

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA
SISWA SEKOLAH DASAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Eva Maulana^{1*}, Afakhrul Masub Bakhtiar², Iqnatia Alfiansyah³

**¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik,
evamaulana357@gmail.com , afakh@umg.ac.id , iqnatia@umg.ac.id**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gambar berseri sebagai alat bantu pembelajaran untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar kelas III di Mi Roudlotul Ulum tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap development melibatkan 2 validator yaitu validator media dan validator Materi. Hasil validasi ahli media menunjukkan angka 91,25% dan dikategorikan sangat valid. Hasil validasi ahli materi menunjukkan angka presentase 89,95% dan dikategorikan sangat valid. Kemudian hasil keefektifan media Gambar Berseri untuk keterampilan berbicara dilihat dari ketuntasan hasil klaksikal atau hasil belajar menunjukkan presentase 100% yang dinyatakan sangat valid untuk memenuhi ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar berseri untuk keterampilan berbicara siswa sekolah dasar mata pelajaran bahasa Indonesia telah teruji kevalidan sehingga dapat di gunakan dalam pembelajaran dan juga hasil keefektifan telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Kata Kunci : Pengembangan media, gambar berseri, keterampilan berbicara.

Abstract

This study aims to develop serial image media as a learning aid for speaking skills of elementary school students in grade III at Mi Roudlotul Ulum in the 2024/2025 academic year. This research is a development research, using the ADDIE research model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development stage involved 2 validators, namely the media validator and the Material validator. The results of the media expert validation showed a figure of 91.25% and were classified as very valid. The results of the material expert validation showed a percentage of 89.95% and were categorized as very valid. Then the results of the effectiveness of the Serial Image media for speaking skills were seen from the completeness of classical results or learning outcomes showing a percentage of 100% which was stated as very valid to meet learning completeness. Based on the results of the study, it can be concluded that the development of serial image media for elementary school students' speaking skills in Indonesian language subjects has been tested for validity so that it can be used in learning and the results of effectiveness have met the learning completion criteria.

Keywords: Media development, serial images, speaking skills.

Article History

Received: Mei 2025
Reviewed: Mei 2025
Published: Mei 2025
Plagiarism Checker No
234.GT8.,35
Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia harus menekankan penguasaan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan

keterampilan menulis. Siswa harus menguasai keempat aspek tersebut agar mahir berbahasa. Salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan ini sangat penting karena dapat menunjang pengembangan keterampilan berbahasa lainnya (Tarigan, 2008:86). Dengan demikian, keterampilan berbicara tidak hanya berperan dalam komunikasi sehari-hari, tetapi juga dalam proses pembelajaran yang lebih luas, sehingga memungkinkan siswa berinteraksi, berdiskusi, dan berbagi gagasan dengan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 12 Februari 2024 di Sekolah MI Roudlotul Ulum pada siswa kelas 3, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dipilih karena lebih memberikan kebebasan kepada siswa dalam menentukan jalannya belajar. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, inovasi, dan pemecahan masalah siswa, serta mengembangkan minat dan bakat secara lebih personal. Dalam kegiatan observasi ini, terdapat dua aktivitas utama yang dilakukan. Pertama, melakukan pemantauan langsung di kelas untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi tersebut, diketahui bahwa belum adanya pengembangan media yang mendorong siswa untuk aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menggerakkan siswa untuk aktif dan antusias dalam proses pembelajaran khususnya dalam keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Pengembangan media gambar berseri sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dengan cara visual yang menarik, namun juga dapat digunakan sebagai alat untuk merangsang siswa agar lebih aktif berbahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, ada beberapa alasan mengapa pengembangan media khususnya media gambar berseri, sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Salah satu alasan utamanya adalah kurangnya motivasi dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media gambar berseri, diharapkan dapat mengatasi masalah ini. Sebagaimana yang diungkapkan oleh guru, keterampilan berbicara adalah salah satu kelemahan utama yang dihadapi oleh siswa kelas 3 MI Roudlotul Ulum. Hal ini mungkin karena mereka jarang memiliki kesempatan untuk berlatih berbicara dalam situasi yang nyata, serta kurangnya variasi media yang dapat merangsang mereka untuk berbicara. Media gambar berseri dapat membantu mengatasi masalah ini dengan menyajikan gambar - gambar yang menarik dan mudah dipahami, yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam percakapan dan diskusi, baik secara individu maupun dalam kelompok. Melalui pengembangan media gambar berseri, dapat menjadi media untuk keterampilan berbicara. Dengan adanya media gambar berseri, siswa dapat dengan mudah mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata - kata yang sesuai dengan urutan gambar tersebut. Para siswa diharapkan memahami konsep gambar berdasarkan pengamatan terhadap gambar, dengan cara mendeskripsikan gambar secara logis dan runtut serta menyusunnya menjadi suatu kalimat dan dapat menceritakan kembali gambar berdasarkan konsep gambar yang di berikan.

TINJAUAN PUSTAKA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Menurut Borg dan Gall dalam buku Metode Penelitian dan Pengembangan karya Sugiyono, penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk menguji keabsahan dan mengembangkan suatu produk. Proses ini meliputi beberapa tahapan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan dan perancangan produk, pengujian, hingga evaluasi dan penyempurnaan produk. dapat di simpulkan bahwa Pengembangan adalah kegiatan yang menggabungkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan atau menciptakan hal- hal baru yang lebih bermanfaat. Tujuannya bisa untuk memperbaiki teknologi yang sudah ada atau menciptakan teknologi baru yang lebih baik.

MEDIA PEMBELAJARAN

media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran. Media dapat berupa benda fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan

informasi secara lebih efektif dan memudahkan pemahaman serta retensi konsep pembelajaran. penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas program pembelajaran dengan memberikan dinamika tersendiri kepada siswa dan memudahkan proses belajar mengajar. Dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan terkait karakteristik media tersebut. Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Media pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagaimana yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad, yaitu ada tiga ciri mengapa media digunakan dan menjadi alat bantu belajar yaitu, ciri fiksasi, ciri manipulative, ciri distributive. Fungsi media pembelajaran Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran memiliki empat fungsi utama, yaitu fungsi perhatian, fungsi afektif media visual, fungsi kognitif, fungsi kompensasi.

Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, menyediakan variasi metode pembelajaran, dan mendorong aktivitas belajar aktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif.

Media Gambar Berseri

Gambar berseri merupakan media pembelajaran yang terdiri dari rangkaian gambar yang saling berhubungan dan membentuk suatu cerita secara sistematis. Setiap gambar dalam rangkaian dapat digunakan sebagai paragraf dalam cerita. Penggunaan media gambar berseri dalam pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh pengalaman visual terlebih dahulu dari cerita yang akan dijadikan objek tertulis. Selanjutnya siswa diminta menulis karangan deskriptif berdasarkan rangkaian gambar, kemudian menceritakannya di depan teman. Dengan menggunakan media gambar berseri, siswa jadi dapat melihat hubungan antara konsep, peristiwa dan tokoh dalam pembelajaran, serta memahami komponen materi atau isi pelajaran dengan lebih baik. Sehingga pada akhirnya siswa memiliki kemampuan berimajinasi ketika melihat gambar. kelebihan menggunakan media gambar berseri bagi siswa sekolah dasar yaitu mudah di manfaatkan di dalam kegiatan belajar - mengajar, harganya juga lebih murah sehingga berdampak pada upaya pembelajaran keterampilan berbicara secara optimal, Dan dengan penggunaan media gambar berseri dalam pembelajaran merupakan pilihan yang efektif karena kemampuannya dalam memperjelas konsep. kekurangan menggunakan media gambar berseri bagi siswa sekolah dasar antara lain ukuran gambar yang terbatas hanya sebesar lembaran buku paket atau lebih kecil namun demikian tidak mengurangi minat dan perhatian siswa.

KETERAMPILAN BERBICARA

Pengertian keterampilan berbicara

berbicara merupakan suatu proses kompleks yang melibatkan aktivitas berpikir, menyimpan informasi dalam memori, dan mengungkapkan pikiran melalui ucapan atau bahasa lisan. Kata "bicara" merupakan hasil penggabungan kata dasar "bicara" dengan awalan "ber-", yang secara harafiah berarti berpikir. Keterampilan berbicara yaitu kemampuan mengartikulasikan bunyi atau kata dengan jelas untuk menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain melalui tuturan atau bahasa lisan. Dengan demikian, pengertian berbicara menekankan bahwa berbicara bukanlah sekedar mengucapkan kata-kata yang tidak mempunyai arti, melainkan merupakan suatu cara untuk menyampaikan pikiran dan gagasan. untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa perlu melakukan latihan yang meliputi pembiasaan berani, berbagi ilmu dan pengalaman, mengemukakan pendapat, dan membiasakan bertanya. Kegiatan berbicara atau komunikasi lisan merupakan kegiatan individu dalam usaha menyampaikan pesan secara lisan kepada sekelompok orang yang disebut khalayak atau perakitan. Sehingga tujuan pembicaraan atau pesan dapat sampai kepada khalayak dengan baik, perlu memperhatikan beberapa faktor yang dapat menunjang efektivitas Berbicara. Untuk mencapai

tujuan tersebut, perlu memperhatikan beberapa faktor yang dapat meningkatkan efektivitas komunikasi lisan, antara lain faktor linguistik dan nonlinguistik seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Dengan memperhatikan faktor- faktor tersebut, seseorang dapat meningkatkan kemampuannya dalam berbicara atau berkomunikasi secara verbal dengan lebih efektif. disimpulkan keterampilan berbicara mencakup lima aspek utama, yaitu ketepatan vokal, intonasi yang jelas, ketepatan ucapan, urutan kata yang benar, dan kelancaran.

METODOLOGI PENELITIAN

JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research & Development). Konsep yang digunakan adalah pengembangan media gambar berseri dan metode pengembangan ADDIE menurut (Sugiyono, 2013). Merujuk pada penelitian ini, model pengembangan yang dijadikan acuan adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

penelitian ini dilakukan di Mi Roudlotul Ulum yang terletak Yosowilangun, Penelitian ini dilakukan selama semester Ganjil Tahun ajaran 2024/2025.

SUBJEK PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran gambar berseri untuk keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar mata pelajaran bahasa Indonesia yang akan di uji cobakan pada 23 siswa kelas III di Mi Roudlotul Ulum.

FOKUS PENELITIAN

Fokus penelitian ini adalah pengembangan media gambar berseri untuk keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar mata pelajaran bahasa Indonesia.

PROSEDUR PENELITIAN

Tahap pengembangan yang digunakan pada model ini ada 5, yang meliputi:



a. Tahap Analisis(*Analyze*)

Pada tahap ini, peneliti menggunakan metode wawancara dan observasi untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan kebutuhan terkait pengembangan media gambar berseri untuk keterampilan berbicara

b. Tahap Perancangan (*Design*)

pada tahap ini peneliti merancang media gambar berseri untuk keterampilan berbicara, pada tahap pertama peneliti menentukan bahan - bahan yang akan digunakan untuk pembuatan gambar berseri, pada tahap ini peneliti memilih jenis kertas yang cocok untuk mencetak gambar.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, di mana media pembelajaran yang sudah di rancang akan dikembangkan dan dibuat, setelah tahap pengembangan selesai, media tersebut akan dinilai oleh tim ahli yang terdiri dari tim ahli materi, dan tim ahli media. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi keutuhan dan kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.

d. Implementasi (*implementation*)

Tahapan ini merupakan penerapan langsung media gambar berseri untuk keterampilan berbicara kepada 23 peserta didik kelas III Mi Roudlotul ulum. Peneliti akan menerapkan media yang telah dikembangkan kepada peserta didik.

e. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari metode penelitian ADDIE Pada tahap ini, dilakukan penilaian untuk menilai media gambar berseri dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan mengacu pada pengukuran sejauh mana media pembelajaran tersebut berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Wawancara
2. Validasi Media
3. Tes Hasil Belajar
4. Angket

INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian dalam penelitian adalah

1. Lembar wawancara
2. Lembar validasi media dan materi
3. Lembar tes hasil belajar
4. Lembar angket respon

TEKNIK ANALISIS DATA

1. Analisis validasi ahli media

Analisis validitas media dilakukan dengan menilai pendapat dari ahli media. Kevalidan ini dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang di terima}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan : P (%) : persentase

Tabel Presentasi Hasil Kevalidan Media

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(N.F., Roesminingsih, 2022)

Media Gambar Berseri ini dinyatakan valid jika mendapatkan skor minimal $\geq 61\%$, yang berarti memenuhi kriteria kevalidan. Jika ada saran dari ahli, peneliti dapat melakukan perbaikan pada media tersebut. Namun, jika skor yang diperoleh berada $\leq 41\%$, maka media pembelajaran harus direvisi dan melalui proses validasi ulang.

2. Analisis kevalidan ahli materi

Analisi kevalidan berdasarkan penilain dari validator ahli materi dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$P (\%) = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{skor maksimal}}$$

Keterangan :

P (%) : persentase

Tabel Presentasi Hasil Kevalidan Materi

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

(N.F., Roesminingsih, 2022)

Media Gambar Berseri ini dinyatakan valid jika mendapatkan skor minimal $\geq 61\%$, yang berarti memenuhi kriteria kevalidan. Jika ada saran dari ahli, peneliti dapat melakukan perbaikan pada media tersebut. Namun, jika skor yang diperoleh berada $\leq 41\%$, maka media pembelajaran harus direvisi secara menyeluruh dan melalui proses validasi ulang.

3. Analisis Efektifitas

Tes ini dianggap berhasil jika peserta didik memperoleh skor ≥ 75 , dan dapat dikatakan tuntas jika 75% dari peserta didik mencapai skor tersebut. Data hasil tes dapat diperoleh melalui perhitungan sebagai berikut:

a. Daya Serap Individual

$$DSI = \frac{\text{Skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor maksimal soal}} \times 100\%$$

b. Ketuntasan Belajar Klaksikal (KBK)

$$KBK = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Sumber : (Awalia et al,2019)

4. Analisis hasil angket

Peneliti menilai media gambar berseri menggunakan skala likert. Media gambar berseri dianggap layak jika rata - rata penilaian memenuhi kriteria sebagai beriku :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Angka presentase

F : Skor yang diperoleh N: Jumlah
 Skor Maksimal

TABEL PENILAIAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nilai	Skor
Ya	1
Tidak	0

Respon peserta didik yang telah menjawab angket ditentukan sebagai berikut

TABEL KUALIFIKASI TINGKAT KETERCAPAIAN

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat tidak baik

Jika respon peserta didik mencapai lebih dari $\geq 61\%$ maka disimpulkan bahwa media Gambar Berseri praktis, artinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009), yang meliputi beberapa tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi

a. Tahap analisis (*analyze*)

1. Analisis kebutuhan

Langkah analisis diawali dengan menganalisis kebutuhan peserta didik. Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan guru kelas III Mi Roudlotul Ulum untuk mengeksplorasi upaya pengembangan pembelajaran siswa serta mengidentifikasi kendala yang mungkin dihadapi guru dalam proses pengajaran sehari-hari.

2. Analisis materi pembelajaran

Materi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas 3 Sekolah MI Roudlotul Ulum berfokus pada empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Meskipun keterampilan menyimak, membaca, dan menulis sudah cukup baik dikuasai oleh siswa, keterampilan berbicara masih menjadi tantangan utama. Materi yang ada saat ini lebih banyak berfokus pada latihan membaca dan menulis, sementara kesempatan untuk berlatih berbicara sangat terbatas. Siswa lebih sering berlatih dalam bentuk tulisan dan lebih mudah berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan keterampilan menulis atau membaca, dibandingkan dengan berbicara. Hal ini menunjukkan perlunya penekanan lebih dalam pembelajaran berbicara. Dengan menggunakan media gambar berseri, siswa dapat dilatih untuk berbicara secara berurutan berdasarkan gambar-gambar yang ada.

3. Analisis kurikulum

Pada tahap ini adalah menganalisis kurikulum yang digunakan Mi Roudlotul Ulum. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Mi Roudlotul Ulum, bahwa kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap perancangan ada 3 tahap yang digunakan untuk membuat media gambar berseri Tahap awal perancangan media gambar berseri yaitu tahap pemilihan bahan - bahan yang akan digunakan untuk media gambar berseri tahap kedua yaitu dengan menyesuaikan terhadap tujuan pembelajaran dan tahap ketiga kualitas visual

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dalam penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berseri yang valid, mendapatkan respon positif, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. hasil evaluasi media Gambar Berseri oleh dua validator

ahli media. Media Gambar Berseri dianggap valid jika memperoleh skor $\geq 61\%$. Media Gambar berseri ini mendapatkan rata-rata skor sebesar 91,25%, yang berarti media tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, media gambar berseri layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian media gambar berseri dari dua validator ahli materi. Kevalidan materi dalam media gambar berseri dapat dikatakan valid jika media memperoleh skor $\geq 61\%$, sedangkan kevalidan materi dalam media gambar berseri mendapatkan rata-rata 89,95% sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran gambar berseri termasuk dalam kategori sangat valid sehingga media gambar berseri layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara.

d. Tahap Implementasi (*Implement*)

Pada tahap implementasi, dilakukan penerapan media gambar berseri yang telah dikembangkan untuk keterampilan berbicara kepada peserta didik. Penerapan ini mencakup kegiatan proses pembelajaran, tes hasil belajar, dan angket respon dari peserta didik. Selama proses pembelajaran, suasana berlangsung sangat menyenangkan, yang tercermin dari antusiasme peserta didik yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar berseri. Di akhir pembelajaran, dilakukan tes untuk menilai tingkat kemampuan berbicara peserta didik setelah menggunakan media gambar berseri. Setelah tes, peserta didik juga mengisi angket respon untuk mengevaluasi kelayakan media gambar berseri dari sudut pandang mereka. Apabila respon peserta didik menunjukkan hasil yang positif, maka media gambar berseri layak digunakan dalam keterampilan berbicara peserta didik. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar secara klasikal tercapai dan termasuk dalam kategori tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan efektif dan layak diterapkan, dengan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal mencapai 100%. Hasil perhitungan presentase angket respon peserta didik menunjukkan nilai sebesar 100% artinya dapat dikatakan media Gambar berseri berada pada kategori sangat baik yang artinya media Gambar berseri dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini melibatkan perbaikan media gambar berseri, yang sudah dijelaskan pada tahap pengembangan sebelumnya. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan analisis kualitas media gambar berseri berdasarkan hasil pengukuran melalui beberapa aspek, seperti hasil validasi dari ahli media, ahli materi, lembar tes hasil belajar, dan angket respon peserta didik. Media gambar berseri dinyatakan valid atau siap digunakan setelah mendapatkan hasil validasi dari ahli media dengan persentase 91,25% dan dari ahli materi dengan persentase 89,95%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar yang diperlukan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media gambar berseri dikatakan praktis karena memenuhi kriteria yang ditetapkan, di mana validator menyatakan bahwa media ini dapat digunakan langsung. Namun, dalam proses validasi, terdapat beberapa revisi kecil, salah satunya penambahan keterangan judul seperti "tema Bersih lingkunganku" setelah ditambahkan keterangan judul tersebut artinya, media ini sudah siap dipakai dalam kegiatan pembelajaran tanpa perubahan besar. Media Gambar berseri dikatakan efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran karena memperoleh presentase ketuntasan hasil belajar klasikal 100% dan presentase angket respon peserta didik 100%.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan mengetahui kelayakan media *scrapbook* yang dikembangkan. Proses pengembangan media *scrapbook* menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Menurut Branch (2009) tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Proses dan hasil pengembangan media *scrapbook* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media

Proses pengembangan media gambar berseri menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Menurut Branch (2009) tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Tahap yang pertama adalah tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, materi pembelajaran, serta kesesuaian dengan kurikulum yang digunakan. Tahap kedua adalah tahap perancangan media gambar berseri mencakup tiga aspek utama: pemilihan bahan, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan kualitas visual. Tahap ketiga adalah Tahap pengembangan dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, mendapatkan respons positif, serta layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua ahli media dan dua ahli materi untuk menilai kelayakan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Hasil Validasi Ahli Media, Media gambar berseri mendapatkan rata-rata persentase validitas 91,25%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil Validasi Ahli Materi, Media gambar berseri memperoleh persentase validitas 89,95%, yang berarti media ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Tahap keempat adalah tahap implementasi yang dilakukan dengan menerapkan media gambar berseri dalam pembelajaran keterampilan berbicara di kelas III MI Roudlotul Ulum. Implementasi ini meliputi kegiatan pembelajaran, tes hasil belajar, dan pengisian angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil tes, seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai yang tinggi. Ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 100%, Tahap kelima yaitu tahap Evaluasi dilakukan analisis kualitas media pembelajaran dari hasil perhitungan presentase validasi ahli media, validasi ahli materi, lembar tes hasil belajar dan juga angket respon peserta didik Validitas Media gambar berseri dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli media (91,25%) dan ahli materi (89,95%), Kepraktisan media ini dinilai praktis oleh para validator karena dapat digunakan langsung dalam pembelajaran, Efektivitas ketuntasan hasil belajar mencapai 100%, dan respon positif siswa juga mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam mendukung pembelajaran keterampilan berbicara.

2. Kelayakan Media Gambar Berseri

Kelayakan media gambar berseri dapat dilihat dari 2 tahap validasi, dilakukan dua jenis validasi, yaitu validasi media dan validasi materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media gambar berseri telah diuji dan mendapatkan hasil yang sangat baik. Media gambar berseri dinyatakan sangat valid dengan hasil persentase rata-rata 91,25% dari ahli media dan 89,95% dari ahli materi. Dengan demikian, media gambar berseri termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ini, media gambar berseri dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selain validasi media, kualitas media gambar berseri juga diukur berdasarkan efektivitasnya melalui tes hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan peserta didik mencapai 100% berdasarkan perhitungan ketuntasan belajar klasikal. Semua peserta didik berhasil memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu ≥ 75 . Dengan demikian, media gambar berseri dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

3. Angket Respon Peserta Didik

sebesar 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media gambar berseri masuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Respon positif ini sejalan dengan pendapat Mardianto (2023), yang menyatakan bahwa respon siswa dapat dikategorikan positif apabila mereka menunjukkan antusiasme tinggi, aktif dalam pembelajaran, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, media gambar berseri tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penggunaan media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, media gambar berseri sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengembangkan media gambar berseri untuk keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia. Media Gambar berseri dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa media gambar berseri dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III MI Roudlotul Ulum. Tahap desain dilakukan dengan mempertimbangkan pemilihan bahan, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dan kualitas visual. Pada tahap pengembangan, media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil validitas yang sangat tinggi. Implementasi media dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang efektif dengan tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 100%. Evaluasi terhadap media gambar berseri memperlihatkan bahwa media ini valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Dinilai dari validasi ahli, efektivitas, dan ketuntasan belajar siswa. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor 91,25%, sedangkan validasi ahli materi mencapai 89,95%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Efektivitas media diukur menggunakan THB (Tes Hasil Belajar) Tes hasil belajar menunjukkan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 100% sehingga media gambar berseri dikatakan efektif. Media gambar berseri mendapatkan hasil angket respon peserta didik presentase nilai rata-rata sebesar 100% dan termasuk kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Negeri, U. I., & Intanlampung, R. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI BERBAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK KELAS II SD / MI BERBAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indapratiwi, H., Putriningtyas, C. A., Vebriyanti, F., Alfiansyah, I., Sukaris, S., Ernawati, E., & Rahim, A. R. (2021). PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan). *DedikasiMU : Journal of Community Service*, 3(4), 1139. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v3i4.3249>
- Hasan, H. (2021). Peran Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(4), 169-175. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i4.99>
- Hasibuan, F. A., Subakti, H., Harizahayu, H., Salamun, S., Siallagan, T., Saftari, M., Ritonga, M. W., Suhartati, T., Purba, B., & Nasution, Y. A. (2022). Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran. 1(6), 282-290.
- M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan², S. dan D. E. J., & 1, 2, 3, 4 Universitas Sultan Ageung Tirtayasa. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan. Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian, 2(6), 784-808.
- Magdalena, I., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. (2021). ANALISIS INSTRUMEN TES SEBAGAI ALAT EVALUASI PADA MATA PELAJARAN SBdP SISWA KELAS II SDN DURI KOSAMBI 06 PAGI. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 276-287. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maufur, S., & Lisnawati, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MI Al- Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(2), 189. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i2.1888>

- Mauliddiyah, N. L. (2021). No media gambar berseriTitle. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 6.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Multimedia, S., Model, L., On, B., For, T., Students, D., Multimedia, M., Sibi, P., Tutorial, B., & Siswa, B. (2021). Arty : Jurnal Seni Rupa SIBI MULTIMEDIA LEARNING MODEL BASED ON TUTORIALS FOR DEAF STUDENTS. 10(2).
- N.F., Roesminingsih, & Y. 2022. (2022). teknik pengumpulan data. 4(1), 1-23.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86-100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DUAL CODING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH (StudiPenelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas XI di SMA Informatika Ciamis). *Jurnal Artefak*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.25157/ja.v4i1.737>
- PENERAPAN MEDIA GAMBAR BERSERI SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SDN 358 GRESIK SKRIPSI Oleh : Fajrul izza PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR. (2023).
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). lampiran validasi media. *Journal GEEJ*, 7(2), 63-95.
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. 7.
- S, A. P., & Wijoyo, H. (2023). Analisis Efektifitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi Era 5.0. *Jotika Journal in Education*, 2(2), 50-56. <https://doi.org/10.56445/jje.v2i2.82>
- Sakila, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube untuk Pembelajaran Jarak Jauh (BAB II). 10-35.
- Setyaningsih, S., Yuwana, S., & Hendratno. (2023). Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Setelah Menggunakan Media Animasi Audio Visual Dongeng Binatang Berbasis Canva. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 618- 624. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5452>
- Stevanus, I., & PRIUNTARI, A. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Di Sds Santo Markus 1 Jakarta. *Psiko Edukasi*, 20(2), 189-197. <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3705>
- Sudarta. (2022). keterampilan berbicara. 16(1), 1-23.
- Supriyadi. (2018). Pembelajaran keterampilan berbicara melalui pendekatan pengalaman berbahasa di sekolah dasar. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 6(1), 116.
- Telaumbanua, J. M., Isra, Y., Gea, P., & Lase, N. K. (2024). PERAN PEMBELAJARAN VISUAL DENGAN MATERI SISTEM RESPIRASI PADA KELAS X SMP penggunaan media pembelajaran audiovisual , yang meningkatkan pemahaman siswa dan diperoleh dari

berbagai kajian ilmiah (Setya Nugroho et al ., 2021). lebih menyenangkan dan efektif. 3, 3841-3845.

Vladimir, V. F. (2020). Media Gambar Dan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5-24.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>