan materi modul Gambar Berseri sebelum dan sesudah direvisi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media Gambar Berseri pada pembelajaran Menulis Krangan Narasi. Media pembelajaran Gambar Brseri ini diterapkan pada 20 peserta didik kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Berikut pembahasan mengenai kajian produk yang telah direvisi:

Hasil *penelitian dan pengembangan* media Gambar Berseri, dalam kamus besar bahasa Indonesia, pengembangan secara etimologi berasal dari kata kembang yang berarti menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, pikiran, pengetahuan dan sebagainya).<sup>59</sup> Pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Dan secara istilah, pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan.<sup>60</sup> Sedangkan, kata media sebagai bentuk jamak dari kata medium yang berarti “perantara atau pengantar. Jadi media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>61</sup>

Media Gambar Berseri adalah kumpulan gambar yang berbeda

---

<sup>59</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989) hlm 414.

<sup>60</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta : Prenamedia Group, 2013) hlm 277.

<sup>61</sup> Asnawir, dkk. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.

antara satu dengan yang lain namun saling berurutan dan berkaitan satu sama lain. Dengan adanya gambar yang saling berurutan dan membentuk suatu alur tertentu maka peserta didik akan lebih mudah untuk menulis karangan narasi.

### 1) Kelebihan dari media Gambar Berseri

Kelebihan dari media Gambar Berseri adalah:

- a. Umumnya murah harganya, media gambar menggunakan kertas sebagai bahan baku sehingga harga relatif murah.
- b. Mudah didapat, untuk mendapatkannya guru bisa menggendakannya.
- c. Mudah digunakan, penggunaan media ini dapat dilihat dari segala arah sehingga siswa tidak kesulitan untuk mengamati media.

### 2) Manfaat Media Gambar Berseri

Manfaat dari penggunaan media Gambar Berseri antara lain:

- a. Membantu peserta didik dalam mengingat nama benda atau orang yang mereka lihat.
- b. Membantu mempercepat peserta didik dalam memahami materi.
- c. Membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep dari materi yang dipelajari.<sup>62</sup>

Proses pengembangan media Gambar Berseri pada pembelajaran

Menulis Karangan Narasi dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan diantaranya *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development*

<sup>62</sup> Angkowo R., dan Kosasih A., "Optimalisasi Media Pembelajaran", (Jakarta: Grasindo, 2019).

(Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Produk media yang peneliti kembangkan yaitu media Gambar Berseri. Produk media Gambar Berseri pada pembelajaran Menulis Karangan Narasi memiliki spesifikasi kertas Art Paper berukuran A4 (21cm x 29,7cm), yang terdapat 20 halaman. Pada halaman pertama berupa cover, halaman kedua berupa kata pengantar, prakata, daftar isi, gambar berseri sebanyak 10 gambar, lembar evaluasi dan yang terakhir sumber belajar.

Tahap pertama dalam penelitian ADDIE adalah analisis, dimana pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan observasi atau wawancara pada guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan peneliti menggali informasi untuk mengetahui bagaimana kondisi peserta didik kelas IV pada saat proses pembelajaran, bagaimana penerapan penggunaan media gambar berseri jika diterapkan pada peserta didik kelas IV. Adapun hal-hal yang dianalisis dalam penelitian pengembangan ini meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kinerja.

Tahap kedua yaitu desain, desain ini dilakukan dengan tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang produk pengembangan media Gambar Berseri.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV dan peserta didik maka peneliti mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik dan

guru kelas IV. Maka dari itu kesempatan (*Opportunity*) dari pengembanan media pengembangan Gambar Berseri ini adalah lembaga madrasah kurang tersedianya media pembelajaran sehingga guru dan peserta didik memang benar-benar membutuhkan pengembangan media. Kemudian peneliti mengambil langkah Strategi (*Treatmeant*) dengan mengembangkan media Gambar Berseri melalui aplikasi Canva.

Tahap keempat yaitu implementasi adalah suatu kegiatan uji coba produk media Gambar Berseri kepada peserta didik kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember. Tahap implementasi ini dilaksanakan apabila sudah mendapatkan izin dari dosen pembimbing dan juga validator. Sebelum melaksanakan implementasi atau uji produk kepada peserta didik kelas IV.

Tahap kelima yaitu evaluasi berdasarkan hasil uji produk berupa media Gambar Berseri yang telah diujikann kepada peserta didik kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember maka dapat diketahui bahwa penggunaan pengemabangan media Gambar Berseri yang dibuat oleh peneliti mendapatkan respon dan tanggapan yang baik dan positif dari peserta didik maupun guru kelas IV. Hal ini dapat diketahui dari ketertarikan peserta didik dalam belajar menggunakan media Gambar Berseri, motivasi belajar lebih meningkat dari pada sebelumnya, dan hasil pemahaman peserta didik yang mengalami perubahan lebih baik dan bisa dikatakan meningkat dari sebelum menggunakan media Gambar Berseri.

Sebelum dilakukannya uji coba produk pada media ini dilakukan terlebih dahulu uji validitas produk yang akan diuji kepada dua validator

ahli yaitu ahli validasi media, ahli validasi materi, respon guru kelas IV dan respon peserta didik kelas IV. Apabila masih terdapat revisi pada media Gambar Berseri, maka peneliti terus akan melakukan revisi. Akan tetapi jika Media Gambar Berseri sudah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang akan diuji cobakan kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024/2025, Guru kelas mengatakan model dan media pembelajaran memang penting dan sangat efektif dalam pembelajaran, karena dapat mempermudah lebih menarik dan efektif. Keterbatasan waktu untuk membuat media menjadi salah satu kendala bagi pendidik, sehingga sering kali guru menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi sehingga guru hanya menggunakan dua sumber belajar yaitu buku LKS (Lembar kerja siswa) dan buku paket.

Selanjutnya menurut hasil observasi yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa penyebab hasil belajar siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan diantaranya adalah tidak adanya media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar. 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 alternatif media pembelajaran yang digunakan.

Dokumentasi dalam penelitian ini dilaksanakan guna mendukung ketika penelitian berlangsung. dalam dokumentasi ini juga berupa foto-foto saat kegiatan pembelajaran berlangsung dikelas, dan data yang tertulis serta beberapa fakta kejadian yang menjadi sebagai bukti. Adapun beberapa dokumentasi yang diperoleh ketika kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu, Daftar peserta didik kelas IV, Hasil validasi, Nilai pretest peserta didik, Nilai posttest peserta didik, Angket respon peserta didik dan guru, Dokumentasi foto kegiatan.

Dapat disimpulkan bahwa media Gambar Berseri adalah media yang berisi gambar-gambar yang disusun secara berurutan yang apabila dirangkai akan menjadi suatu cerita, dan media. Gambar Berseri diharapkan dapat mengembangkan imajinasi siswa, sehingga dapat mengembangkannya menjadi sebuah cerita. Kemudian media gambar berseri dicetak menggunakan kertas Art Paper berukuran A4 (21cm x 29,7cm), yang terdapat 20 halaman. Pada halaman pertama berupa cover, halaman kedua berupa kata pengantar, prakata, daftar isi, gambar berseri sebanyak 10 gambar, lembar evaluasi dan yang terakhir sumber belajar.

*Kelayakan* media Gambar Berseri sebelum dilakukannya uji coba produk pada media ini dilakukan terlebih dahulu uji validitas produk yang akan diuji kepada dua validator ahli yaitu ahli validasi media, ahli validasi materi, respon guru kelas IV dan respon peserta didik kelas IV. Apabila masih terdapat revisi pada media Gambar Berseri maka peneliti terus akan melakukan revisi. Akan tetapi, jika media sudah tidak ada revisi dari beberapa validator, maka media Gambar Berseri sudah dinyatakan valid

dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang akan diuji cobakan kepada peserta didik. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain, membuat, serta mengembangkan produk berupa media Gambar Berseri adalah aplikasi Canva yang dapat digunakan dengan menginstall pada Handphone (HP), Komputer, atau Laptop.

Adapun tanggapan dari ahli pembelajaran yang merupakan guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember ini adalah media Gambar Berseri sangat menarik perhatian peserta didik sehingga mampu menumbuhkan semangat yang lebih baik dari pada sebelumnya. Karena media ini tidak bersifat membosankan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik kelas IV.

Analisis kelayakan dalam media Gambar Berseri pada pembelajaran Menulis Karangan Narasi diperoleh melalui dua validator ahli, yaitu validator media dan validator materi. Validator media pada penelitian dan pengembangan ini yaitu bapak Aminullah, S. Pd., M. Pd. berdasarkan informasi yang diperoleh bahwasannya bapak Aminullah, S.Pd., M.Pd. sudah berpengalaman menjadi ahli media. Hasil validitas kelayakan media Gambar Berseri memperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid.

Saran dan perbaikan dari validator media revisi produk yang harus di perbaiki yaitu yang pertama materi pada media Gambar Berseri. Kedua, materi ditambah tiga yang awalnya hanya satu dan gambarnya. Ketiga, beri lembar pengerjaan kalimat di lembar evaluasi.

Sedangkan validator ahli materi pada penelitian dan pengembangan

ini yaitu bapak Erisy Syawiril Ammah, M. Pd. Adapun hasil penilaian dari validator ahli materi mencapai presentase 87,5% dengan kategori sangat valid. Analisis kelayakan yang dilakukan melalui uji coba skala kecil dengan 6 peserta didik didapatkan bahwa produk tidak memerlukan revisi. Kemudian didapatkan rata-rata presentase dari ketiga validator sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Namun, masih ada saran dalam perbaikan dari validator materi.

Saran dan perbaikan dari validator materi revisi produk yang harus di perbaiki yaitu yang pertama harus menggunakan istilah yang konsisten. Kedua, banyak penulisan kata yang tidak baku. Ketiga, penulisan daftar pustaka harus sesuai dengan pedoman.

Dapat disimpulkan produk media Gambar Berseri sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat atau media pembelajaran. Media Gambar Berseri ini dapat digunakan dengan beberapa revisi yang didapatkan oleh peneliti dari validator materi dan validator media. Adapun analisis saran dan kritik mengenai kevalidan dari media Gambar Berseri tersebut digunakan oleh peneliti sebagai dasar untuk merevisi media Gambar Berseri agar lebih baik dan lebih sempurna.

Analisis *kepraktisan* diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media Gambar Berseri tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana kondisi peserta didik kelas IV dan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik pada materi Menulis Karangan Narasi. Sebelumnya, peneliti mengenalkan kepada peserta didik mengenai media Gambar Berseri yang nantinya akan digunakan selama proses penelitian.

Berdasarkan angket validasi pembelajaran yang sudah peneliti skor menunjukkan pada angka presentase 96% dengan kategori praktis. Jumlah keseluruhan dari skor yang didapatkan adalah 27, sedangkan skor keseluruhan adalah 28. Adapun tanggapan dari ahli pembelajaran yang merupakan guru kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger Jember ini adalah media Gambar Berseri sangat menarik perhatian peserta didik sehingga mampu menumbuhkan semangat yang lebih baik dari pada sebelumnya. Karena media ini tidak bersifat membosankan, sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik kelas IV. Hasil skor sesuai dengan angket validasi pembelajaran di atas yaitu dengan skor 96%. Maksud dari skor 96% tersebut berarti media Gambar Berseri dikatakan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan didalam proses pembelajaran. Dikatakan praktis tersebut sebab media Gambar Berseri sudah mencapai nilai kepraktisan yang sudah memenuhi beberapa aspek yang telah dicantumkan dalam angket.

Selanjutnya melakukan kegiatan penyebaran lembar angket respon kepada peserta didik kelas IV mengenai pengembangan media Gambar Berseri yang dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media Gambar Berseri yang berisi tentang materi Menulis Karangan Narasi ini. Hasil angket respon dari peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang mendapatkan skor rata-rata 96% dengan kategori sangat praktis. Dikatakan praktis sebab media Gambar Berseri ini sudah mencapai nilai syarat kepraktisan dan sudah mendapatkan skor 96%. Skor 96% dikategorikan praktis karena melebihi nilai 81%. Dalam kategori

kepraktisan nilai 81%-100% dinyatakan praktis.

Dapat disimpulkan produk media Gambar Berseri sudah sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat atau media pembelajaran sebab media Gambar Berseri ini sudah mencapai nilai syarat kepraktisan dan sudah mendapatkan skor 96%. Skor 96% dikategorikan praktis karena melebihi nilai 81%. Dalam kategori kepraktisan nilai 81%-100% dinyatakan praktis.

Analisis *keefektifan* produk media Gambar Berseri melalui soal pretest dan posttest dalam skala besara yang berjumlah 20 peserta didik. Berdasarkan hasil rata-rata pretest peserta didik yaitu 72,5% dan rata-rata posttest 84% dengan kriteria efektif.

Hasil perbandingan nilai pretest dan posttest. Hasil dari rata rata nilai pretest dan posttest akan digunakan untuk mengukur efektifitas relatif produk yang dikembangkan. Keefektifan produk media Gambar Berseri diperoleh dari hasil Pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media.

Berdasarkan hasil pretest yang dikerjakan oleh peserta didik dapat disimpulkan nilai rata-rata keseluruhan adalah 72,5 %. Kegiatan pretest ini dilakukan kepada peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang. Kegiatan pretest ini dilakukan dengan tujuan agar peneliti mengetahui nilai dari pengetahuan peserta didik pada materi Menulis Karangan Narasi sebelum menggunakan bantuan media Gambar Berseri.

Berdasarkan hasil posttest yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV, sesuai dengan hasil pada tabel di atas maka rata-rata dari keseluruhan

nilai yang didapat adalah 84%. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang sudah terlaksana dan sudah ditemukan hasil rata-ratanya, maka dapat disimpulkan bahwa nilai pengetahuan peserta didik kelas IV mengenai materi Menulis Karangan Narsi mengalami kenaikan dari rata-rata 72,5% menjadi 84%. Dari kenaikan rata-rata nilai tersebut maka terbukti dengan adanya pengembangan media gambar berseri yang dibuat dan didesain oleh peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran menulis karangan narasi.

Hasil dari wawancara dapat disimpulkan bahwa pendidik sangat membutuhkan model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien. Maka, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran yang disertai dengan model pembelajaran yang bisa menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik dapat mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Media yang dikembangkan peneliti yaitu media

Gambar Berseri.

Berdasarkan hasil observasi ini dilakukan selama kegiatan penelitian berlangsung yang mana bertujuan guna mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik serta keterlaksanaan kegiatan dalam pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran.

Dapat disimpulkan hasil dari keefektifan produk media Gambar Berseri oleh soal Pretest dan Posttest dengan kategori efektif yang artinya

pengembangan media Gambar Berseri pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Karangan Narasi cukup efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### 1. Saran Pemanfaat Produk

- a. Diharapkan agar peserta didik lebih aktif dan serius dalam melaksanakan kegiatan belajar di dalam kelas dengan menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia dengan sebaik dan semaksimal mungkin.
- b. Diharapkan agar peserta didik lebih disiplin dan tertib dalam mengikuti kegiatan pembelajaran guna untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan memahami materi lebih dalam dan lebih baik.

### 2. Diseminasi Produk

Produk media Gambar Berseri ini dapat digunakan bukan hanya untuk kelas IV yang ada dijenjang Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah saja, akan tetapi bisa dan boleh digunakan oleh semua jenjang yang ada kaitannya dengan materi yang ada pada media Gambar Berseri materi pembelajaran Menulis Karangan Narasi. Namun yang perlu diperhatikan adalah pengimplementasian media Gambar Berseri ini dapat digunakan dengan syarat sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi.

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media Gambar Berseri yang dikembangkan oleh peneliti di kelas IV pada materi Menulis Karangan Narasi ini sudah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori sangat baik. Sehingga disarankan agar Media Gambar Berseri ini tidak hanya digunakan atau diterapkan pada materi Menulis Karangan Narasi tapi bisa digunakan untuk mata pelajaran lain yang sesuai.
- b. Media Gambar Berseri ini diuji cobakan hanya di kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember dengan hasil uji coba valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, saran dari penggunaan media Gambar Berseri ini agar tidak hanya digunakan di kelas dan lembaga yang dijadikan peneliti sebagai tempat penelitian, akan tetapi bisa digunakan oleh semua kelas dan semua lembaga.
- c. Untuk semua pihak yang ingin atau akan mengembangkan media Gambar Berseri ini diharapkan agar mendesain media yang lebih menarik lagi agar dapat memusatkan perhatian peserta didik dalam belajar sehingga motivasi belajar lebih meningkat.

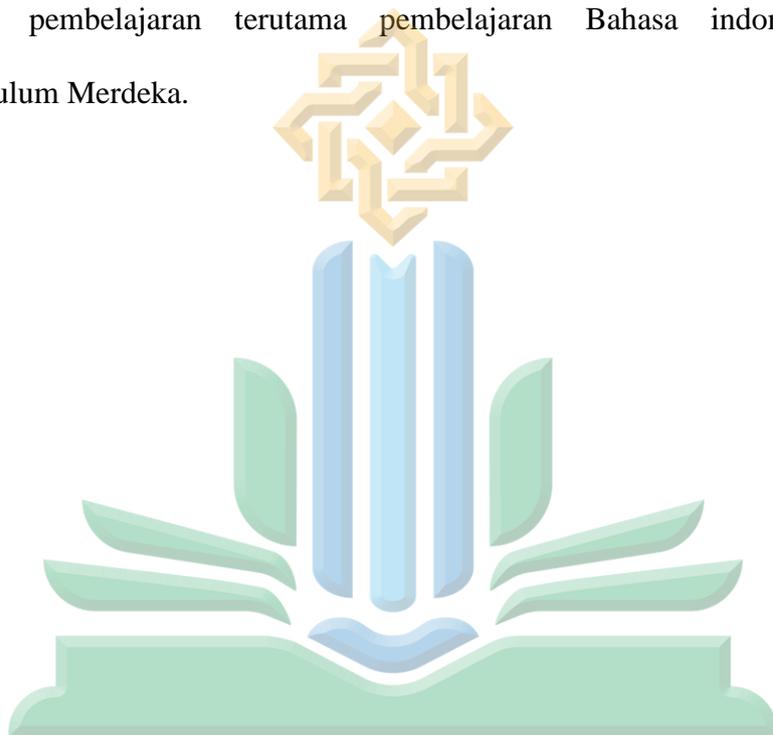
Kesimpulan dari kajian diatas maka yang dimaksud dengan judul Pengembangan Media Gambar Berseri pada Pembelajaran Menulis Krangan Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger yaitu :

1. Pengembangan media ini menciptakan produk berupa media Gambar Berseri yang didesain menggunakan aplikasi Canva kemudian dicetak dikertas Art Paper dengan ukuran A4 (21cm x 29,7cm) dan dijilid menggunakan kawat spiral sehingga berbentuk seperti buku. Media Gambar Berseri ini berisi tentang materi Menulis Karangan Narasi sehingga nantinya akan dibuat proses

pembelajaran yang efektif dan tidak membosankan. Hasil produk berupa media Gambar Berseri yang dibuat oleh peneliti kemudian di uji cobakan kepada peserta didik kelas IV di MI NU Nurul Fattah Puger, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media Gambar Berseri. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

2. Kelayakan dari media Gambar Berseri ini diperoleh melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi. Validator ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Aminulloh, S.Pd., M.Pd., untuk validator ahli materi pada penelitian ini adalah Bapak Erisy Syawiril Ammah, S.Pd, M.Pd. Hasil validasi hasil media mendapatkan skor 90% dan hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 87,5%. Maka dari itu media ini dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik. Berdasarkan angket validasi pembelajaran yang diberikan kepada wali kelas sudah peneliti skor menunjukkan pada angka presentase 96% dengan kategori praktis. Jumlah keseluruhan dari skor yang didapatkan adalah 27, sedangkan skor keseluruhan adalah 28. Hasil angket respon dari peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang mendapatkan skor rata-rata 96% dengan kategori sangat praktis. Dikatakan praktis sebab media Gambar Berseri ini sudah mencapai nilai syarat kepraktisan dan sudah mendapatkan skor 96%. Skor 96% dikategorikan praktis karena melebihi nilai 81%. Dalam kategori kepraktisan nilai 81%-100% dinyatakan praktis.
4. Keefektifan dari media ini diperoleh dari hasil Pretest dan posttest yang

diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Setelah perhitungan, dapat diketahui bahwa keefektifan produk mendapatkan hasil 84% , kemudian hasil tersebut dicocokkan ke dalam tabel keefektifan dan didapatkan hasil kriteria efektif yang artinya pengembangan Media Gambar Berseri pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Karangan Narasi cukup efektif digunakan dalam pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa indonesia pada Kurikulum Merdeka.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter* (Bandung: PT Refika Aditama, 2019), 30.
- Anak Agung Dwi Purba Septarianti, I Gusti Agung Ayu Wulandari, Ni Nyoman Ganing. “Pengembangan Bahan Ajar Gambar Berseri Berbasis Menulis Imajinatif Pada Keterampilan Menulis Cerita Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas IV SD No.1 Kerobokan” *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.12 No.02.
- Angkowo R., dan Kosasih A., “Optimalisasi Media Pembelajaran”, (Jakarta: Grasindo, 2019).
- Aprilia Tri Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng Kec. Paguyangan Kab. Brebes” (Skripsi. Universitas Negeri Semarang, 2019).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Berseri*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019).
- Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*. (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019), 428.
- Benny Pribadi, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 23.
- Dinda Novia Resmita, “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Kontekstual Pada Pokok Bahasan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Dalung Tahun Pelajaran 2020/2021” (Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. 2021).
- Djuanda, “*Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*”, (Jakarta: Depdiknas Dikti, 2019).
- Enro, Fachruddin Ambo, *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*, (Jakarta: Depdikbud P2LPTK, 2018), 168.
- Hadi Sutrisno, *Metodologi Reseach II*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2020), 92.
- Harfin, Esensi Qalam dan Anjuran Menulis dalam Al-Quran. (Mojokerto: Tafsir Al-Quran, 2021). <https://tafsiralquran.id/esensi-qalam-dan-anjuran-menulis-dalam-al-quran/>
- Kaye Shelton & George Saltman, “ Appling the ADDIE Model to Online Instruction”, 20019, 41. Diakses dari <http://www.igigobal.com/viewtitlesample>.
- Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al Quran dan Terjemah* (Surakarta: Ziyad,2023),6.
- Keraf Gorys, “*Argumentasi dan Narasi*”, (Jakarta: Granmedia Pustaka Umum, 2019), 136-157.

- M. Askari Zakariah, “*Metodelogi Penelitian kuantitatif, kualitatif, action research, research and development*” (Yayasan pondok pesantren al mawaddah warramah kolaka, 2022), 78.
- Masyhud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jember: LPMPK, 2014), 321.
- Mohammad Kholil dan Lailatul Usriyah, *Pembentukan Karakter Siswa: Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 21.
- Mohammad Kholil dan Mohammad Mukhlis, “*Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa,*” *Jurnal Tadris Matematika* 6, no. 1 (2023): 40, <https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.1.33-48>.
- Muhammad Abdu Renza, Lalu Hamdian Affandi, Heri Setiawan. “*Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV*” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol.7 No.2.
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2020).
- Observasi di MI NU Nurul Fattah Kec. Puger Kab. Jember, 28 Oktober 2024.
- Porwadarminta, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, (Jakarta: Balai Pustaka, 2022).
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,*” *Halaqa: Islamic Education Journal* Vol.3, no. 1 (2019): 35–42.
- Riduwan, *Skala Pengaturan Variabel-Variabel Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2019), 15.
- Rini Kristiantari, *Pelajaran Menulis Di Sekolah Dasar: Menulis Deskripsi Dan Narasi* (Surabaya: Media Ilmu, 2019), 30.
- Riza Novitasari “*Pengembangan Media Kartu Gambar Berseri Untuk Keerampilan Menulis Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.11 No.6.
- Rizka Wahyuni, “*Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD/MI*” (Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020).
- Sri Anitah, *Media Pembelajaran*. (Surakarta: Mata Padi Persindo, 2020), 7.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, 2021, 407.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Yogyakarta: Dipublish, 2019), 2.
- Suh Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ( Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif R&D)*. (Bandung: Alfabeta), 2016, 329.
- arsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara), 2019, 25.

- Tarigan, Henry Guntur, 2008. *“Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa”*. (Bandung: Angkasa, 2019), 30.
- The Liang Gie, *“Pengantar Dunia Karang – Mengarang”*, (Yogyakarta: Liberty Yogyakarta), 17.
- Tim Penyusun, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, (UIN, Jember Press, 2021), 63.
- Tim Penyusun, *“Pedoman Penulisan Karya Ilmiah”*, (Jember: UIN KHAS Jember, 2021), 70
- Tizen, Ella Farida, “Gambar Berseri Sebagai Media Pembelajaran”, *Jurnal Guru*, Volume 03, Nomor 01, (Agustus: 2024) <mailto:http://suaraguru.wordpress.com/2019/03/gambar-berseri.html>.
- UU No.18 Tahun 2022, “Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi”, *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no.9, 2019: 1689-1699.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 1

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Afifin Dwi Amaliya  
NIM : T20194079  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka. Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 21 November 2024

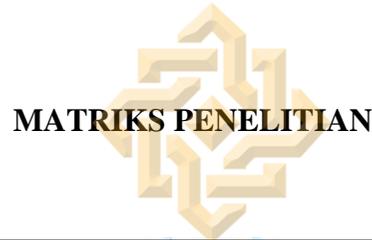
Saya yang menyatakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ  
JEMBER



Afifin Dwi Amaliya  
NIM. T20194079

Lampiran 2



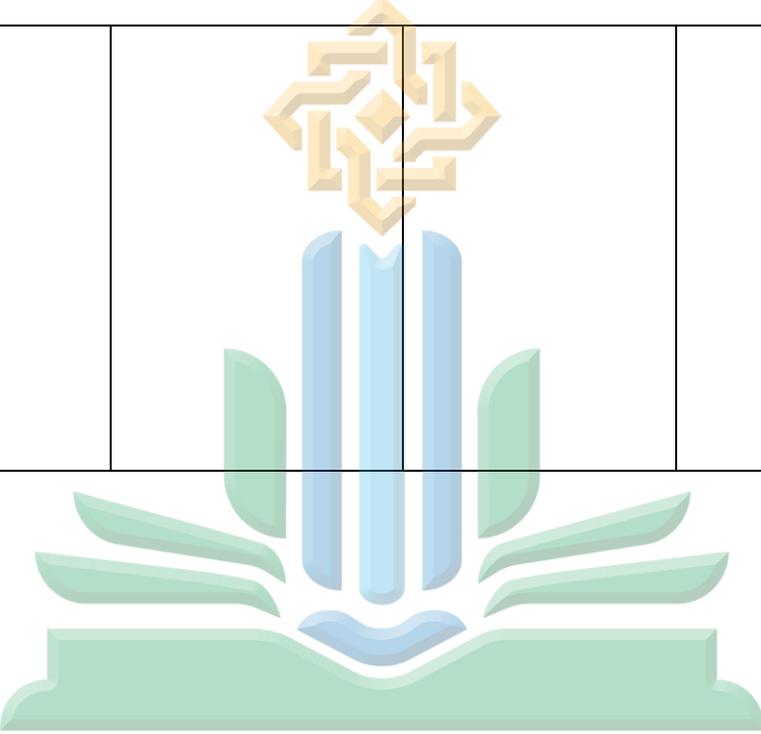
MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Media Gambar Berseri pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan Media Gambar Berseri</li> <li>Pembelajaran Menulis Karangan Narasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian Pengembangan Media Gambar Berseri</li> <li>Pengertian Pembelajaran Menulis Karangan Narasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian Pengembangan Media Gambar Berseri</li> <li>Pengertian Media Gambar Berseri</li> <li>Kelebihan Media Gambar Berseri</li> <li>Manfaat Media Gambar Berseri</li> <li>Pengertian Pembelajaran Menulis Karangan Narasi</li> <li>Pengertian Narasi                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Struktur</li> </ol> </li> </ol>	Data primer: <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala Sekolah MI NU Nurul Fattah Puger Jember</li> <li>Guru Kelas IV</li> <li>Peserta Didik Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember</li> </ol> Data Sekunder: <ol style="list-style-type: none"> <li>Skripsi</li> <li>Buku</li> <li>Jurnal</li> <li>Artikel</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Metode Penelitian: <i>Research and Development (R&amp;D)</i></li> <li>Jenis Pengembangan: ADDIE (<i>Analysis, Design, Implementation and Evaluation</i>)</li> <li>Lokasi Penelitian: MI NU Nurul Fattah Puger Jember</li> <li>Desain Penelitian                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis Data:                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Data Kualitatif</li> <li>Data Kuantitatif</li> </ul> </li> <li>Instrumen Pengumpulan Data:                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Wawancara</li> </ul> </li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024 – 2025?</li> <li>Bagaimana kelayakan media pembelajaran Gambar Berseri dalam meningkatkan</li> </ol>

- Perbuatan
- b) Struktur
- Pertikaian
- c) Struktur
- Sudut
- Pandang

- Angket
- Dokumentasi
- c. Analisis Data:
  - Analisis data deskriptif dengan menghitung presentase pada angket.
- d. Validator Produk
  - Ahli validasi media
  - Ahli validasi materi
- e. Subjek Penelitian
  - Guru kelas IV
  - Peserta didik kelas IV

- keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024 – 2025?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Gambar Berseri dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024 – 2025?
  4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Gambar Berseri

						dalam meningkatkan keterampilan Menulis Karangan Narasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI NU Nurul Fattah tahun pelajaran 2024 – 2025?
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Lampiran 3

**PEDOMAN WAWANCARA  
PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI PADA  
PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN NARASI KELAS IV MI NU  
NURUL FATTAH PUGER JEMBER**

1. Bagaimana kondisi peserta didik ketika proses pembelajaran dimulai?
2. Apa saja yang ibu persiapkan sebelum memulai proses pembelajaran?
3. Media pembelajaran jenis apa yang biasanya ibu gunakan untuk menyampaikan materi?
4. Metode pembelajaran apa yang biasanya ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
5. Apakah ada kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung, jika ada apakah itu?
6. Apakah sampai saat ini sekolah memfasilitasi kebutuhan guru dan peserta didik dengan baik?
7. Apa hambatan yang sering dialami ibu ketika hendak menyiapkan atau membuat media pembelajaran?
8. Bagaimana sikap ibu dalam mengatasi kondisi kelas yang kurang efektif?
9. Sebelumnya, apakah pernah menggunakan media pembelajaran Gambar Berseri atau sejenisnya?
10. Bagaimana pendapat ibu tentang proses pembelajaran jika menggunakan media Gambar Berseri?
11. Apakah media Gambar Berseri ini membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan memahami materi?
12. Bagaimana hasil evaluasi setelah digunakannya media Gambar Berseri dalam proses pembelajaran?
13. Apa saja saran, kritik, dan masukan dari ibu mengenai pengembangan media Gambar Berseri yang peneliti lakukan?

**HASIL WAWANCARA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI PADA**  
**PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN NARASI KELAS IV MI NU**  
**NURUL FATTAH PUGER JEMBER**

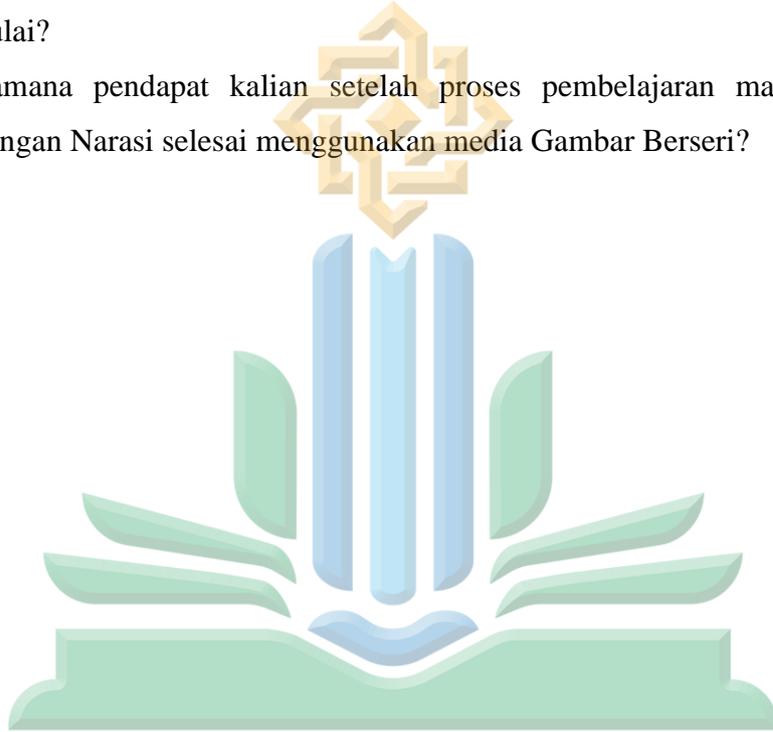
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kondisi peserta didik ketika proses pembelajaran dimulai?	Kondisi anak-anak ketika proses pembelajaran seperti pada umumnya. Awal pembelajaran dimulai tertib dengan mengikuti pembiasaan doa yang biasadilakukan, akan tetapi biasanya dipertengahan pembelajaran mulai agak tidak bisa fokus, entah karena sudah mulai merasa bosan, atau memang ada sebagian yang tidak paham materi.
2	Apa saja yang ibu persiapkan sebelum memulai proses pembelajaran?	Biasanya mempersiapkan media jika ada dan membaca sekilas materi yang akan diajarkan.
3	Media pembelajaran jenis apa yang biasanya ibu gunakan untuk menyampaikan materi?	Biasanya saya sering menggunakan buku tematik dan buku paket.
4	Metode pembelajaran apa yang biasanya ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	Metode ceramah dan tanya jawab.
5	Apakah ada kendala pada saat proses pembelajaran berlangsung, jika ada apakah itu?	Kendalanya terkadang ada saja peserta didik yang usil pada temannya sehingga membuat suasana kelas menjadi gaduh dan tidak kondusif.
6	Apakah sampai saat ini sekolah memfasilitasi kebutuhan guru dan peserta didik dengan baik?	Sejauh ini sekolah masih kurang memfasilitasi sehingga guru dan peserta didik terkadang menggunakan sarana lain seadanya yang bisa digunakan.
7	Apa hambatan yang sering dialami ibu ketika hendak menyiapkan atau membuat media pembelajaran?	Hambatan yang sering saya alami yaitu keterbatasan waktu untuk membuat media, karena urusan keluarga dirumah. Kemudian, masih kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran apa yang cocok digunakan untuk pembelajaran yang sekiranya cocok sesuai karakteristik peserta didik.
8	Bagaimana sikap ibu dalam mengatasi kondisi kelas yang kurang efektif?	Biasanya saya melakukan <i>ice breaking</i> dengan tepuk fokus.

9	Sebelumnya, apakah pernah menggunakan media pembelajaran Gambar Berseri atau sejenisnya?	Pernah, tapi saya membuatnya hanya dengan menggunakan kertas manila kemudian Gambar Berseri yang sudah saya print saya tempel dikertas manila.
10	Bagaimana pendapat ibu tentang proses pembelajaran jika menggunakan media Gambar Berseri?	Pembelajaran menjadi lebih aktif daripada sebelumnya. Peserta didik juga nampaknya sangat suka menggunakan media Gambar Berseri yang peneliti buat. Media Gambar Berseri sangat membantu peserta didik memahami materi dengan mudah.
11	Apakah media Gambar Berseri ini membantu guru dan peserta didik dalam menyampaikan dan memahami materi?	Sangat membantu, bagi saya lebih mudah untuk menyampaikan materi dan menjadikan suasana pembelajaran semakin aktif dan peserta didik lebih mudah mengingat materi.
12	Bagaimana hasil evaluasi setelah digunakannya media Gambar Berseri dalam proses pembelajaran?	Hasil evaluasi peserta didik melalui tanya jawab dan pemberian soal-soal terbukti mengalami peningkatan. Dari yang awalnya nilainya rendah menjadi meningkat.
13	Apa saja saran, kritik, dan masukan dari ibu mengenai pengembangan media Gambar Berseri yang peneliti lakukan?	Menurut saya, media yang peneliti buat sangat bagus dan menarik perhatian peserta didik. Sejauh ini saya tidak menemukan kekurangan dari media Gambar Berseri. Dalam artian tidak ada yang harus diperbaiki.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**PEDOMAN WAWANCARA  
PESERTA DIDIK KELAS IV MI NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER**

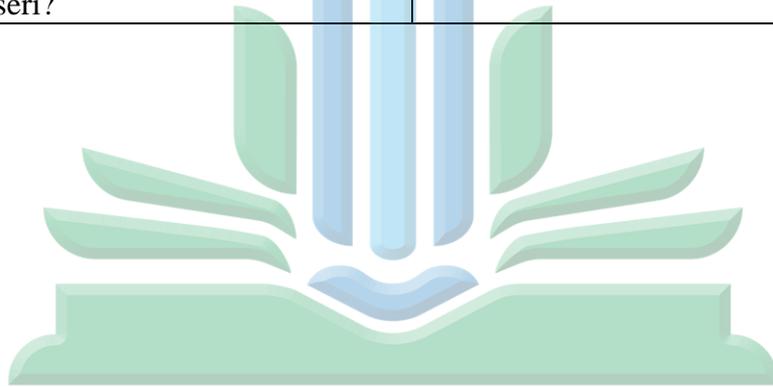
1. Apakah kalian menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Krangan Narasi?
2. Apa yang membuat kalian kesulitan ketika mempelajari materi Menulis Karangan Narasi?
3. Biasanya media apa yang sering digunakan guru ketika pembelajaran dimulai?
4. Bagaimana pendapat kalian setelah proses pembelajaran materi Menulis Karangan Narasi selesai menggunakan media Gambar Berseri?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**HASIL WAWANCARA**  
**PESERTA DIDIK KELAS IV MI NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kalian menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menulis Krangan Narasi?	Terkadang suka kalau memahami materinya.
2	Apa yang membuat kalian kesulitan ketika mempelajari materi Menulis Karangan Narasi?	Materinya banyak sehingga sulit dipahami. Jadi saya sering bosan karena pembelajaran Bahasa Indonesia materinya banyak-banyak.
3	Biasanya media apa yang sering digunakan guru ketika pembelajaran dimulai?	Paling sering menggunakan buku tematik dan paket.
4	Bagaimana pendapat kalian setelah proses pembelajaran materi Menulis Karangan Narasi selesai menggunakan media Gambar Berseri?	Setelah menggunakan media Gambar Berseri saya menjadi semangat belajar karena lebih mudah memahami materi Menulis Karangan Narasi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 4



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-9281/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI NU Nurul Fattah  
Dusun Krajan II RT.03 RW.10 Grenden Puger

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194079  
Nama : AFIFIN DWI AMALIYA  
Semester : Semester sebelas  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Kec. Puger Kab. Jember" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Husni Mubarak S.S

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 Oktober 2024

Dekan,

Hotibul Umam Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 5



**MIS NU NURUL FATTAH**  
NSM : 111235090413/ NPSN : 69993532  
**TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Alamat: Dusun Krajan II RT.03 RW.10 Grenden-Puger. Kode Pos 68164 e\_mail: minu.nurulfattah@gmail.com



### SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.5/085/MINU/XII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : HUSNI MUBAROK, S.S  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Nama Lembaga : MI NU Nurul Fattah  
Alamat : Dusun Krajan II RT.03 RW.10 Grenden-Puger

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Afifin Dwi Amaiya  
NIM : T20194079  
Jenjang : S1  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'YAH

Telah selesai melakukan penelitian di MI NU Nurul Fattah pada tanggal 26 November 2024, guna untuk memperoleh data dan menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI PADA PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN NARASI KELA IV MI NU NURUL FATTAH KECAMATAN PUGER KABUPATEN JEMBER " selama 30 hari (tiga puluh) hari di MI NU Nurul Fattah.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 November 2024  
Mengetahui,  
Kepala Madrasah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

HUSNI MUBAROK, S.S

## Lampiran 6



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-2466/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Aminulloh, S.Pd., M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Aminulloh, S.Pd., M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194079  
Nama : AFIFIN DWI AMALIYA  
Semester : Semester sebelas  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Kec. Puger Kab.Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 November 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



**NOTISUL UMAM**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
**J E M B E R**

## Lampiran 7



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataran No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2467/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Erisy Syawiril Ammah, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : T20194079  
Nama : AFIFIN DWI AMALIYA  
Semester : Semester sebelas  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Kec. Puger Kab. Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 14 November 2024

an. Dekan,

Makl Dekan Bidang Akademik,

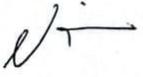
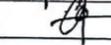
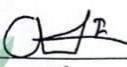


MOTISUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 8

### JURNAL KEGIATAN PENELITIAN DI MI NU NURUL FATTAH GRENDEN PUGER

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD
1	21 Oktober 2024	Silaturahmi kepada Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV	
2	22 Oktober 2024	Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala Sekolah MI NU Nurul Fattah Grenden Puger	
3	22 Oktober 2024	Wawancara kepada Kepala Sekolah MI NU Nurul Fattah Grenden Puger	
4	28 Oktober 2024	Observasi kegiatan belajar kelas IV	
5	4 November 2024	Wawancara kepada Guru Kelas IV (Ibu Ika Ainurrohmah, S. Pd)	
6	18 November 2024	Uji coba produk kepada peserta didik kelas IV	
7	19 November 2024	Wawancara kepada salah satu peserta didik yang bernama Cinta Luqyana Baiti Qoiriyah dan Siddatul Hubbi Fillah	
8	21 November 2024	Wawancara kepada guru kelas IV mengenai penggunaan media gambar berseri	
9	21 November 2024	Pengambilan data angket respon peserta didik kelas IV mengenai penggunaan media gambar berseri pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia menulis karangan narasi	
10	21 November 2024	Pengambilan data angket respon guru kelas IV sebagai ahli pembelajaran mengenai penggunaan media gambar berseri pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia menulis karangan narasi	
11	21 November 2024	Dokumentasi dan melengkapi data	
12	26 November 2024	Meminta surat telah menyelesaikan penelitian pada pihak MI NU Nurul Fattah Grenden Puger	

Jember, 26 November 2024

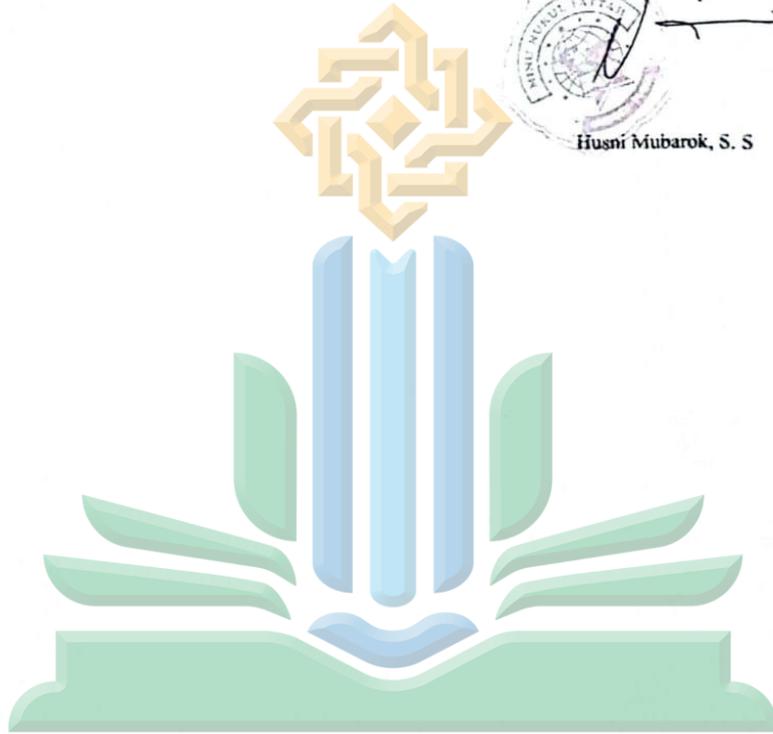
Mengetahui,

Kepala MI NU Nurul Fattah

Grenden Puger



Husni Mubarak, S. S



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 9

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama komponen : Media Gambar Berseri  
Sasaran : Aminulloh, S. Pd., M. Pd  
Peneliti : Afifin Dwi Amaliya  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Pembelajaran  
Menulis Karangan Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Kec.  
Puger Kab. Jember

#### Petunjuk Penelitian:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai ahli media mengenai media gambar berseri. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan Skala Penilaian:

1 = Sangat tidak sesuai / sangat tidak baik

2 = Kurang sesuai / kurang baik

3 = Sesuai / baik

4 = Sangat sesuai / sangat baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Desain media sesuai dengan nama media "Gambar Berseri"				✓
2	Desain media sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia				✓
3	Desain dan warna media cocok dan menarik				✓
4	Media gambar berseri sudah menggunakan gambar yang jelas				✓
5	Media ini memiliki tampilan yang sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran			✓	
6	Gambar yang digunakan media mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
7	Ukuran gambar yang digunakan menarik dan sesuai				✓
8	Penggunaan media ini adalah berupa media cetak yang dapat digunakan berkali-kali			✓	
9	Penyajian media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis karangan narasi				✓
10	Petunjuk penggunaan media ini mudah dipahami				✓

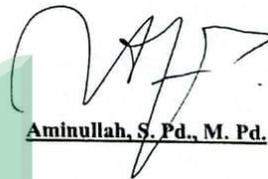
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Kolom Saran dan Perbaikan:**

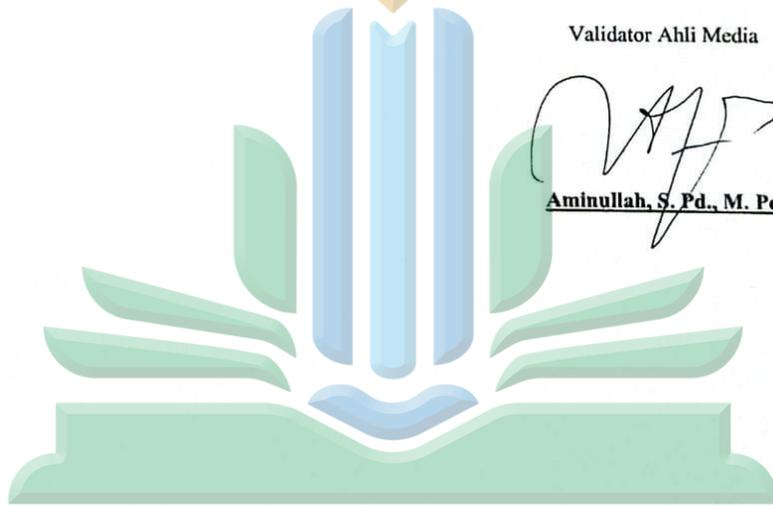
1. Materi Lupa 1, seharusnya minimal 3.
2. Tambahan labor pagubaya lebih dari  
sebagaimana materi
3. perlu intervensi untuk perbaikan  
materi / is : misal jam (06.00)

Jember, 18 November 2024

Validator Ahli Media



Aminullah, S. Pd., M. Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 10

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Nama komponen : Media Gambar Berseri  
Sasaran : Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.  
Peneliti : Afifin Dwi Amaliya  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Pembelajaran  
Menulis Krangan Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Kec.  
Puger Kab. Jember.

#### Petunjuk Penelitian:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai ahli materi mengenai materi menulis karangan narasi. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan Skala Penilaian:

1 = Sangat tidak sesuai / sangat tidak baik

2 = Kurang sesuai / kurang baik

3 = Sesuai / baik

4 = Sangat sesuai / sangat baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

### Instrumen Angket Validasi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Materi pada media ini sesuai dengan kurikulum				V
2	Materi pada media ini sesuai dengan tema materi				V
3	Penyampaian materi dengan menggunakan media ini jelas tahapannya, sehingga lebih mudah untuk dipahami peserta didik dan bisa dipelajari berulang-ulang			V	
4	Kelengkapan materi			V	
5	Kejelasan materi yang digunakan mudah untuk diingat peserta didik				V
6	Materi isi modul cocok dengan media yang digunakan				V
7	Penggunaan materi pada media ini mudah dipahami peserta didik			V	
8	Sistematika penyampaian materi			V	
9	Materi dan media yang disusun atau dikembangkan dapat membangun pengetahuannya melalui media gambar berseri				V
10	Mendorong peserta didik untuk dapat menyelesaikan menulis karangan narasi dengan baik			V	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Kolom Saran dan Perbaikan:**

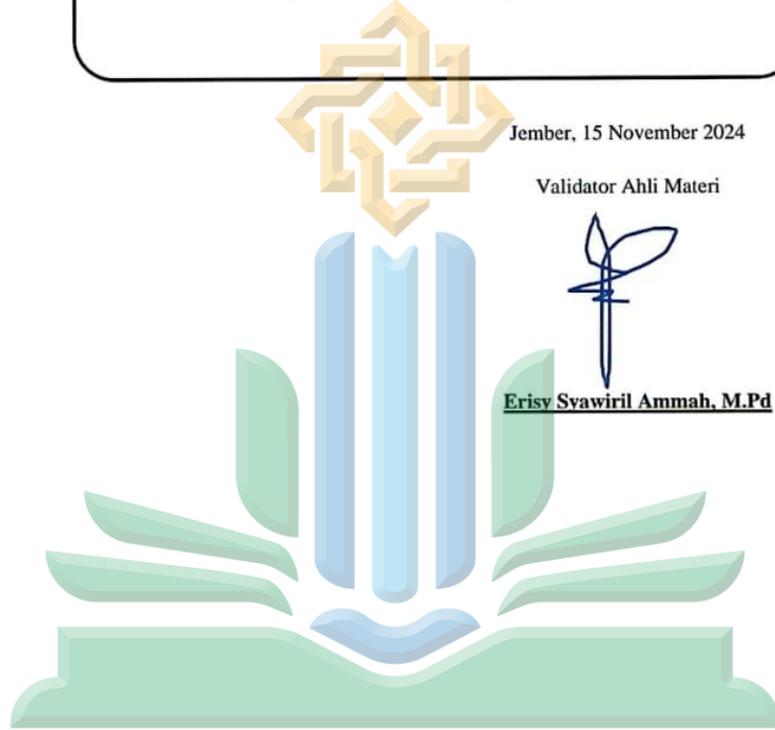
1. Gunakan istilah yang konsisten dalam modul, misalnya menggunakan istilah "siswa" berarti sama semua, jangan pakai peserta didik.
2. Koreksi penulisan ejaan dan kata baku, misal do'a tidak baku harusnya doa.
3. Penulisan daftar pustaka sesuaikan dengan pedoman.

Jember, 15 November 2024

Validator Ahli Materi



Erisv Svawiril Ammah, M.Pd



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 11

### LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Nama komponen : Media Gambar Berseri  
Sasaran : Ika Ainurrohmah, S. Pd  
Peneliti : Afifin Dwi Amaliya  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Pembelajaran  
Menulis Karangian Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Kec.  
Puger Kab. Jember

#### Petunjuk Penelitian:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai ahli pembelajaran. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan Skala Penilaian:

1 = Sangat tidak sesuai / sangat tidak baik

2 = Kurang sesuai / kurang baik

3 = Sesuai / baik

4 = Sangat sesuai / sangat baik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

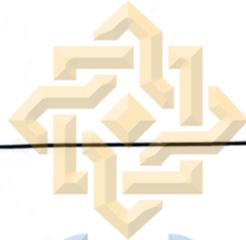
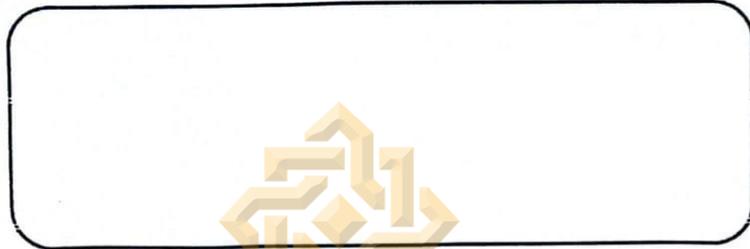
**Instrumen Angket Validasi**

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoprasian media gambar berseri sangat mudah untuk diterapkan oleh peserta didik			✓	
2	Materi pada media ini sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah				✓
3	Desain warna, <i>background</i> , dan gambar yang digunakan media menarik				✓
4	Tampilan media gambar berseri menarik				✓
5	Materi yang digunakan mencakup semua pembahasan				✓
6	Mendorong peserta didik untuk memahami materi menulis karangan narasi				✓
7	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh peserta didik				✓



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

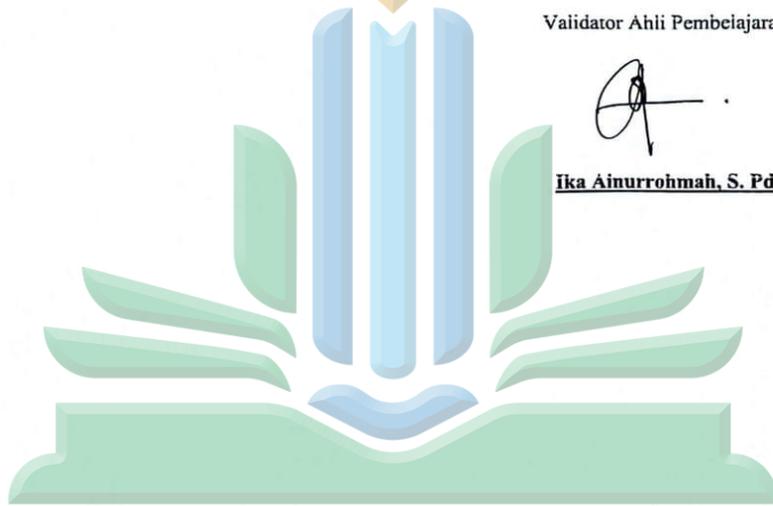
**Kolom Saran dan Perbaikan:**



Jember, 21 November 2024

Validator Ahli Pembelajaran

Ika Ainurrohmah, S. Pd



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 12

### LEMBAR VALIDASI PENGGUNAAN

Nama komponen : Media Gambar Berseri  
Sasaran : Kelas IV  
Peneliti : Afifin Dwi Amaliya  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Pembelajaran  
Menulis Karangan Narasi Kelas IV MI NU Nurul Fattah Kec.  
Puger Kab. Jember

#### Petunjuk Penelitian:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat peserta didik kelas IV sebagai pengguna media. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan peserta didik dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan Skala Penilaian:

1 = Sangat tidak sesuai / sangat tidak baik

2 = Kurang sesuai / kurang baik

3 = Sesuai / baik

4 = Sangat sesuai / sangat baik

### Instrumen Angket Penggunaan

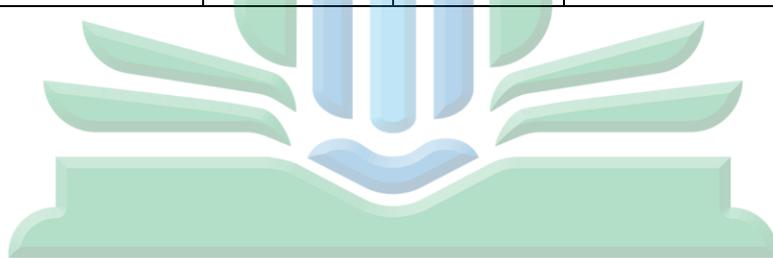
No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban			
		1	2	3	4
1	Pengoprasian media gambar berseri sangat mudah diterapkan				✓
2	Materi pada media gambar berseri ini sesuai dengan tema				✓
3	Desain warna, <i>background</i> , dan gambar yang digunakan media menarik				✓
4	Tampilan media gambar berseri menarik				✓
5	Materi yang digunakan mudah dipahami				✓
6	Mendorong peserta didik untuk memahami materi menulis karangan narasi				✓
7	Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami oleh peserta didik			✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 13

DATA PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN MI NU NURUL  
FATTAH PUGER JEMBER

Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Status Kepegawaian	Sertifikasi	
				Ada	Tidak
Husni Mubarak, S. S	S.1	Kepala	GTY	√	
Ika Ainurrohmah, S. Pd	S.1	Bendahara	GTY		√
Vika Arivatur Ramadhani, S. Pd	S.1	kurikulum	PNS	√	
Mutammimah, S. Pd	S.1	Guru	GTY		√
Bahrus Syafaat, Hum	S.1	Guru	GTY		√
Nurul Mutmainah, S. Pd	S.1	Guru	GTY		√
Mahdur Roji, S. Pd	S.1	Guru	GTY		√
Sandi Pratama, S. Pd	S.1	Guru	GTY		√
Siti Wafiliatun n Nafi'ah, S. Pd	S.1	Operator/ TU	GTY		√
Siti Aisyah, S. Pd	S.1	Guru	GTY		√
Hamalatur Rizqi	MAN	Guru	GTY		√
Maimun Syazali	MAN	Guru	GTY		√
Durrotun Nafisah	MAN	Guru	GTY		√
Ulfa Fitriyana	MAN	Guru	GTY		√



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Lampiran 14**

**DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK KELAS IV MI NU NURUL FATTAH  
PUGER JEMBER**

No	Nama
1	Abdullah Rizqi
2	Abi Alwafi Affandi
3	Afkarina Nur Laily
4	Ahmad Ro'is Rafael
5	Bahurafa Ahmad Zakky
6	Brindan Arisman Putra
7	Cinta Luqyana Baiti Khoiriyah
8	Damar Raka Siwi
9	Indra Wahyu Hidayat
10	Moh. Imam Alfaro Ramadhan
11	Mohammad Rio Aldiansyah Saputra
12	Muhammad Faizal Azril Ardiansyah
13	Muhammad Shofwan
14	Muhammad Zidin Khusni Mubarok
15	Rohmat Alghifari
16	Satria Maulana Ainul Yaqin
17	Sheftin Alisa Dwi Handika
18	Shellow Cahyo Diamond
19	Siddatul Hubbi Fillah
20	Wahdah Auliya



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Lampiran 15

**HASIL PERHITUNGAN ANKET RESPON PESERTA DIDIK KELA IV  
MI NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER**

Siswa	Indikator Penelitian							$\Sigma x$	Xi
	1	2	3	4	5	6	7		
1	3	4	4	4	4	4	4	27	28
2	3	3	4	4	4	4	4	26	28
3	3	4	4	4	4	4	4	27	28
4	3	4	4	4	4	4	4	27	28
5	3	4	4	4	4	4	4	27	28
6	3	4	4	4	4	4	4	27	28
7	3	4	4	4	4	4	4	27	28
8	4	4	4	3	4	4	4	27	28
9	3	4	4	4	4	4	4	27	28
10	3	3	4	4	4	4	4	26	28
11	3	4	4	4	4	4	4	27	28
12	4	4	4	4	3	4	4	27	28
13	3	4	4	4	4	4	4	27	28
14	3	4	4	4	4	4	4	27	28
15	4	4	3	4	4	4	4	27	28
16	3	4	4	4	4	4	4	27	28
17	3	3	4	4	4	4	4	26	28
18	3	4	4	4	4	4	4	27	28
19	3	4	4	4	4	4	4	27	28
20	3	4	4	4	4	4	4	27	28
$\Sigma x$	<b>51</b>	<b>77</b>	<b>79</b>	<b>79</b>	<b>79</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>537</b>	<b>560</b>
<b>Xi</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>80</b>	<b>560</b>	
<b>%</b>	<b>63,5%</b>	<b>96%</b>	<b>98,5%</b>	<b>98,5%</b>	<b>98,5%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>96%</b>	

Lampiran 16

**HASIL PRETEST PESERTA DIDIK KELAS IV MI NU NURUL FATTAH  
PUGER JEMBER**

No	Nama	Skor		Presentase
		1	2	
1	Abdullah Rizqi	70	100	70%
2	Abi Alwafi Affandi	70	100	70%
3	Afkarina Nur Laily	70	100	70%
4	Ahmad Ro'is Rafael	70	100	70%
5	Bahurafa Ahmad Zakky	70	100	70%
6	Brindan Arisman Putra	80	100	80%
7	Cinta Luqyana Baiti Khoiriyah	80	100	80%
8	Damar Raka Siwi	70	100	70%
9	Indra Wahyu Hidayat	70	100	70%
10	Moh. Imam Alfaro Ramadhan	70	100	70%
11	Mohammad Rio Aldiansyah Saputra	70	100	70%
12	Muhammad Faizal Azril Ardiansyah	70	100	70%
13	Muhammad Shofwan	70	100	70%
14	Muhammad Zidin Khusni Mubarak	70	100	70%
15	Rohmat Alghifari	70	100	70%
16	Satria Maulana Ainul Yaqin	70	100	70%
17	Sheftin Alisa Dwi Handika	80	100	80%
18	Shellow Cahyo Diamond	70	100	70%
19	Siddatul Hubbi Fillah	80	100	80%
20	Wahdah Auliya	80	100	80%
	Jumlah	1.450	2.000	
	Presentase Rata-Rata			72,5%

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# EVALUASI

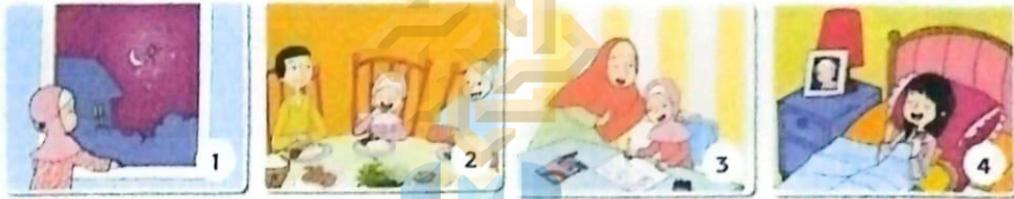
Nama /Septin alisia Duvvi Handika  
 Kelas :IV Cepati  
 Sekolah :Minu Nurul Fatah

KOREKSI

NILAI	PARAF
70	S.

**Instruksi/Perintah:**

1. Amatilah gambar berseri dibawah ini dengan cermat dan teliti.
2. Tulislah angka yang sesuai dengan gambar pada kalimat.
3. Kembangkanlah kalimat yang sudah kalian susun tadi menjadi sebuah paragraf karangan narasi.



- 2 Desi makan malam bersama keluarga.
- 4 Desi membaca doa sebelum tidur.
- 1 Desi melihat bulan dan bintang pada malam hari.
- 3 Desi belajar menggambar bersama ibunya.

**Mengembangkan kalimat yang sudah disusun menjadi sebuah paragraf karangan narasi!**

Pada malam hari Desi sedang melihat bulan dan bintang dan  
 sehabis itu Desi makan malam bersama keluarganya di meja makan  
 Setelah selesai Desi pun beristirahat dengan belajar menggambar  
 bersama ibunya Setelah selesai menggambar Desi tidur  
 dan tidak lupa untuk berdoa supaya hari esok akan lebih  
 baik lagi daripada hari ini

Lampiran 17

**HASIL POSTEST PESERTA DIDIK KELAS IV MI NU NURUL FATTAH  
PUGER JEMBER**

No	Nama	Skor		Presentase
		1	2	
1	Abdullah Rizqi	80	100	80%
2	Abi Alwafi Affandi	80	100	80%
3	Afkarina Nur Laily	80	100	80%
4	Ahmad Ro'is Rafael	80	100	80%
5	Bahurafa Ahmad Zakky	80	100	80%
6	Brindan Arisman Putra	90	100	90%
7	Cinta Luqyana Baiti Khoiriyah	90	100	90%
8	Damar Raka Siwi	90	100	90%
9	Indra Wahyu Hidayat	90	100	90%
10	Moh. Imam Alfaro Ramadhan	80	100	80%
11	Mohammad Rio Aldiansyah Saputra	80	100	80%
12	Muhammad Faizal Azril Ardiansyah	80	100	80%
13	Muhammad Shofwan	90	100	90%
14	Muhammad Zidin Khusni Mubarak	80	100	80%
15	Rohmat Alghifari	80	100	80%
16	Satria Maulana Ainul Yaqin	80	100	80%
17	Sheftin Alisa Dwi Handika	90	100	90%
18	Shellow Cahyo Diamond	80	100	80%
19	Siddatul Hubbi Fillah	90	100	90%
20	Wahdah Auliya	90	100	90%
	Jumlah	1.680	2.000	
	Presentase Rata-Rata			84%

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# EVALUASI

Nama : Siddatul hubbi Aillah  
Kelas : Iv Lemfat  
Sekolah : M N U Nurul Fakh

KOREKSI

NILAI	PARAF
90	S

Instruksi/Perintah:

1. Amatilah gambar berseri dibawah ini dengan cermat dan teliti.
2. Tulislah angka yang sesuai dengan gambar pada kalimat.
3. Kembangkanlah kalimat yang sudah kalian susun tadi menjadi sebuah paragraf karangan narasi.



2 Desi makan malam bersama keluarga.

1 Desi membaca doa sebelum tidur.

1 Desi melihat bulan dan bintang pada malam hari.

3 Desi belajar menggambar bersama ibunya.

Mengembangkan kalimat yang sudah disusun menjadi sebuah paragraf karangan narasi!

Pada malam hari Ani sedang melihat bulan dan bintang  
bintangnya sangat bagus dan cerah ani tak bosan-bosan  
melihatnya

Kemudian Ibu Ani memanggil ani untuk sarapan. Makan  
malam Ibu ani masak banyak sekali ada ayam dan  
juga sayur.

Setelah makan malam ani belajar menggambar bersama  
Ibu ani belajar menggambar gunung dan pohon

Setelah selesai belajar ani tidur dan tidak lupa  
berdoa.

## Lampiran 18

### BAHASA INDONESIA KELAS IV

### MENULIS KARANGAN NARASI

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
Penyusun	: Afifin Dwi Amaliya
Instansi	: MI NU Nurul Fattah Puger
Jenjang Sekolah	: MI/SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/4
Materi	: Menulis Karangan Narasi
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik dapat memahami instruksi yang disampaikan secara lisan.</li><li>• Peserta didik dapat mengidentifikasi gambar dan membuatnya menjadi karangan narasi.</li></ul>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia</li><li>• Mandiri</li><li>• Bermalar kritis</li><li>• Kreatif</li></ul>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Buku Siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Emi Setyowati</li><li>• Alat tulis</li><li>• Media Gambar Berseri, dan lain-lain</li></ul>	
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li><li>• Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna, dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan.</li></ul>	
<b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b>	

- Pembelajaran tatap muka

## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Alur Konten Capaian Pembelajaran :

- Peserta didik dapat membaca dan mengidentifikasi gambar berseri.
- Peserta didik dapat menuliskan gambar berseri menjadi sebuah karangan narasi.

#### Tujuan Pembelajaran :

- Melalui kegiatan membaca dan mengidentifikasi gambar berseri, peserta didik dapat memahami apa isi yang terdapat pada gambar.
- Melalui kegiatan menulis, peserta didik dapat menuliskan isi gambar berseri menjadi sebuah karangan narasi.

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan peserta didik tentang menulis karangan narasi.

### C. PERTANYAAN PEMATIK

- Apakah ada yang tau karangan narasi itu apa?

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### • Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka kegiatan dengan aktifitas rutin kelas, sesuai kesepakatan kelas (salam, menyapa, berdoa, dan mengecek kehadiran).
2. Kelas dilanjutkan dengan berdoa dipimpin oleh ketua kelas. (Doa sebelum belajar)
3. Menyanyikan salah satu lagu nasional. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat nasionalisme.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

#### • Kegiatan Inti

1. Guru membagikan media gambar berseri kepada masing-masing peserta didik.
2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mengidentifikasi gambar berseri.
3. Setelah membaca dan mengidentifikasi gambar, guru menjelaskan apa itu gambar berseri, apa itu menulis karangan narasi kepada peserta didik.
4. Setelah selesai menjelaskan, guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat

karangan narasi sesuai dengan urutan media gambar berseri yang telah dibagikan tadi.

5. Setelah selesai mengerjakan, peserta didik mengumpulkan tugas kepada guru untuk dinilai.
6. Untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik guru lanjut memberikan soal evaluasi mandiri kepada peserta didik.

• **Kegiatan Penutup**

1. Menyimpulkan pembelajaran dengan meminta peserta didik untuk mengungkapkan pendapatnya terkait media gambar berseri pada pembelajaran menulis karangan narasi yang telah dilaksanakan.
2. Guru bersama peserta didik menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa dan salam.

**E. ASESMEN**

- Tertulis

**F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL**

**Pengayaan**

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

**Remidial**

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP.

**LAMPIRAN**

**A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

Nama :

Kelas :

Amatilah gambar dibawah ini dengan teliti!

1. Urutkan media gambar berseri diatas dengan benar!  
 Jawaban: .....

2. Buatlah kalimat sesuai dengan gambar yang sudah kalian urutkan tadi!  
 Jawaban: .....

3. Kembangkanlah kalimat yang sudah kalian buat tadi menjadi sebuah paragraf karangan narasi!  
 .....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

<table border="1" style="width: 100%; height: 60px;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 2px;">Nilai</td> </tr> <tr> <td style="height: 50px;"></td> </tr> </table>	Nilai		<table border="1" style="width: 100%; height: 60px;"> <tr> <td style="text-align: center; padding: 2px;">Paraf Orang Tua</td> </tr> <tr> <td style="height: 50px;"></td> </tr> </table>	Paraf Orang Tua	
Nilai					
Paraf Orang Tua					
<b>B. BAHAN BACAAN GURU &amp; PESERTA DIDIK</b>					
<p>Buku Siswa: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2021. Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Emi Setyowati.</p>					
<b>C. DAFTAR PUSTAKA</b>					
<p>Eva Y. Nukman, Cicilia Emi Setyowati. (2021). <i>Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Buku Siswa Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV</i>. Jakarta pusat: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran. <a href="https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/bahasa-indonesia-lihat-sekitar-untuk-sd-mi-kelas-iv-edisi-revisi">https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/bahasa-indonesia-lihat-sekitar-untuk-sd-mi-kelas-iv-edisi-revisi</a> (Diunduh 14 November 2024)</p>					

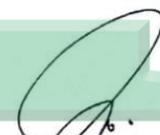
Jember, 21 November 2024

Mengetahui,

Wali Kelas

Peneliti

  
 (W. Alimohmah S. Pa.)  
 NIP.

  
 (Amin Dwi Amalia)  
 NIM. 790194079

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

LUMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama : Filkh  
 Kelas : (IV) Empat

Amatilah gambar dibawah ini dengan teliti!



1. Urutkan media gambar berseri diatas dengan benar!

Jawaban: 1. merapikan tempat tidur  
2. mandi  
3. berpakaian  
4. menyisir

2. Buatlah kalimat sesuai dengan gambar yang sudah kalian urutkan tadi!

Jawaban: 1. hari pagi-pagi merapikan tempat tidur  
2. hari mandi pukul 06.30  
3. hari berpakaian warna merah putih  
4. hari menyisir rambutnya

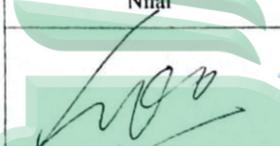
3. Kembangkanlah kalimat yang sudah kalian buat tadi menjadi sebuah paragraf karangan narasi!

hadi bangun pagi-pagi merapikan  
tempat tidur nya agar kelihatan rapi  
dan bersih

kemudian hadi mandi pukul  
06.30 hadi juga tidak lupa menggosok  
9.191 dan memakai Sabun mandi

selela itu hadi berpraktekan  
menggunakan Seragam Sekolah  
warna merah putih

kemudian hadi menidiri  
rambutnya agar terlihat rapi  
dan berangkat ke Sekolah

Nilai


Paraf Orang Tua

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# GAMBAR BERSERI 1

Instruksi/Perintah:

1. Amatilah gambar berseri dibawah ini dengan cermat dan teliti.
2. Buatlah kalimat sesuai urutan gambar berseri yang telah kalian amati.
3. Peserta didik bebas menulis nama tokoh gambar berseri sesuai keinginan masing-masing.



1. Bangun Tidur (Contoh:) : Udin bangun tidur jam 03.40 pagi.  
 Budi bangun jam 03.40 pagi
2. Mandi : Budi mandi menggunakan sabun mandi
3. Menggosok Gigi : Budi menggosok gigi menggunakan pasta gigi
4. Merapikan Tempat Tidur : Budi merapikan tempat tidurnya

Kembangkanlah kalimat yang sudah kalian kerjakan tadi menjadi sebuah paragraf karangan narasi!

Contoh:

Setiap pagi Udin selalu rajin bangun tidur jam 03.40. Udin membiasakan bangun pagi mulai masih kecil. Udin setiap bangun tidur juga tidak lupa selalu membaca doa bangun tidur. Setelah itu Udin ke kamar mandi untuk mengambil wudhu dan melaksanakan sholat subuh.

Setiap pagi budi selalu rajin bangun pagi jam 03.40  
Budi membiasakan bangun pagi mulai masih kecil. budi juga tidak lupa membaca doa bangun tidur.

Setelah bangun tidur Budi langsung mandi. Budi juga tidak lupa menggunakan sabun mandi.

Budi juga tidak lupa menggosok gigi. budi menggosok gigi menggunakan pasta gigi.

Setelah selesai budi langsung memberikan tempat wudhu agar kelihatan rapi dan bersih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Kelompok: 1. Rizki

1

2. Abi

3. Layli

4. Rols

5. Zaky

6. Ism dah

# GAMBAR BERSERI 2

Instruksi/Perintah:

1. Amatilah gambar berseri dibawah ini dengan cermat dan teliti.
2. Buatlah kalimat sesuai urutan gambar berseri yang telah kalian amati.
3. Peserta didik bebas menulis nama tokoh gambar berseri sesuai keinginan masing-masing.



Bermain Bersama



Mencuci Tangan dan Langsung Mengambil Kue



Menyantap Kue



Menjenguk Temannya Sakit

1. Bermain Bersama (Contoh): Udin, Beni, dan Edo sedang bermain bersama.  
Tono, Rino, dan udih sedang bermain bersama
2. Mencuci Tangan dan Langsung Mengambil Kue :Tono mencuci tangannya yang kotor, Sementara Rino tidak mencuci tangan terlebih dahulu
3. Menyantap Kue :Tono langsung menyantap kue diatas meja
4. Menjenguk Temannya sakit :Tono tidak berangkat Sekolah karena Sakit

**Kembangkanlah kalimat yang sudah kalian kerjakan tadi menjadi sebuah paragraf karangan narasi!**

Contoh:

Udin, Beni, dan Edo sedang bermain bersama. Mereka kelihatan bergembira bermain tanah. Udin memegang ranting kayu untuk memainkan butiran tanah. Edo tertawa sambil memegang cacing. Sedangkan Beni hanya memperhatikan kedua temannya tersebut.

Tono, Rino, dan udin sedang bermain bersama. mereka kelihatan bergembira bermain tanah. Rino ~~sambil~~ memegang Ranting kayu untuk memainkan butiran tanah. udin tertawa sambil memegang cacing. Sedangkan Rino hanya memperhatikan kedua temannya tersebut.

Rino mencuci tangannya yang kotor ia leblasa mencuci tangan terlebih dahulu sebelum makan sementara edo. tidak mencuci tangan terlebih dahulu ia langsung mengambil makanan yang ada di meja

Rono langsung menyalap kue di atas meja. edo tampak fergesa-gesa dalam mengunyah makanan. Udin dan tono juga ikut makan kue. Udal mencuci tangan. mereka makan bersama dengan gembira

Esok paginya rino tidak berangkat sekolah karena sakit. sebagai Sahabat Tono dan udin menjenguk rino ternyata rino sakit perut dan terlihat lemah. terbaring di tempat tidur.

- kelompok :
- |          |            |
|----------|------------|
| 1. Cnla  | 5. rfo     |
| 2. Damar | 6. Fatah   |
| 3. Intra | 7. Shafwan |
| 4. Mam   |            |



Kembangkanlah kalimat yang sudah kalian kerjakan tadi menjadi sebuah paragraf karangan narasi!

Contoh:

Pada suatu hari Bela, Tika, dan Hani bermain lompat tali disebuah lapangan. Mereka kelihatan sangat bergembira sekali. Bela dan Tika memegang talinya sedangkan Hani melompat.

Pada suatu hari Atta sidi sidi dan yatah sedam bermain lompat tali tika tika sidi lompat dan kakinya terluka.

Akhirnya kedua temannya tersebut langsung memarah sidi untuk pulang ke rumah agar segera diobati.

Se sampainya di rumah kedua temannya segera membesarkan dan mengobati kaki sidi yang terluka.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI Haji Achmad Siddiq  
J E M B E R

Kelompok 3 : 1. Wahdah 4 Sheffin 7 Zidan  
2. Sidda 5. Satria  
3. Cahyo 6. Rahmat

**DOKUMENTASI KEGIATAN SELAMA PENELITIAN DI KELAS IV MI  
NU NURUL FATTAH PUGER JEMBER**



**Penyerahan Surat Izin Penelitian Sekaligus Wawancara Kepada Kepala Sekolah MI NU Nurul Fattah Puger Jember**



**Wawancara Kepada Guru Kelas IV Mengenai Kondisi Peserta Didik Kelas IV**



**Observasi Kegiatan Pembelajaran Peserta Didik Kelas IV**



**Proses Uji Coba Media Gambar Berseri Secara Kelompok**



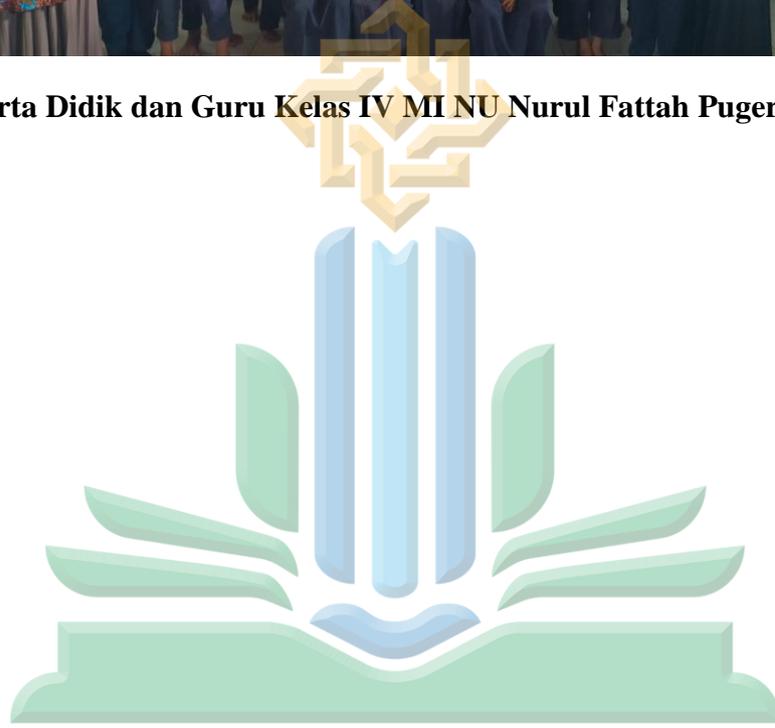
**Proses Uji Coba Gambar Berseri Secara Mandiri**



**Proses Pengisian Angket Respon Peserta Didik Kelas IV Mengenai Penggunaan Media Gambar Berseri**



**Peserta Didik dan Guru Kelas IV MI NU Nurul Fattah Puger Jember**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BIODATA PENULIS



### Data Diri

Nama : Afifin Dwi Amaliya  
NIM : T20194079  
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 08 April 2001  
Alamat : Dusun Tambakrejo, RT.01, RW.01, Desa  
Bulurejo, Kecamatan Purwoharajo, Kabupaten  
Banyuwangi  
Jurusan/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/Tarbiyah  
dan Ilmu Keguruan  
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad  
Siddiq Jember  
E-mail : [afifindwiamaliya2001@gmail.com](mailto:afifindwiamaliya2001@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

1. TK Khodijah 27 Gumukrejo
2. SDN 4 Bulurejo
3. MTsN 7 Banyuwangi
4. MAN 3 Banyuwangi
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember