

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI BERBASIS MONTASE
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI
KETERAMPILAN MENULIS NARASI KELAS V SDS
AL-WASHLIYAH 25 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

NUR JANNAH
NPM:1802090067



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 05 September 2022, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Nur Jannah
NPM : 1802090067
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

2. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

3. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nur Jannah
N.P.M : 1802090067
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2022

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

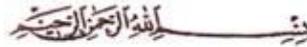
Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd
Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama Lengkap : Nur Jannah
N.P.M : 1802090067
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
03-Agustus-2022	1) Perbaiki penulisan Bahasa Asing. 2) Perbaiki latar belakang Masalah.	
05-Agustus-2022	1) Cantumkan sumber pada daftar pustaka. 2) Perbaiki urutan kajian teori.	
08-Agustus-2022	1) Perbaiki metode penelitian. 2) Lampirkan silabus, Ppp.	
10-Agustus-2022	1) Tambahkan Penelitian relevan. 2) Perbaiki sesuai saran.	
12-Agustus-2022	1) Perbaiki coretan-coretan. 2) Perbaiki pengutipan-pengutipan.	
15-Agustus-2022	ACC Skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Agustus 2022
Dosen Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMuchtarBasri No .3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nur Jannah
NPM : 1802090050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dengan Judul Proposal : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul " **Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan** ", adalah benar bersifat asli (*original*), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian surat pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang Menyatakan



Nur Jannah
1802090067

ABSTRAK

Nur Jannah 2022: Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran gambar berseri dan menguji kelayakan media gambar berseri pada pembelajaran bahasa Indonesia materi keterampilan menulis narasi siswa kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan. Penelitian ini berjenis *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) Sugiyono (2017). Subjek penelitian yang terlibat antara lain validator ahli materi, ahli media serta respon peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan menggunakan skala likert dengan kategori yang disusun dalam bentuk *checklist*.. Pemerolehan data dari angket kebutuhan guru dan siswa, sedangkan lembar validasi berasal dari ahli media dan materi. Teknik analisis data, meliputi analisis data awal, analisis kelayakan media, dan analisis respons guru dan siswa. Subjek penelitian yang terlibat antara lain validator ahli materi, ahli media serta respon peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan menggunakan skala likert dengan kategori yang disusun dalam bentuk *checklist*. Berdasarkan analisis kevalidan, media pembelajaran gambar berseri dapat dikategorikan sangat valid. Hasil persentase media pembelajaran dari ahli media 89,7% dan penilaian dari ahli materi 97,5%. Hasil uji coba respon peserta didik diperoleh persentase 96,6% dan penilaian uji coba respon dari guru 88% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Media Gambar Berseri, Keterampilan Menulis, Pembelajaran Bahasa Indonesia

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Assalamualaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan”. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW karena telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan. Semoga syafaatnya diperoleh hingga yaumul akhir kelak.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua yaitu **Ayahanda Basuki Rahmat** dan **Ibunda Sutrisni** tercinta atas segala kasih sayang, dorongan, doa, motivasi, serta dukungannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, serta bantuan

materi sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen yang telah mengembangkan pengetahuan dan bimbingan dalam awal perkuliahan hingga peneliti selesai dalam penelitian skripsi ini.
9. Bapak **Arief Rusbandi, S.Pd.** selaku Kepala Sekolah SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.

10. Ibu **Sari Ramadhani, S.Pd.** selaku Guru Kelas V B SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.
11. Seluruh keluarga besar yang telah mendukung, memotivasi, memberi semangat, dan bantuan yang luar bisa sampai peneliti menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan di PGSD kelas B yang sangat peneliti sayangi yang telah berjuang bersama-sama sejak awal perkuliahan hingga di titik akhir perkuliahan.
13. Kepada Mhd. Rizha Ghapari, sahabat baik peneliti yang selalu disamping peneliti, mendengarkan semua keluh-kesah cerita peneliti, memberikan dukungan dan selalu berusaha menjadi versi terbaiknya untuk peneliti selama perkuliahan hingga akhir penelitian skripsi ini.
14. Kepada seluruh teman-teman terdekat peneliti, yang telah menemani, membantu, memberi arahan dan memberi dukungan serta mampu memberikan semangat untuk bisa menyelesaikan skripsi penelitian ini dengan senyuman.

Medan, Agustus 2022

Penulis

Nur Jannah

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah1
B. Identifikasi Masalah.....	..6
C. Batasan Masalah.....	..7
D. Rumusan Masalah7
E. Tujuan Penelitian.....	..7
F. Manfaat Penelitian dan Pengembangan8
BAB II LANDASAN TEORETIS	10
A. Kerangka Teoretis	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Gambar Berseri	17
3. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	22
4. Karangan Menulis	24
5. Menulis Narasi.....	26
6. Model Pengembangan Media Pembelajaran	28

B. Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Konseptual.....	32
D. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
1. Lokasi Penelitian.....	35
2. Waktu Penelitian.....	35
B. Populasi dan Sampel.....	36
1. Populasi	36
2. Sampel.....	37
C. Variabel Penelitian	37
1. Variabel Independen	37
2. Variabel Dependen.....	38
D. Definisi Operasional Variabel.....	38
1. Media Gambar Berseri	38
2. Keterampilan Berbicara.....	38
E. Instrumen Penelitian	39
1. Angket	39
F. Model Pengembangan ADDIE.....	41
1. <i>Analysis</i>	41
2. <i>Design</i>	42
3. <i>Development</i>	43
4. <i>Implementation</i>	43

G. Teknik Analisis Data	43
1. Analisis Kevalidan	44
2. Analisis Kepraktisan	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Penyajian Data Uji Coba.....	47
1. Tahap Analysis (<i>analisis</i>).....	47
2. Tahap <i>Design</i> (perancangan)	49
3. Tahap <i>Development</i> (pengembangan).....	52
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	53
B. Analisis Data	63
1. Hasil penilaian	63
2. Kepraktisan Media Gambar Berseri.....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
1. Saran Pemanfaatan Produk.....	69
2. Saran Pengembangan Lebih Lanjut	69
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengembangan ADDIE.....	29
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Observasi	36
Tabel 3.2 Pedoman Pemberian Skor pada Angket Lembar Validasi.....	40
Tabel 3.3 Pedoman Pemberian Skor Kepraktisan Siswa	40
Tabel 3.4 Persentase dan Kriteria Kevalidan	45
Tabel 3.5 Persentase dan Kriteria Kepraktisan.....	46
Tabel 4.1 Komponen media Gambar berseri.....	49
Tabel 4.2 Hasil revisi produk media pembelajaran media gambar berseri	54
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media.....	55
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi	57
Tabel 4.5 Hasil uji coba kepraktisan respon siswa	59
Tabel 4.6 Hasil uji coba kepraktisan respon guru	61

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Persentase Produk Pada Angket Respons Siswa	64
Diagram 4.2 Persentase Respons Guru	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	72
Lampiran 2. Perangkat Pembelajaran	77
Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Media	87
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi.....	91
Lampiran 5. Hasil Kepraktisan Respon Guru	95
Lampiran 6. Hasil Kepraktisan Respon Siswa	97
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....	99
Lampiran 8. Form K1	101
Lampiran 9. Form K2	102
Lampiran 10. Form K3.....	103
Lampiran 11. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal	104
Lampiran 12. Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal.....	105
Lampiran 13. Surat Keterangan.....	106
Lampiran 14. Permohonan Perubahan Judul.....	107
Lampiran 15. Permohonan Izin Riset	108
Lampiran 16. Surat Balasan Izin Riset	109
Lampiran 17. Hasil Turnitin.....	110

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia saat ini masih belum menunjukkan perbaikan signifikan. Hal ini ditandai dengan ketertinggalan di dalam pendidikan formal dan informal. Pendidikan sangatlah penting bagi manusia karena dengan pendidikan kita akan mendapatkan berbagai macam pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap serta tingkah laku. Di dalam pendidikan terdapat proses belajar proses inilah menjadi perubahan tersebut.

Menurut Triwiyanto (2014: 22) memberikan pengertian pendidikan kedalam tiga jangkauan, yaitu pengertian pendidikan dalam arti luas, sempit, dan luas terbatas. Dalam arti luas, yaitu pendidikan adalah hidup, pendidikan dalam arti sempit adalah sekolah, dan pendidikan dalam arti luas terbatas adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan siswa agar dapat maminkan peran di berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa akan datang.

Susanto (2013: 242) menyebutkan bahwa di SD pembelajaran bahasa Indonesia berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan berbahasa. Sabagai makhluk sosial, keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan oleh manusia. hal ini dikarenakan manusia menggunakan bahasa sebagai media dalam

berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia lain melalui lisan maupun tulisan. Sedangkan keterampilan berbahasa berguna agar manusia dapat menggunakan bahasa dalam melakukan interaksi dan komunikasi. Keterampilan tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa gagasan, keinginan, perasaan, atau interaksi. Dalam berinteraksi atau berkomunikasi, keterampilan berbahasa memiliki kaitan antara satu dengan yang lainnya dan saling menentukan. Dari uraian tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa siswa SD harus menguasai keterampilan berbahasa. Keterampilan tersebut merupakan bekal bagi manusia dalam melakukan interaksi dan komunikasi dengan orang lain.

Menurut Utama (2016: 8) ada empat aspek kemampuan berbahasa yaitu keahlian mendengarkan, keahlian bercakap/berbicara, keahlian membaca, keahlian menulis. Kategori-kategori itu dapat dikuasai oleh siswa secara bertahap kurun waktunya. Kemampuan pertama yang tumbuh yakni kemampuan mendengarkan. Selanjutnya, mulailah berkembang kemampuan berbicara dengan berjalannya kemampuan mendengarkan. Kemudian berkembanglah kemampuan membaca sebelum kemampuan menulis.

Dalman (2016: 2) menjelaskan bahwa menulis adalah aspek yang paling rumit atau kompleks karena penulis harus mampu menyusun, mengelola isi dari tulisan, dan dapat menyalurkan kedalam bahasa tulisan. Menulis merupakan suatu proses penyampaian pikiran atau gagasan dalam bentuk lambang atau tulisan yang memiliki makna. Menulis memiliki rangkaian proses diantaranya aktivitas menyusun, merangkai, dan

menggambarkan lambang atau tulisan yang berawal dari kumpulan huruf-huruf kemudian disusun menjadi sebuah kata. Selanjutnya kumpulan berapa kata dibentuk menjadi kalimat. Kumpulan beberapa kalimatdibentuk menjadi paragraf, lalu kumpulan paragraf dibentuk menjadi karangan yang mengandung makna dan utuh (Dalman, 2016: 4). Sedangkan menurut Susanto (2013: 243) Menulis diartikan sebagai keterampilan seseorang menyampaikan atau menyalurkan pesan yang berbentuk tulisan. Menulis berhubungan dengan aktivitas seseorang dalam melakukan pemilihan, dan penyusunan pesan yang dikirimkan melalui bahasa tulisan.

Pada jenjang sekolah dasar keterampilan menulis termuat dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui pengajaran bahasa Indonesia, siswa diajarkan untuk dapat menuangkan gagasan, pikiran, dan informasi kedalam bentuk tulisan. Menurut Tarigan (2013: 28) menulis berdasarkan bentuknya dibagi menjadi empat jenis. Satu diantaranya yaitu menulis deskripsi. Menulis deskripsi merupakan kegiatan menulis yang menggambarkan suatu peristiwa atau objek tertentu menggunakan kata-kata yang rinci dan jelas agar pembaca seakan-akan turut merasakan secara langsung hal yang penulis gambarkan (Dalman, 2016: 94).

Arsyad menjelaskan (2014: 3) bahwa media merupakan alat atau sesuatu yang dipakai untuk menggambarkan tujuan atau pesan pembelajaran. Media memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang mempengaruhi lingkungan dan kondisi belajar yang telah dirancang dan dibuat oleh guru Suryani (2018: 9). Selain itu, materi dan bahan pengajaran

dapat diperjelas dengan adanya media pembelajaran sehingga mudah diserap dan dipahami oleh siswa serta membuat metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Media juga bermanfaat untuk menghadirkan kegiatan belajar mengajar untuk interaktif dan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa serta membuat siswa tidak cepat bosan ketika mengikuti proses pembelajaran, Suryani (2018: 14). Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media sangat bermanfaat dalam pembelajaran sehingga guru harus mampu menentukan media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara awal pada tanggal 01 Oktober 2022 dari wali kelas V B yaitu Ibu Sari Ramadhani, S.Pd. Beliau mengatakan bahwa masih kurangnya penggunaan media saat kegiatan belajar mengajar di kelas, guru memanfaatkan media pembelajaran seadanya saja salah satunya yaitu papan tulis. Dengan demikian terdapat beberapa peserta didik yang masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya, sebagian siswa asyik bermain saat guru menyampaikan materi pelajaran di depan kelas. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi karangan narasi yang masih sangat rendah diantaranya adalah tidak adanya media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat monoton dan kurang menarik bagi siswa sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengespresikan ide, gagasan, dan pikirannya dalam menyusun kalimat yang baik.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diupayakan untuk berkolaborasi dengan guru kelas untuk memperbaiki pembelajaran menulis narasi. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (2009: 24), 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 alternative media pembelajaran yang digunakan.

Media gambar berseri dipilih sebagai solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dikarenakan sarana prasarana yang dimiliki sekolah belum memadai, seperti tidak adanya LCD proyektor. Selain itu media gambar berseri mempunyai peranan penting untuk memperjelas maksud jalan cerita sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami maksud gambar tersebut berdasarkan urutan cerita yang terdapat pada gambar.

Menurut Sudjana (2009: 12), ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif. Dengan menciptakan gambar ke dalam kegiatan menulis karangan, minat belajar siswa akan tertarik pada pesan gambar yang ditampilkan sehingga secara tidak langsung dapat membantu siswa lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Siswa mengalami proses belajar yang berubah selama adanya pandemi ini sehingga pada saat terjadi aktifitas belajar, siswa yang kurang mengerti ditambah lagi dengan sulitnya diakses jaringan membuat siswa tidak fokus.. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian di SDS AL-

WASHLIYAH 25 dengan judul “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ada di Sekolah Dasar Swasta AL-WASHLIYAH 25 Medan sebagai berikut:

1. Penggunaan media gambar berseri yang belum dikembangkan dan belum digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.
2. Pembelajaran monoton dan kurang menarik sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mendeskripsikan ide, gagasan, dan pikirannya dalam menyusun kalimat yang baik.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru pada saat mengajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah agar dapat diatasi secara spesifik dan mencapai target penelitian yang akan dicapai. Batasan masalah pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa di kelas V pada tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) subtema 1 (Manusia dan Lingkungan). Penelitian ini mengkaji pengembangan media

gambar berseri terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDS AL- WASHLIYAH 25 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dan beberapa pernyataan di atas, maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan media gambar berseri berbasis montase pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis narasi kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan media gambar berseri berbasis montase pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis narasi kelas V SDS AL- WASHLIYAH 25 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengolah kevalidan media gambar berseri berbasis montase pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis narasi kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan
2. Untuk mengolah kepraktisan media gambar berseri berbasis montase pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan menulis narasi kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau pengaruh terhadap penelitian yang hendak diteliti:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif dalam memahami pentingnya kegunaan suatu media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan pertimbangan dalam pemilihan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan yang ada.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan tidak menonton dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya kemampuan siswa dalam mengemukakan gagasan dalam cerita, memilih kata, mengembangkan kalimat, dan menggunakan ejaan dengan menggunakan gambar berseri.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif dalam menyampaikan materi yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran gambar berseri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih asyik dan menyenangkan.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014:4) media pembelajaran mencakup alat yang dipakai dalam menyalurkan suatu materi pembelajaran, yang meliputi buku, perekam suara, kaset, video kamera, video rekorder, film, gambar bingkai, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media juga dapat dikatakan sebagai bagian dari sumber belajar yang bisa memotivasi siswa untuk belajar dan berisi materi instruksional di lingkungan peserta didik.

Selanjutnya Kristanto dan Hartanto (2014: 29) menjelaskan bahwa media dalam gambar memiliki pengertian sebagai alat, bahan, serta teknik. Media yang dipakai disesuaikan dengan gagasan yang nantinya ditampilkan. Media memiliki karakteristik atau ciri membuka kesempatan bagi ekspresi individu tanpa batas.

Media dapat dipakai untuk menyampaikan maksud/pesan dan bisa memberikan rangsangan otak, perasaan, kefokusannya, dan minat peserta didik dimaksudkan agar bisa memacu terjadinya proses pembelajaran yang dilakukan secara sengaja, memiliki tujuan, serta dapat dikendalikan (Sutri, 2015:Vol 3 No 1).

Berdasarkan penjelasan dari ahli-ahli maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu apapun yang bisa digunakan sebagai perantara/medium dalam penyampaian materi pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2016:20-21) ada empat kegunaan media pembelajaran, terkhusus media visual, yaitu a) kegunaan atensi, b) kegunaan afektif, c) kegunaan kognitif, dan d) kegunaan kompensatoris.

Media visual dengan kegunaan atensi merupakan inti, artinya menarik serta menjadi pusat perhatian peserta didik untuk konsentrasi pada isi materi yang berhubungan dengan arti/makna visual yang diperlihatkan atau bersamaan dengan teks materi dari pelajaran. Kemudian kegunaan afektif media visual bisa dilihat dari tingkatan kesenangan peserta didik pada saat belajar suatu teks yang memiliki gambar. Media visual dengan kegunaan kognitif yaitu bisa dilihat berdasarkan dari hasil berbagai temuan dalam penelitian yang menjelaskan bahwa lambing visual atau gambar dapat mempercepat ketercapaian tujuan untuk memahami serta mengingat pengetahuan atau amanat yang tertera di dalam gambar. Sedangkan kegunaan kompensatoris media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa media visual dapat memberikan konteks untuk mencerna teks menolong peserta didik

yang kurang dalam membaca untuk memahami pengetahuan dalam teks dan mengingat kembali.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran ada empat, khususnya media visual yaitu kegunaan atensi, kegunaan afektif, kegunaan kognitif, dan kegunaan kompensatoris.

Menurut Suryani, dkk. (2018: 14-15), terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran bagi pengajar dan bagi peserta didik, antara lain:

- a) Menumbuhkan rasa penasaran atau ingin tahu siswa untuk belajar,
- b) Memberikan ransangan pada peserta didik untuk belajar,
- c) Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam terhadap materi pelajaran melalui media,
- d) Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih fokus pada pembelajaran.

c. Kriteria Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Sunaky (2013: 6) menjelaskan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki hal-hal utama yang harus dipertimbangkan, media harus dipilih sesuai dengan :

- 1) Tujuan pengajaran
- 2) Bahan pelajaran
- 3) Metode mengajar
- 4) Tersedia alat yang dibutuhkan

- 5) Pribadi mengajar
- 6) Kondisi siswa, minat dan kemampuan pembelajar
- 7) Sesuai pengajaran yang sedang berlangsung

Menurut Arsyad (2019: 74-76) menjelaskan bahwa kriteria dalam memilih media bersumber dari suatu konsep bahwa media adalah bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan, sehingga pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan sebagai berikut:

- 1) Menyesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai. Pemilihan media berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotrik;
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa;
- 3) Praktis, lewes, dan bertahan. Kriteria pemilihan media ini menuntun guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.
- 4) Guru terampil dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran. Pengelompokan ini bertujuan agar media yang digunakan dapat sasaran. Misalnya media yang sudah efektif

untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan untuk kelompok kecil atau perorangan.

- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual pada media harus jelas dan informasi yang disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, materi pelajaran, media digunakan, bermutudan guru dapat menguasai media yang digunakan.

Dalam penggunaan media pembelajaran menurut Ahmadi (2017: 73-75) perlu diberikan pedoman umum sebagai berikut :

- 1) Tidak ada satu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu. Pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran;
- 2) Penggunaan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan demikian pemanataan media harus menjadi bagian integral dari penyajian pelajaran;
- 3) Penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan;

- 4) Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar mengajar yang akan dilaksanakan seperti belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri;
- 5) Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti preview media yang dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas sebelum pelajaran dimulai dan sebelum peserta masuk. Dengan cara ini pemanfaatan media diharapkan tidak akan mengganggu kelancaran proses belajar mengajar dan mengurangi waktu belajar;
- 6) Siswa perlu disiapkan sebelum media pembelajaran digunakan, agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal-hal yang penting selama penyajian dengan media berlangsung.
- 7) Penggunaan media harus diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta. Selain itu media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu. Menurut Arsyad (2019:71-74) dari segi teori belajar, terdapat prinsip-prinsip psikologis yang perlu diperhatikan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:
 - 1) Motivasi; 2) perbedaan individual 3) tujuan pembelajaran; 4) organisasi isi; 5) persiapan sebelum belajar; 6) emosi; 7)

partisipasi; 8) umpan balik; 9) penguatan; 10) latihan dan pengulangan; 11) penerapan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media harus didasarkan dengan tujuan pembelajaran, disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, kemampuan guru dan siswa dalam menggunakan media, kondisi kelas, serta memberikan tindak lanjut atau latihan pengulangan.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2019: 79-80) mengungkapkan bahwa media pembelajaran terdiri dari :

- 1) Media berbasis manusia, yaitu jenis media tertentu digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Contohnya guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain.
- 2) Media berbasis cetakan, yaitu jenis media yang dicetak. Contohnya buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.
- 3) Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) yaitu media yang memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk visual dapat berupa gambar, diagram, grafik, dan bagan.

- 4) Media berbasis audio-visual, yaitu media visual yang menggabungkan penggunaan suara. Bentuk audio visual yaitu video, film, slide, tape dan televisi.
- 5) Media berbasis komputer, yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan komputer. Bentuk media berbasis komputer yaitu pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif.

Dari pendapat yang telah dikemukakan, menunjukkan jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam. Sering dengan berkembangnya zaman maka semakin beragam pula jenis media pembelajaran yang tersedia. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media buku interaktif. Buku interaktif pembaca akan mendapatkan pengalaman visual yang menarik karena disetiap halamannya akan selalu ada kejutan. Sedangkan menurut Ardhana (2016) buku interaktif termasuk kedalam media visual yang dicetak.

2. Gambar Berseri

a. Pengertian Gambar Berseri

Satu diantara media sederhana yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu media gambar berseri. Arsyad (2017: 114) menyatakan bahwa media gambar seri yaitu sekumpulan gambar yang bercerita mengenai suatu peristiwa yang mengandung unsur kemenarikan, dilakukan penyusun secara acak dan urut menjadi serangkaian cerita. Gambar yang dimaksud tersebut termasuk foto, lukisan, dan sketsa. Pratiwi, Dwi (2016: 13) Gambar berseri adalah

salah satu solusi untuk mengatasi masalah dalam mengajar menulis. Gambar adalah ilustrasi yang dapat digunakan sebagai representasi dua dimensi dari orang, tempat atau benda. Artinya gambar adalah salah satu media komunikasi yang dapat menunjukkan kepada orang, tempat dan hal yang jauh dari kita. Pemanfaatan media gambar berseri dalam pembelajaran harapannya bisa memberikan daya tarik pada siswa, meningkatkan minat serta perhatian siswa dan memberikan gambaran mengenai suatu penjelasan yang masih bersifat abstrak.

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 Djuanda, (2006:104), ciri-ciri gambar yang baik adalah 1) dapat menyampaikan pesan dan ide tertentu; 2) menarik perhatian, sederhana namun memberi kesan yang kuat; 3) berani dan dinamis, gambar hendaknya menunjukkan gerak dan perbuatan; serta 4) bentuk gambar bagus, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Gambar berseri adalah gambar dengan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Siswa berlatih mendeskripsikan setiap gambar, hasil deskripsi dari setiap gambar apabila dirangkai akan menjadi suatu karangan yang utuh (Arsyad, 2009: 119). Senada dengan Arsyad, Tizen (2008) menjelaskan bahwa gambar berseri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan sesama yang

sedang diceritakan dan menunjukkan adanya keseimbangan antara gambar yang satu dengan gambar lainnya.

Menurut Sudjana dan Riva'I (2009: 56), media gambar dibagi menjadi dua yaitu: 1) media gambar tunggal yaitu kesatuan informasi yang dituangkan dalam satu lembar; 2) media gambar berseri yaitu kesatuan informasi yang dituangkan dalam beberapa tahapan dibuat dalam satu tahapan pada satu lembar sehingga kesatuan informasi memerlukan beberapa gambar.

Gambar seri dipilih karena menarik dan berisi urutan kronologis dalam urutan yang memudahkan siswa untuk menghasilkan dan mengatur ide-ide mereka dalam bentuk tertulis. Sehingga, guru disarankan lebih kreatif dalam memilih dan menciptakan media yang menarik untuk mensukseskan pengajaran menulis. Mereka diharapkan melakukan penelitian untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang penggunaan seri gambar dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa (Wening, RH., 2016: 739).

Manfaat dari penggunaan media gambar berseri (Angkowo dan Kosasih, 2007: 29), antara lain; 1) membantu siswa dalam mengingatkan nama benda atau orang yang mereka lihat; 2) membantu mempercepat siswa dalam memahami materi; 3) membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dan materi yang dipelajari. Guru dapat mengembangkan keinginan dalam belajar bahasa siswa melalui gambar berseri, memudahkan mereka dalam belajar bahasa,

memberikan kebermaknaan belajar dengan media autentik dalam kehidupan sehari-sehari, dan dapat memberi keberagaman dalam belajar bahasa dan unsur-unsur bahasa.

Tarigan (2008: 55) menjelaskan bahwa manfaat yang dapat diambil oleh siswa dari pengembangan paragraf dengan cara menganalisis gambar yaitu : 1) mengembangkan keterampilan melihat hubungan sebab akibat atau pesan yang tersirat dalam gambar, 2) mengembangkan daya imajinasi siswa, 3) melatih kecermatan dan ketelitian siswa dalam memperhatikan sesuatu, 4) mengembangkan daya interpretasi bentuk visual dalam bentuk kata-kata atau kalimat.

Dari pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa gambar berseri adalah gambar dengan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Siswa berlatih mendeskripsikan setiap gambar, hasil deskripsi dari setiap gambar apabila dirangkai akan menjadi suatu karangan yang utuh.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar Berseri

Media pembelajaran, salah satunya Media Gambar Berseri sangat membantu guru dalam mencapai tujuan intruksional, karena gambar seri termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Salah satu kelebihan Media Gambar Berseri yaitu mampu memunculkan daya imajinasi dan kreativitas siswa dalam mengembangkan ide yang dimilikinya berdasarkan rangkaian gambar seri yang digunakan, sedangkan

kelemahan Media Gambar Berseri yaitu hanya mengandalkan indera visual semata (dalam Sadiman, dkk : 1990).

Kelebihan Media Gambar Berseri yaitu:

- 1) Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata,
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, sehingga media gambar dapat dibawa ke dalam kelas,
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita,
- 4) Memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahfahaman,
- 5) Harganya murah dan mudah didapat serta mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan kelebihan menggunakan media gambar bagi siswa sekolah dasar antara lain mudah dimanfaatkan di dalam kegiatan belajar-mengajar, harganya relatif lebih murah sehingga berdampak pada upaya peningkatan keterampilan berbicara siswa secara optimal.

Kelemahan Media Gambar Berseri yaitu:

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata,
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran,

- 3) Media gambar mempunyai ukuran yang sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan kekurangan menggunakan media gambar 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.

3. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang ditunjukkan agar siswa dapat belajar dengan baik. Pada penggunaannya kata “pembelajaran” biasanya diidentikkan dengan “mengajar” (Susanto, 2013: 19). Menurut Susanto (2013: 26) mengajar merupakan suatu aktivitas atau kegiatan menciptakan lingkungan belajar bagi siswa yang dilaksanakan oleh guru. Kegiatan tersebut meliputi: menciptakan suasana yang kondusif dalam belajar, memberikan arahan atau bimbingan pada siswa terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan Hamalik (2017: 44) menyebutkan bahwa pengertian mengajar berasal dari empat pendapat diantaranya: (1) mengajar merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan kepada siswa di sekolah; (2) mengajar merupakan proses pewarisan budaya kepada generasi muda di sekolah; (3) mengajar merupakan upaya menciptakan kondisi belajar bagi siswa melalui pengorganisasian lingkungan; dan (4) mengajar merupakan proses pemberian bimbingan atau arahan kepada siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses penyampaian pengetahuan, pemberian arahan atau bimbingan, dan penialain kepada siswa sehingga dapat belajar dengan baik.

b. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Keterampilan berbahasa adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dari pebgajaran bahasa Indonesia terutama dijenjang sekolah dasar. Keterampilan tersebut meliputi: keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan ini digunakan untuk mengomunikasikan pesan dalam kegiatan berkomunikasi dan berinteraksi (Susanto, 2013: 242). Ketika anak berusia lima sampai enam tahun atau pada usia taman kanak-kanak (TK), anak memiliki kemampuan untuk menghasilkan sebuah cerita. Pada masa ini, kemampuan bercerita anak sebaiknya diasah dan dikembangkan sehingga mereka bisa belajar menuangkan perasaan dan pikirannya dengan leluasa meskipun tak jarang cerita yang diutarakan masih kurang jelas karena alurnya yang tidak runtut. Umumnya, cerita yang merek hasilkan adalah cerita yang erat hubungannya dengan aktivitas sehari-hari. Ketika memasuki usia ini, mereka lebih banyak mengungkapkan sesuatu dengan menggunakan bahasa lisan dari pada tulisan. Sedangkan pada usia sekolah dasar, anak akan diarahkan untuk mempelajari keterampilan menulis. Anak bimbingan agar dapat

mengembangkan kemampuan berbahasa yang mereka miliki (Susanto, 2013: 243-244).

Pengajaran bahasa Indonesia di SD bertujuan agar siswa mampu memperluas wawasan, pengembangan kepribadian, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa yang dimiliki melalui karya sastra.

4. Karangan Menulis

a. Pengertian Menulis

Dari beberapa keterampilan menulis bahasa yang ada, menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memiliki peranan penting. Dimana keterampilan menulis erat kaitannya dengan keterampilan membaca, karena jika seorang anak terbiasa menulis berarti dia terbiasa membaca meskipun anak tersebut tidak menyadarinya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Yunus Abidin (2018: 206) yang menyatakan bahwa menulis merupakan proses berulang yang dilakukan penulis untuk merevisi, menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan.

Sedangkan menurut Dalman (2018: 4) keterampilan menulis merupakan proses penyampaian pikiran angan-angan, dan perasaan seseorang dalam bentuk lambang/tanda/tulisan yang bermakna. Oleh sebab itu, menulis tidak hanya membuat kumpulan huruf yang akan dibentuk kalimat saja tetapi lebih dari itu semua. Menurut Tarigan (2013: 3) menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang

digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain, menulis merupakan suatu kegiatan produktif dan ekspresif.

Melalui pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan untuk menuangkan apa yang ada dalam ide, gagasan dan imajinasi kita dalam bentuk lambang/tulisan/tanda yang bermakna sehingga pesan yang ingin di sampaikan dapat di terima baik oleh pembaca.

b. Tujuan Menulis

Sehubungan dengan tujuan menulis Dalman (2018:12-14) mengemukakan beberapa tujuan menulis yang terdiri atas:

- 1) Tujuan penugasan (untuk memenuhi tugas yang diprolehnya)
- 2) Tujuan estensis (untuk menciptakan sebuah keindahan seperti puisi)
- 3) Tujuan penerangan (untuk memberikan informasi kepada pembaca)
- 4) Tujuan pernyataan diri (untuk tidak melakukan pelanggaran dan surat perjanjian)
- 5) Tujuan kreatif (untuk mengembangkan daya imajinasi)
- 6) Tujuan komsumtif (untuk dijual dan dikonsumsi oleh pembaca).

Melalui pendapat tersebut disimpulkan bahwa, tujuan dari menulis meliputi: (1) menyampaikan informasi, (2) meyakinkan pembaca, (3)

menghibur, (4) mengungkapkan perasaan, (5) memenuhi tugas, (6) menciptakan kaidah, serta (7) mengungkapkan imajinasi penulis.

5. Menulis Narasi

a. Pengertian Narasi

Narasi adalah bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga tampak seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu (Keraf, 2007: 153). Defenisi lain dikemukakan Serni (2007: 53), narasi adalah tulisan yang bertujuan menceritakan kronologis peristiwa kehidupan manusia. Senada dengan itu, menurut Labov dalam Zainurrahman (2011: 37), narasi merupakan tulisan yang menceritakan alat melaporkan sebuah peristiwa atau kejadian di masa lampau.

Menurut Zainurrahman (2013: 37), Narasi adalah tulisan berisi cerita mengenai suatu kejadian. Bentuknya bersifat fiktif seperti novel, cerpen, dongeng, dan sebagainya. Tetapi naratif tidak semuanya sifatnya adalah fiktif, naratif bisa juga bersifat factual namun jenis ini lebih dikenal dengan sebutan recount. Seperti sejarah, hasil wawancara naratif, transkrip interogasi, dan lain sebagainya. Naratif bercerita mengenai suatu peristiwa, tempat, waktu, pelaku, watak, konflik, resolusi, serta pesan moral yang sering disebut koda (Zainurrahman, 2013: 37).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa narasi adalah sebuah tulisan yang didalamnya berisi tentang suatu cerita mengenai kejadian yang terjadi.

b. Elemen Tulisan Narasi

Teks narasi mempunyai empat elemen yang diwajibkan dan sebuah elemen bersifat opsi. Keempat elemen yang diwajibkan diantaranya orientasi, komplikasi, evaluasi, dan resolusi. Sedangkan sebuah elemen bersifat opsi yaitu koda (Zainurrahman, 2013: 38).

Setiap elemen mempunyai kegunaan yang berbeda, dan secara umum struktur skema semua ansur tersebut telah dicantumkan sesuai urutan diatas. Tidak selamanya demikian, struktur skematik sangat tergantung pada salaras penulis. Berikut ini adalah penjelasan elemen-elemen tersebut, yakni:

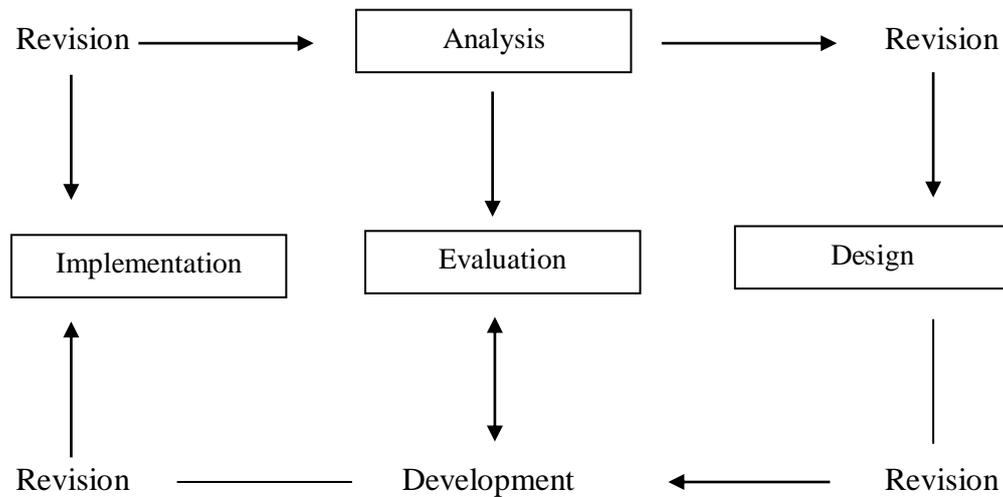
- 1) Orientasi, fungsinya sebagai tempat di mana penulis memperkenalkan latar atau setting, serta memperkenalkan tokoh dalam cerita;
- 2) Komplikasi, fungsinya adalah tempat menyampaikan konflik yang ada dalam cerita;
- 3) Evaluasi, fungsinya adalah tempat alasan terjadinya suatu konflik dalam komplikasi;
- 4) Resolusi, fungsinya adalah penggambaran tokoh mengupayakan dalam memecahkan/persoalan dalam komplikasi, berdasarkan pada alasan yang terdapat dalam evaluasi;

6. Model Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Model Pengembangan ADDIE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan produk yang baru atau mengembangkan produk yang telah ada. Menurut Sugiono (2017:297) *Research and Development* (R&D), adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan metode tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penulisan ini ialah model pengembangan ADDIE. Alasan penulis menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development* (R&D) namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Menurut Branch dalam (Sugiyono, 2017:38) menyatakan bahwa tahapan ADDIE merupakan perpanjangan dari (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Menurut langkah-langkah pengembangan produk, model penulisan dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D. Inti kegiatan pada setiap tahap pengembangan juga hampir sama. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Siklus pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Pengembangan ADDIE (Sugiyono,2018)

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulisan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebab langkah-langkah urutan dalam prosesnya tersusun secara jelas serta sistematis (Sugihartini & Yudiana, 2018: 277–286).

b. Langkah – Langkah Model Pengembangan ADDIE

1) *Analysis*

Tahap analisis (*analysis*) yaitu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran diawali adanya masalah dasar yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

2) *Design*

Tahap perancangan pengembangan media pembelajaran yaitu media pembelajaran dirancang untuk peserta didik di kelas V SDS AL- WASHLIYAH 25 Medan. Rancangan media

pembelajaran gambar berseri ini akan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran karena belajar sambil bermain

3) *Development*

Tahap pengembangan (*development*) yaitu kegiatan merealisasikan bentuk dari produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran gambar berseri Media pembelajaran gambar berseri yang dikembangkan harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran agar dapat diterapkan.

4) *Implementation*

Tahap implementasi yaitu tahap media pembelajaran yang telah melalui revisi dari ahli media dan materi.

5) *Evaluation*

Tahap evaluasi yaitu untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran gambar berseri untuk digunakan pada saat proses pembelajaran di sekolah.

B. Penelitian yang Relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan”. Ada kaitannya dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh :

- 1) Penelitian yang relevan dilakukan oleh peneliti Aprilia Tri Wulandari (2015) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi kelas V mata pelajaran

Bahasa Indonesia”. Berdasarkan hasil penelitian ini berupa media gambar berseri, hasil persentase validasi yang diberikan oleh ahli materi memperoleh rata-rata dari hasil validasi semua variabel 92,5% ahli media 87,5% pada aspek keterpaduan isi materi, respon siswa terhadap media 83,4% pada aspek efektifitas bagi siswa. Hasil validasi ini dikategorikan “Sangat Baik”. Dari hasil validasi para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran gambar berseri tergolong program yang sangat baik, dan layak diterapkan dalam pembelajaran serta dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah R&D (*Research and Development*).

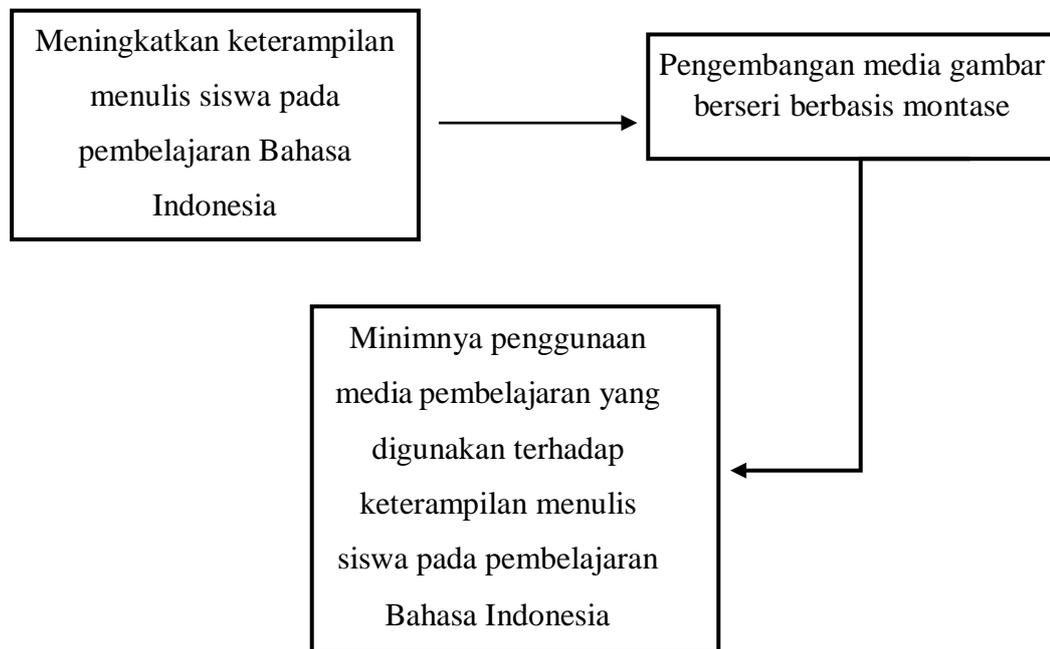
- 2) Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh peneliti Rizka Wahyuni (2019) dengan judul “Pengembangan media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi Bahasa Indonesia kelas IV”. Hasil penelitian ini berupa *pop-up book*, hasil persentase validasi yang diberikan oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata dari hasil validasi semua variabel 93%, ahli materi 93%, ahli bahasa 95%, respon siswa terhadap media 96%. Pada aspek efektifitas bagi siswa. Hasil validasi ini dikategorikan “Sangat Baik” dan disimpulkan media pembelajaran gambar berseri berbasis *pop-up book* efektif dan sangat baik sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah R&D (*Research and Development*). Beberapa penelitian-penelitian tentang pengembangan media pembelajaran gambar berseri yang sudah dijelaskan diatas, penelitian ini bukanlah pertama dilakukan melainkan

melengkapi, menyempurnakan dan membahas penelitian yang sebelumnya belum dibahas. Peneliti mengharapkan penelitian yang saat ini sedang peneliti lakukan dapat berguna serta dapat melengkapi dari penelitian yang sudah ada. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa didalam proses pembelajaran serta mengharapkan dengan adanya media yang peneliti teliti dapat meningkatkan inovasi dan kreatifitas bagi sistem pembelajaran yang diterapkan serta dapat mengajak keikutsertaansiswa yang aktif didalam menerima pembelajaran dan dapat membangun komunikasi yang baik antara siswa sehingga diharapkan tujuan pembelajaran yang dicapai.

C. Kerangka Konseptual

Dalam proses pembelajaran, media merupakan salah satu dari beberapa komponen pembelajaran yang memiliki fungsi penting. Pemilihan media yang tepat akan mempermudah siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Dengan pengembangan media pembelajaran ditujukan untuk menarik perhatian siswa terhadap keterampilan menulis dan menarik perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar. Dengan begitu siswa akan termotivasi untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap keterampilan berbicara berupa media gambar berseri.

Kerangka pikir tersebut dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual di atas maka dapat disimpulkan ketika proses pembelajaran berlangsung minimnya penggunaan media pembelajaran terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa merasa lemah dan takut dalam mengungkapkan pemahaman mengenai materi pembelajaran. Maka siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik supaya terciptanya suasana pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan untuk siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan sementara atau jawaban sementara sehingga untuk membuktikan benar atau tidaknya dengan tersebut perlu diuji kebenarannya berdasarkan dari kerangka teoretis dan juga kerangka konseptual di atas maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis tindakan bahwa dengan

Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan Berkriteria Valid dan Praktis.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian merupakan tempat dilaksanakannya penelitian untuk memperoleh data yang diperlukan. Penelitian ini dilakukan di SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan tepatnya di kelas V.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penulisan pengembangan media gambar berseri ini dilakukan pada bulan Oktober 2022.

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Observasi

Kegiatan	Bulan/Tahun 2021-2022									
	Desember 2021	Januari 2022	Februari 2022	Maret 2022	April 2022	Mei 2022	Juni 2022	Juli 2022	Agustus 2022	Septembr 2022
Penulisan Proposal										
Bimbingan Proposal										
Pengesahan Proposal										
Seminar Proposal										
Perbaikan Proposal										
Desain Produk										
Pengembangan Produk										
Validasi Produk										
Pelaksanaan Penelitian										
Pengumpulan Data										
Penyusunan Skripsi										
Revisi Skripsi										
Pengesahan Skripsi										
Sidang Meja Hijau										

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan yang berjumlah 25 orang.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2017: 81) sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI B SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan yang berjumlah 6 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini ialah *simple random sampling*. Dikatakan *simple* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan strata yang ada dalam populasi itu. Siswa di kelas V B yang berjumlah 6 orang terdiri atas 3 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017: 38) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel yang diteliti harus sesuai dengan permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel Independen

Menurut Sugiyono (2017: 39) variabel bebas (variabel independen) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen. Dalam penulisan ini yang menjadi variabel independen adalah Media Gambar Berseri (X).

2. Variabel Dependen

Menurut Sugiyono (2017: 39) variabel terikat (variabel dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penulisan ini yang menjadi variabel dependen ialah Keterampilan Menulis (Y).

D. Definisi Operasional Variabel

Dalam penulisan ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penulisan ini adalah pengembangan media gambar berseri terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia (X), sedangkan variabel terikat adalah keterampilan menulis (Y). Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penulisan ini, maka penulis memperjelas definisi operasional variabel yang dimaksud, yaitu :

1. Media Gambar Berseri

Gambar berseri adalah rangkaian gambar yang menceritakan suatu peristiwa. Setiap gambar menceritakan bagian dari cerita tersebut. Gambartersebut disusun secara urut sehingga membentuk sebuah cerita yang runtut. Menurut Sudjana (2010:12) ilustrasi gambar merupakan perangkat pelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif.

2. Keterampilan Berbicara

Sedangkan menurut Dalman (2018: 4) keterampilan menulis merupakan proses penyampaian pikiran angan-angan, dan perasaan seseorang dalam bentuk lambang/tanda/tulisanyang bermakna. Oleh sebab

itu, menulis tidak hanya membuat kumpulan huruf yang akan dibentuk kalimat saja tetapi lebih dari itu semua.

E. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data yang diinginkan, penulis menggunakan alat yang disebut dengan instrument penulisan. Instrumen yang digunakan dalam penulisan pengembangan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan ini adalah:

1. Angket

Angket adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiono: 2017: 142). Pada penulisan ini, penulis menggunakan jenis angket, yaitu lembar angket uji validitas dan lembar angket kepraktisan.

a) Lembar Angket Validitas Ahli Materi dan Ahli Media

Pada penulisan pengembangan ini, instrumen lembar validasi ditujukan kepada validator yang tujuannya adalah untuk memvalidasi pengembangan media ini agar media yang penulis kembangkan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Validator dibagi menjadi dua, yaitu: Validator ahli materi dan Validator ahli media. Adapun pedoman pemberian skor pada angket lembar validasi dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 3.2 Pedoman Pemberian Skor
pada Angket Lembar Validasi

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Sumber: Sa'adun Akbar, 2017)

b) Lembar Angket Kepraktisan

Pada penulisan ini, instrumen ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai kepraktisan mengenai perangkat media pembelajaran gambar berseri terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia menurut para ahli (validator), apakah perangkat tersebut bisa digunakan pada kondisi normal atau tidak. Kepraktisan media gambar berseri dapat dilihat dari hasil identifikasi angket kepraktisan siswa. Adapun pedoman pemberian skor kepraktisan siswa dan pedoman skor pada angket lembar praktis guru dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.3 Pedoman Pemberian Skor Kepraktisan Siswa

Skor	Kriteria
1	Tidak
2	Ya

(Sumber: Sugiyono, 2017)

F. Model Pengembangan ADDIE

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan, dan kepraktisan media pembelajaran visual yang berupa media gambar berseri. Berdasarkan tujuan tersebut, maka jenis penulisan ini merupakan penulisan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penulisan ini ialah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tetapi model pengembangan ini penulis hanya sampai pada tahap Implementation dikarenakan terdapat kendala pada waktu. Kendala tersebut terjadi karena siswa akan melaksanakan ujian semester genap sehingga tahap evaluation tidak dapat dilaksanakan. Adapun keempat tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Analysis

Pada tahap ini terdiri atas 2 tahapan, yaitu tahap analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Hal ini dilakukan guna menerapkan menetapkan isi dan komponen media gambar berseri dalam pembelajaran sesuai dengan materi, kebutuhan sekolah dan peserta didik.

1) Analisis Kerja

Pada tahap analisis kinerja, penulis melakukan studi pustaka, adalah mengkaji sebuah masalah dalam lingkungan pendidikan melalui kepustakaan yang kemudian menawarkan solusi terhadap masalah yang sedang terjadi. Setelahnya mengklarifikasi apakah solusi yang penulis ambil sudah tepat dalam mengatasi masalah yang sedang

terjadi tersebut. Selain itu pada tahap ini juga mengkaji penulisan terdahulu. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan studi dokumenter. Hasilnya berupa data analisis kurikulum dan analisis siswa.

2) Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini penulis menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran media gambar berseri di antaranya adalah analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran gambar berseri yang disukai oleh siswa. Untuk mendapatkan data tersebut, siswa akan diberikan angket yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran gambar berseri. Hasil analisis kebutuhan siswa tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran gambar berseri.

2. *Design*

Tahap perancangan (*design*) setelah menganalisis dilakukan untuk menentukan bentuk, isi dan komponen media gambar berseri sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Dalam tahap ini, peneliti akan menuliskan secara runtut segala yang diperlukan untuk mengembangkan media gambar berseri. Rancangan yang dibuat oleh peneliti akan berupa desain produk materi dan juga desain produk media. Peneliti akan memilih materi dari buku tema yang kemudian akan dikembangkan ke dalam rancangan desain produk yang akan dimasukkan ke dalam media. Materi

dari buku tema bergambar dipilih oleh peneliti untuk penyusunan desain produk dan desain materi yang selanjutnya akan dimasukkan ke dalam media gambar berseri. Adobe Illustrator menjadi pilihan peneliti untuk merumuskan dan membuat desain media gambar berseri berbentuk buku. Hal tersebut memudahkan peneliti untuk memproduksi media gambar berseri.. Dalam tahap ini, peneliti akan menyusun lembar validasi media dan materi dan diberikan kepada ahli untuk diujikan kevalidannya.

3. *Development*

Dalam tahap ini, peneliti akan merealisasikan desain media gambar berseri yang telah disusun sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Hal ini dikarenakan harus mendesain cover, menyusun halaman buku, membuat desain per halaman, dan memasukkan potongan gambar kemudian menyusun media Gambar Berseri menjadi sebuah buku.

4. *Implementation*

Tahap ini merupakan implementasi rancangan media dengan melakukan validasi kepada validator. Tujuan dari tahap ini adalah didapatkannya hasil validasi yang menunjukkan kevalidan media. Pada penelitian ini, proses hanya sampai pada validasi para validator dikarenakan kondisi pandemi yang tidak memungkinkan untuk pengaplikasian media kepada peserta didik.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang

berupa media pembelajaran gambar berseri terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan analisis berikut:

1. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan dilakukan dengan menggunakan persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$Sv = \frac{Sr}{Sm} \times 100 \%$$

(Sumber : Tony Syarifudin, 2020:3)

Keterangan :

Sv : Persentase rataan skor validasi

Sr : Rataan skor validasi dari masing – masing validator

Sm : Skor maksimal yang diperoleh

(Purbasari, kahfi dan Yunus dalam Tomy Syarifudin (2020:4) dasar yang digunakan untuk melakukan analisis hasil validasi media disesuaikan dengan kriteria. Adapun kriteria validasi produk yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Persentase dan Kriteria Kevalidan

No.	Persentase	Kriteria
1.	85,01% - 100,00%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	70,01% - 85,00%	Valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3.	50,01% - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena revisi besar
4.	01,00% - 50,00%	Tidak valid atau tidak boleh digunakan

(Sumber: Sa'adun Akbar, 2017)

Langkah selanjutnya yaitu mencari rata-rata persentase kevalidannya.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan ada dua, yang pertama praktis secara teori dan yang kedua praktis secara empiris. Untuk mendeskripsikan kepraktisan secara teori, ada empat kriteria penilaian umum media pembelajaran sebagai berikut: A jika media pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi, B jika media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi, C jika media pembelajaran dapat digunakan dengan banyak revisi, dan D jika media pembelajaran tidak dapat digunakan.

Sedangkan analisis kepraktisan secara empiris media yang penulis kembangkan akan dianalisis dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari proses validasi yang mengacu pada indikator kriteria yang telah disusun. Penulis menggolongkan aspek kepraktisan secara umum menjadi 5 aspek, yaitu

aspek isi, aspek tampilan, aspek kebahasaan, aspek kelengkapan dan aspek kegunaan.

Analisis dilakukan dengan menggunakan persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$Sv = \frac{Sr}{Sm} \times 100 \%$$

(Sumber : Tony Syarifudin, 2020:3)

Keterangan

Sv : Persentase rata-rata skor validasi

Sr : Rataan skor validasi dari masing – masing validator

Sm : Skor maksimal yang diperoleh

Tabel 3.5 Persentase dan Kriteria Kepraktisan

No.	Persentase	Kriteria
1.	81 % - 100 %	Sangat Menarik
2.	61 % - 80 %	Menarik
3.	41 % - 60 %	Cukup Menarik
4.	21 % - 40 %	Kurang Menarik
5.	0 % - 20 %	Tidak Menarik

(Sumber: Sa'adun Akbar, 2017)

Penulis kemudian menggeneralisasikan kesimpulan yang didapat berdasarkan aspek kepraktisan yang memiliki kriteria dan indikator yang berbeda untuk masing-masing ahli, sehingga diketahui bagaimana bentuk kepraktisan media yang dikembangkan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa produk gambar berseri pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan. Produk yang dihasilkan dapat membantu proses pembelajaran lebih menyenangkan. Pengembangan media gambar berseri ini berdasarkan paradigma penelitian dan pengembangan ADDIE yang terdiri dari empat tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Namun, dalam penelitian tahap kelima yaitu evaluasi tidak dilakukan oleh peneliti. Dalam penyusunan media gambar berseri ini terdapat beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap Analysis (*analisis*)

Pada tahap ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahap analisis kerja dan analisis kebutuhan.

a. Analisis ujung depan

Analisis ujung depan bertujuan menetapkan masalah dasar yang dialami pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan berbicara peserta didik. Analisis ujung depan merupakan sebuah fase untuk mengetahui pokok permasalahan dalam pembelajaran sehingga dapat dikembangkan produk berupa media pembelajaran.

Pada langkah ini peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu guru kelas di SD AL-WASHLIYAH 25 Medan untuk menelaah permasalahan yang ada. Adapun hasil yang diperoleh secara keseluruhan sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran di dalam kelas pendidik biasanya menggunakan metode ceramah yang diselingi dengan tanya jawab dan penugasan.
- 2) Kesulitan secara umum peserta didik kurang memahami materi karena merasa bosan dengan proses pembelajaran yang disediakan. Untuk materi pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa merasa kesulitan dalam mengungkapkan pendapat mereka mengenai materi yang telah pelajari.
- 3) Pendidik menyampaikan kendala yang dihadapi yaitu ketidakmampuan peserta didik dalam menyampaikan serta mengemukakan pendapat mereka mengenai materi secara lisan. Sehingga ketika diperintahkan untuk menuliskan tugas, peserta didik merasa kaku karena tidak mampu mengekspresikan kalimat dengan baik dan benar.

b. Analisis kebutuhan

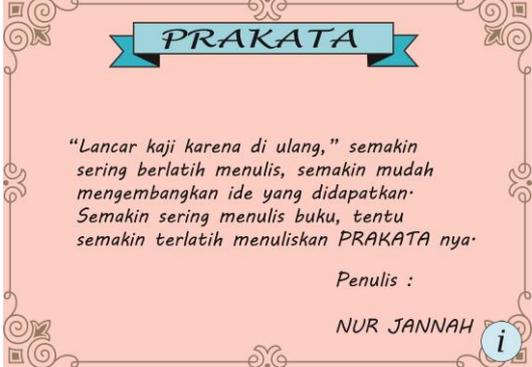
Pada tahap analisis kebutuhan ini penulis menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sekaligus menguji coba media pembelajaran gambar berseri di antaranya adalah analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran gambar berseri

yang disukai oleh siswa. Untuk mendapatkan data tersebut, siswa akan diberikan angket yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan mengenai penggunaan media pembelajaran gambar berseri. Hasil analisis kebutuhan siswa tersebut akan dijadikan acuan untuk mengembangkan media pembelajaran gambar berseri.

2. Tahap *Design* (perancangan)

Pada tahap ini peneliti menetapkan format pembuatan media gambar berseri yang akan dikembangkan. Adapun dalam membuat rancangan media gambar berseri dilakukan beberapa langkah, antara lain

Tabel 4.1 Komponen media Gambar berseri

KOMPONEN	RANCANGAN
Bagian sampul terdiri atas: <ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis Media : Gambar Berseri 2. Judul : Lingkungan Sahabat Kita 3. Sasaran : Siswa Kelas V SD/MI 4. Nama Penulis : Nur Jannah 5. Ukuran : A4 6. Bahan : Kertas <i>Ivory</i> 230 Gram 7. Ilustrasi : Alat Tulis 	
Halaman Romawi i Media Gambar Berseri <ol style="list-style-type: none"> 1. Prakata 2. Bahan : Kertas <i>HVS</i> 3. Ukuran : A4 	

Halaman Romawi ii Media Gambar

Berseri

1. Petunjuk Penggunaan Media Bagi Siswa
2. Bahan : Kertas *HVS*
3. Ukuran A4

PETUNJUK PENGGUNAAN

BERIKUT INI BEBERAPA HAL YANG HARUS KAMU PERHATIKAN AGAR EFEKTIF DALAM MENGGUNAKAN BUKU INI :

- 1- Pada bagian "*AYO MENYIMAK*", kamu diminta untuk menyimak sebuah cerita tentang "*MANUSIA DAN LINGKUNGAN*".
- 2- Pada bagian "*AYO MENULIS*", kamu diminta menulis kembali cerita dengan kalimat gambar seri terlebih dahulu. Lalu kamu diminta untuk mengembangkannya menjadi satu paragraf pada lembar yang dibagikan oleh guru.
- 3- Setiap menulis, perhatikan ejaan, huruf kapital dan tanda baca.
- 4- Setelah itu kamu membacakan hasil cerita yang kamu tulis di depan kelas.

ii

Halaman Pertama Media Gambar

Berseri

1. Ayo Menyimak
2. Bahan : Kertas *HVS*
3. Ukuran A4
4. Contoh gambar ilustrasi dari teks narasi

AYO MENYIMAK

BUATLAH SEBUAH KALIMAT UNTUK SETIAP GAMBAR MENGGUNAKAN KALIMAT SENDIRI !

MENANAM TANAMAN



1

Halaman Kedua Media Gambar

Berseri

1. Contoh Kalimat Untuk Setiap Gambar
2. Bahan : Kertas *HVS*
3. Ukuran A4

AYO MENULIS

BUATLAH SEBUAH KALIMAT NARASI BERDASARKAN GAMBAR MENGGUNAKAN KALIMATMU SENDIRI !

GAMBAR :



Nayla sedang memikirkan bibit tanaman yang disukainya lalu ditanam di sebuah pot berwarna orange.

Nayla sedang menanam bibit yang telah dipilihnya kedalam sebuah pot berwarna orange.

2

<p>Halaman Ketiga Media Gambar Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lanjutan gambar berseri beserta kolom kalimat yang harus diisi oleh siswa 2. Bahan : Kertas <i>HVS</i> 3. Ukuran A4 	
<p>Halaman Keempat Media Gambar Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ayo Menulis 2. Kolom paragraph beserta contoh menggabungkan kalimat menjadi paragraf 3. Bahan : Kertas <i>HVS</i> 4. Ukuran A4 	
<p>Halaman Kelima Media Gambar Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar berseri untuk evaluasi 2. Bahan : Kertas <i>HVS</i> 3. Ukuran A4 	

<p>Halaman Kesembilan Media</p> <p>Gambar Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Biodata Penulis 2. Bahan : Kertas <i>HVS</i> 3. Ukuran A4 	 <p>BIO PENULIS</p> <p>Nama : Nur Jannah NPM : 1802090067 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) TTL : Medan, 17 Oktober 2000 Email : nur735652@gmail.com No Hp : 081263030288</p> <p>9</p>
<p>Sampul Belakang Media Gambar</p> <p>Berseri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sampul Belakang 2. Bahan : Kertas <i>Ivory</i> 230 gram 3. Ukuran : A4 	 <p>"Manusia Dan Lingkungan"</p> <p>Gambar berseri ini dapat membantu teman-teman dalam menulis. Melalui gambar berseri ini, kalian akan mudah memahami dan berlatih dalam menulis dengan baik dan menyenangkan!</p> <p>AYO MENULIS</p> <p>NUR JANNAH</p>

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media gambar berseri yang telah disusun. Proses ini dilakukan dengan cara merevisi produk setelah dinilai oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan menghasilkan produk yang lebih baik. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran gambar berseri pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan gambar berseri ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation*.

Tahap *evaluation* (evaluasi) tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu peserta didik yang akan melaksanakan ujian bulanan yang telah menjadi aturan dalam proses pembelajaran disetiap bulannya.

Tabel 4.2 Hasil revisi produk media pembelajaran media gambar berseri

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>AYO MENULIS</p> <p>BUATLAH SEBUAH KALIMAT NARASI BERDASARKAN GAMBAR MENGGUNAKAN BAHASA SUDAH SENDING!</p> <p>GAMBAR 1 nayla sedang memikirkan tanaman yang akan di tanam</p> <p>GAMBAR 2 nayla menanam bibit bunga kesukaannya</p>	 <p>AYO MENULIS</p> <p>BUATLAH SEBUAH KALIMAT NARASI BERDASARKAN GAMBAR MENGGUNAKAN KALIMATMU SENDIRI !</p> <p>GAMBAR :</p> <p>1 Nayla sedang memikirkan bibit tanaman yang ditekannya lalu ditanam disebuah pot berwarna oranye.</p> <p>2 Nayla sedang menanam bibit yang telah dipikannya kedalam sebuah pot berwarna oranye.</p>
 <p>AYO MENULIS</p> <p>BUATLAH SEBUAH KALIMAT NARASI BERDASARKAN GAMBAR MENGGUNAKAN BAHASA SUDAH SENDING!</p> <p>GAMBAR 1</p> <p>GAMBAR 2</p>	 <p>AYO MENULIS</p> <p>BUATLAH SEBUAH KALIMAT NARASI BERDASARKAN GAMBAR MENGGUNAKAN KALIMATMU SENDIRI !</p> <p>GAMBAR :</p> <p>1</p> <p>2</p>

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan implementasi, penulis melakukan pengujian kualitas produk yang telah dibuat pada tahap pengembangan. Media pembelajaran gambar berseri tersebut diujicobakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V B SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan kepada peserta didik dalam kelompok kecil yang terdiri

dari 6 peserta didik. Uji validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli validasi.

Pada proses validasi ini, terdapat dua validator yang berperan sebagai ahli materi dan ahli media. Ahli materi memvalidasi media gambar berseri mengenai analisis materi, sedangkan ahli media memvalidasi mengenai desain produk media. Ahli materi yaitu Sari Ramadhani S.Pd, selaku guru kelas V B SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan, sedangkan ahli media yaitu Amin Basri S.Pd., M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

a. Uji validasi ahli media

Pada tahap ini produk media gambar berseri yang telah dibuat dinilai atau divalidasi oleh validator. Validasi dilakukan bertujuan untuk menilai rancangan produk layak atau tidak sehingga dilakukannya perbaikan untuk menyempurnakan produk. Media gambar berseri divalidasi berdasarkan materi dan desain. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media

No	Pernyataan	Skor			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
A	Sampul Gambar Berseri Menulis Narasi				
1.	Komposisi warna sampul gambar berseri	√			
2.	Tampilan gambar sampul gambar berseri	√			
3.	Kemenarikan tampilan tulisan sampul gambar berseri	√			

B	Bentuk Gambar Berseri Menulis Narasi				
1.	Kesesuaian ukuran gambar berseri		√		
2.	Kesesuaian ketebalan gambar berseri		√		
3.	Kemenarikan desain gambar berseri	√			
4.	Kesesuaian pemilihan kertas gambar berseri	√			
5.	Bentuk gambar berseri menulis narasi	√			
C	Isi Media Gambar Seri Menulis Narasi				
1.	Kesesuaian desain materi pelajaran gambar berseri dengan siswa kelas V		√		
2.	Kesesuaian komposisi warna gambar berseri		√		
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dalam gambar berseri	√			
4.	Kesesuaian ukuran huruf dalam gambar berseri		√		
5.	Kemenarikan tampilan tulisan gambar berseri dengan penataannya		√		
6.	Kesesuaian pemilihan gambar dalam gambar berseri dengan materi		√		
7.	Kesesuaian penataan gambar dalam gambar berseri	√			
8.	Kesesuaian penempatan nomor halaman gambar berseri dalam menulis narasi	√			
9.	Kesesuaian penjilidan gambar berseri dalam menulis narasi	√			
Skor Rataan (Sr)		61			
Skor Maksimal (sm)		68			
Persentase Rataan (sv)		$sv + \frac{61}{68} \times 100\%$ $= 89,7\%$			
Kriteria		Sangat Layak			

Berdasarkan pada tabel diketahui hasil validasi ahli pada media pembelajaran gambar berseri oleh ahli media yaitu 89,7%. Hasil uji ahli media ini menunjukkan bahwa media pembelajaran gambar berseri ini berada pada kategori sangat valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas V SD.

b. Uji validasi ahli materi

Materi pembelajaran di uji oleh ahli materi yaitu Sari Ramadhani S.Pd selaku guru kelas V B SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan. Uji materi bertujuan untuk mengetahui materi yang disajikan pantas diberikan kepada peserta didik atau tidak. Adapun hasil validasi oleh ahli materi disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi

No	Pernyataan	Skor			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
A.	Isi/Materi				
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran	√			
2.	Kesesuaian materi dengan kebenaran konsep dan topik pembelajaran	√			
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tahapan perkembangan siswa	√			
4.	Materi tersebut menambah pengetahuan siswa	√			
5.	Kemudahan materi yang disajikan	√			
6.	Ketepatan istilah pada materi		√		

7.	Kalimat yang digunakan dalam materi mudah dipahami	√			
8.	Kebakuan bahasa yang digunakan	√			
9.	Kesesuaian contoh dengan materi?	√			
10.	Kesesuaian tugas dan latihan dengan rumusan indikator	√			
Skor Rataan (Sr)		39			
Skor Maksimal (sm)		40			
Persentase Rataan (sv)		$sv + \frac{39}{40} \times 100\%$ $= 97,5\%$			
Kriteria		Sangat Layak			

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel menunjukkan hasil berupa persentase 97,5% yang menunjukkan bahwa materi pada media pembelajaran gambar berseri tergolong sangat valid sehingga dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran.

c. Uji coba kepraktisan

Uji coba kepraktisan dilakukan setelah media pembelajaran media gambar berseri divalidasi oleh tim ahli. Media pembelajaran media gambar berseri kemudian diuji coba untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media gambar berseri yang dikembangkan yang diperoleh dari angket respons peserta didik. Uji coba respons peserta didik ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket respons peserta didik. Adapun hasil dari uji coba kepraktisan respon peserta didik ialah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil uji coba kepraktisan respon siswa

No	Aspek yang Ditanyakan	Jawaban			
		Peserta Didik yang Menjawab “Ya”	Peserta Didik yang Menjawab “Tidak”	Skor	Presentase
1.	Judul menarik minat untuk dibaca dalam media gambar berseri	6 siswa	-	6	100%
2.	Warna sampul menarik dalam media gambar berseri	5 siswa	1 siswa	5	80%
3.	Materi mudah dipahami dalam media gambar berseri	6 siswa	-	6	100%
4.	Tulisan mudah dibaca dalam media gambar berseri	6 siswa	-	6	100%
5.	Jumlah gambar ilustrasi lebih banyak dibanding tulisan dalam media gambar berseri	6 siswa	-	6	100%
6.	Gambar-gambar	6 siswa	-	6	100%

	tampilannya jelas dalam media gambar berseri				
7.	Isi dari media gambar berseri menarik untuk dibaca	6 siswa	-	6	100%
8.	Media gambar berseri meningkatkan motivasi belajar	6 siswa	-	6	100%
9.	Jenis huruf menarik perhatian dalam media gambar berseri	5 siswa	-	5	80%
10.	Soal evaluasi selaras dengan isi buku dalam media gambar berseri	6 siswa	-	6	100%
Skor rataan (Sr)				58	
Skor Maksimum (Sm)				60	
Persentase (Sv)				$sv + \frac{58}{60} \times 100\%$ = 96,6%	
Kriteria				Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil uji coba pada tabel menunjukkan hasil persentase 96,6%, hal tersebut berarti hasil respons peserta didik terhadap media pembelajaran gambar berseri pada materi mengenai pembelajaran tema 8. Lingkungan Sahabat Kita, subtema 1. Manusia dan Lingkungan. Hasil ini menunjukkan bahwa media gambar berseri masuk dalam kategori sangat menarik dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji coba kepraktisan ini digunakan sebagai produk akhir dari pengembangan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.

Tabel 4.6 Hasil uji coba kepraktisan respon guru

No	Apek yang Ditanyakan	Jumlah Skor yang Diperoleh	Presentase
1.	Keseluruhan tampilan media gambar berseri berbasis montase untuk menulis narasi menarik dan mewakili isi buku	5	100%
2.	Media gambar berseri berbasis montase untuk menulis narasi sesuai dengan KI, KD, dan Indikator Pembelajaran	4	80%
3.	Dominan gambar dibandingkan teks materi	4	80%
4.	Jenis dan ukuran huruf yang dipakai menarik dan mudah dibaca siswa	5	100%
5.	Kesesuaian gambar sesuai dengan materi yang dijelaskan	5	100%

6.	Gaya dan bahasa pada buku sesuai untuk siswa kelas V	5	100%
7.	Ukuran buku dan jenis kertas sesuai, sehingga mudah digunakan oleh siswa	4	80%
8.	Media gambar berseri berbasis montase untuk menulis narasi membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi Lingkungan Sahabat Kita	4	80%
9.	Materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami sesuai dengan tingkat berpikir siswa SD kelas V	4	80%
10.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	4	80%
Skor rata-rata (Sr)		44	
Skor Maksimum (Sm)		50	
Persentase (Sv)		$sv + \frac{44}{50} \times 100\%$ = 88%	
Kriteria		Sangat Layak	

Tabel angket tanggapan guru diatas menunjukkan bahwa terdapat 6 butir aspek pertanyaan yang memperoleh respon positif yakni 80% pada nomor 2, 3, 7, 8, 9 dan 10, sedangkan sisanya mendapat respon positif 100%.

B. Analisis Data

1. Hasil penilaian uji validasi ahli media, ahli materi serta uji kepraktisan media gambar berseri

Semua aspek dalam media gambar berseri dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia materi menulis narasi untuk kelas V dilaksanakan penilaian oleh ahli media dan ahli materi. nilai/skor yang didapatkan dari setiap ahli dalam tiap komponen/aspek yakni dengan mengakumulasikan lalu dilakukan rata-rata. Media pembelajaran bisa disebut layak jika semua aspek mulai dari kelayakan rata-rata. Media pembelajaran bisa disebut layak jika semua aspek mulai dari kelayakan isi, media, serta bahasa mempunyai rata-rata dengan persentasenya yakni 63% sampai 81%. Jika hasil penilaian pada setiap aspek/komponen lebih dari persentase 63% maka bisa disebutkan bahwa media tersebut layak dipakai untuk media dalam proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sudirman (Djuanda, 2006: 104), yakni salah satu ciri dari gambar yang baik adalah dapat menyampaikan pesan atau ide tertentu kepada siswa.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan media pada media gambar berseri maka didapatkan persentase rata-rata komponen kelayakan isi sebesar 97,5% dan komponen kelayakan penyajian sebesar 89,7%. Oleh karena itu, setiap komponen dalam media gambar berseri tersebut sudah memenuhi angka persentase 89% dan dapat dikategorikan sangat layak untuk dipakai dalam pembelajaran bahasa

Indonesia pada materi menulis narasi. Ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa seperti yang dikemukakan Sanaky (2009: 5), yakni media pembelajaran bagi guru memberikan pedoman atau arah untuk mencapai tujuan dan standar kompetensi yang diharapkan.

Lebih lanjut Piaget (Santrock, 2004), mengemukakan bahwa anak umur 7- 11 tahun termasuk dalam tahap operasional kongkret, yaitu kemampuan berpikir secara logis meningkat. Anak mampu mengkasifikasikan, memilih, dan mengorganisir fakta untuk menyelesaikan masalah. Untuk membantu pemahaman akan sesuatu maka diperlukan sebuah media dan dalam dunia pendidikan dikenal dengan media pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa akan materi yang akan disampaikan.

2. Kepraktisan Media Gambar Berseri

a. Hasil Penilaian Angket Respon Siswa

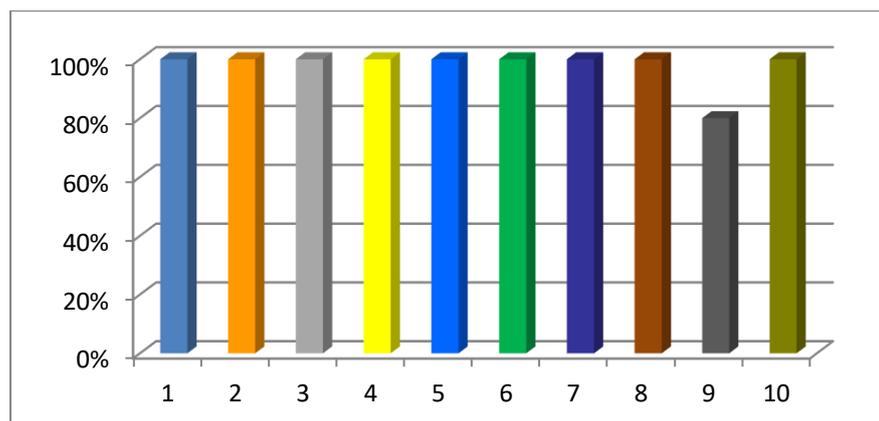


Diagram 4.1 Persentase Produk Pada Angket Respons Siswa

Media gambar berseri ini sudah bisa disebut layak dan telah dilaksanakan perevisian yang didasarkan pada masukan/saran dari setiap

ahli, kemudian dipakai dalam uji coba produk. Media gambar berseri dilakukan uji coba pada siswa kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan. Selanjutnya yakni mengambil 6 siswa untuk mengatasi angket respons siswa. Pengisian angket tersebut dilakukan setelah melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis dengan menggunakan media gambar berseri pada tahap uji coba produk, selanjutnya angket tersebut dapat dipakai untuk mengetahui respon dari siswa sebagai koreksi apabila ada yang memberi respon negative “Tidak” dari media gambar berseri. Jawaban “Tidak”. Respon tersebut sebagai indikasi perlu atau tidaknya melakukan revisi dari media gambar berseri tersebut.

Hasil dari respons siswa kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan menunjukkan bahwa persentase 100% ada pada aspek kemenarikan judul media gambar berseri, kemudahan dalam pemahaman materi dalam media gambar berseri, kemudahan dalam membaca tulisan pada media gambar berseri, jumlah gambar lebih banyak dibandingkan dengan tulisan, kejelasan gambar, kemenarikan media gambar berseri untuk dibaca, menambah semangat belajar, jenis huruf media gambar berseri, serta kesesuaian soal evaluasi dengan isi media gambar berseri. Sedangkan persentase 90% ada dalam aspek kemenarikan warna sampul buku dan jenis huruf media gambar berseri.

Hasil dari data di atas, diperoleh rata-rata persentase dari penyekorannya yakni 96%, bisa diambil kesimpulan bahwa respons siswa terhadap media gambar berseri masuk dalam kategori sangat baik yakni

dengan rentang persentasenya adalah 90% sampai 100%. Tarigan (2008: 55) menjelaskan bahwa salah satu manfaat yang dapat diambil oleh siswa dari pengembangan paragraf dengan cara menganalisis gambar yaitu: mengembangkan daya imajinasi siswa dan mengembangkan daya interpretasi bentuk visual kedalam bentuk kata-kata atau kalimat. Angkowo dan Kosasih (2007: 29) menambahkan bahwa salah satu manfaat dari penggunaan media gambar berseri adalah membantu siswa dalam mengingat nama benda atau orang yang mereka lihat.

b. Hasil Penilaian Angket Respon Guru

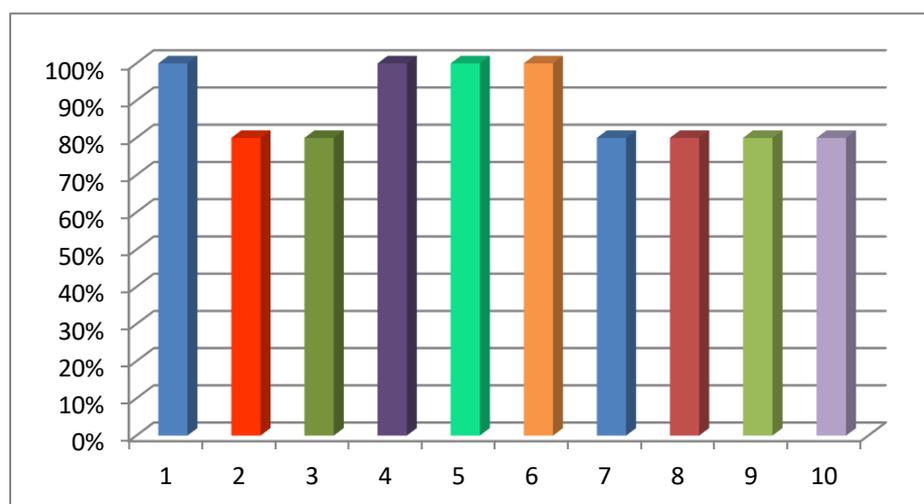


Diagram 4.2 Persentase Respon Guru

Hasil respons tersebut yang telah diberikan oleh guru kelas pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis narasi di kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan, dalam tahap uji coba produk didapatkan respons positif dengan persentase 88%. Komponen yang mendapat skor 4 yakni pada aspek Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran, perbandingan jumlah gambar dengan tulisan, ukuran buku

dan jenis kertas yang dipakai, media gambar berseri membantu dan memudahkan guru pada saat pembelajaran, materi yang terdapat pada media gambar berseri sesuai dengan tingkat berpikir siswa kelas V SD, dan kesesuaian evaluasi yang diberikan dengan materi. sedangkan yang mendapat skor 5 yakni pada komponen tampilan dari media gambar berseri, jenis (font) dan ukuran huruf, gambar sudah sesuai dengan materi, dan kesesuaian gaya dan bahasa dengan siswa kelas V. Oleh karena itu, total skor yang didapatkan berdasarkan angket respons guru sebesar 44 sehingga mendapatkan persentase 88% respon positif oleh guru. Ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sanaky (2009: 5) bahwa manfaat media pembelajaran bagi guru diantaranya adalah membangkitkan percaya diri seorang guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran gambar berseri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan terdapat beberapa hal yang dikaji diantaranya:

1. Persentase hasil dari validasi ahli materi sebesar 97,5% sedangkan persentase ahli media sebesar 89,7%, Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran gambar berseri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat valid, sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
2. Persentase hasil dari uji respons guru sebesar 88% Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran media gambar berseri termasuk dalam kategori sangat menarik. Berdasarkan uraian diatas menyatakan bahwa media pembelajaran gambar berseri pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Persentase hasil dari dari uji respons peserta didik sebesar 96,6%.

B. Saran Pemanfaatan, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Sebelum memanfaatkan media gambar berseri ini sebaiknya peserta didik memahami aturan kelompok sehingga dapat permudah dalam menggunakan media gambar berseri.
- b. Sebelum memanfaatkan media ini pendidik diharapkan mengalokasikan waktu, sebab media pembelajaran dengan media ini memerlukan waktu yang cukup banyak.
- c. Sebelum memanfaatkan media ini pendidik dan peserta didik diharapkan mempersiapkan komponen-komponen yang diperlukan, sehingga tidak mengulur waktu.

2. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

- a. Pengembangan media gambar berseri yang dikembangan merupakan media cetak, diharapkan untuk peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media gambar berseri, sehingga mempermudah untuk menyebarluaskan media gambar berseri.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya tentang pembelajaran gambar berseri terhadap keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abiding, Yunus, dkk. (2018). *Pembelajaran Literasi*. Jakarta : Bumi Aksara
- Ahmadi, Ruslam, (2017). *Pengantar Pendidikan: Asas & Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Angkowo, R., dan Kosasih, A. (2007). *Optimal Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- _____. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persabda.
- _____. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Ardhana, Rayandra 2016. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Dalman, H. (2016). *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Pers.
- _____. (2018). *Keterampilan Menulis*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyanti dan Mujiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Komunikatif dan menyenangkan*. Jakarta. Depdiknas Dikti.
- Hamalik, Oemar. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Keraf, Gorys, (2007). *Argumetasi Narasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum.
- _____. (2017). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta : Gramedia.
- Kristianto., Eka, Haryanto. (2014). *Pendidikan Seni Rupa Anak*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Muharrar, Syakir, Sri, Verayanti, (2013). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta: Erlangga.
- Nurlaili, (2017). *Optimalisasi Pengembangan Motorik Anak Usia Dini*. Sumatera Utara: Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) ISSN: 2338-2163-Vol, 05, No. 02.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pratiwi, Dwi. 2016. *Improving The Tenth Grade Students' Writing Skill by Using*

- Picture Series*. Journal of English Language and Education. Vol 2. No. 1
ISSN 2541-6421.
- Probowosiwi, 2017. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa dan Keterampilan Serta Pembuatan Bahan Ajar Dengan Teknik Montase*. Jurnal Pemberdayaan, Vol. 1, No. 2 ISSN : 2580-256.
- Porwadaminta. 1984. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.
- Sudjana. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Metode Penelitian dan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaky, H (2013), *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Yogyakarta. Kaukaba Dipantara.
- Suryani dan Agung (dalam Nunuk Suryani, (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranamedia Group.
- Sutama, I. M. (2016). *Pembelajaran Menulis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, Hendry Guntu. (2008), *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tizen, Ella Farida. 2008. *Gambar Berseri Sebagai Media Pembelajaran*. [online]. Tersedia: <http://suaraguru.wordpress.com/2015/03/gambar-berseri.html> [6 Maret 2015].
- Triwiyanto, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wening, R H. 2016. *The Role of Picture Series in Improving Students' Writing Ability*. Graduate School, Universitas Negeri Malang.
- Zainurrahman. (2013). *Menulis dari Teori Hingga Praktek*. Bandung: Alfabeta.

Lampiran 1. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

KURIKULUM 2013

(Sesuai Edaran Mendikbud Nomor 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDS AL-WASHLIYAH 25 MEDAN
Kelas/Semester : V/2
Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
Sub Tema : 1 (Manusia dan Lingkungan)
Pembelajaran ke : 1
Alokasi Waktu : 1 x 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan mengamati dan berdiskusi, siswa mampu menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada teks nonfiksi dengan benar.
2. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan baik.
3. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa mampu membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tahap	Rincian Kegiatan
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman siswa (Apersepsi) 3. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tema 8 Lingkungan Sahabat Kita pada subtema 1 Manusia dan

	<p>Lingkungan pembelajaran ke 1</p> <p>5. Guru memberi acuan kepada siswa tentang kegiatan pembelajaran hari ini</p>
Kegiatan Inti	<p>Kegiatan 1 (Orientasi kepada masalah)</p> <p>Siswa mengamati gambar contoh pertumbuhan dan perkembangan manusia dengan melakukan kebiasaan yang baik yang dibawa oleh guru. (<i>mengamati</i>)</p> <p>Guru memancing atau memotivasi rasa ingin tahu siswa untuk bertanya berkaitan dengan gambar yang dibawa oleh guru. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang contoh gambar pertumbuhan dan perkembangan dengan melakukan kebiasaan yang baik. (<i>menanya</i>)</p> <p>Kegiatan 2 (Mengorganisasikan siswa untuk belajar)</p> <p>Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 3-4 siswa.</p> <p>Siswa mendiskusikan Pertumbuhan dan perkembangan manusia yang telah dilaksanakan terkait dengan kebiasaan yang baik dilakukan siswa. (<i>menalar</i>)</p> <p>Siswa menuliskan kebiasaan yang baik yang telah dilaksanakan terkait dengan pertumbuhan dan perkembangan pada LKPD I. (<i>menalar</i>)</p> <p>Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pertumbuhan dan perkembangan manusia dengan melakukan kebiasaan yang baik. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>Setiap siswa yang diberikan media gambar berseri oleh guru. Siswa mengamati media gambar berseri yang dibawa oleh guru. (<i>mengamati</i>)</p> <p>Kegiatan 3 (Membimbing Penyelidikan individual maupun kelompok)</p> <p>Siswa membaca buku petunjuk penggunaan media gambar berseri. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p>

	<p>Siswa mengamati contoh cerita teks narasi tentang Kebiasaan Sebelum Makan yang ada dalam media gambar berseri. (<i>mengamati</i>)</p> <p>Siswa menuliskan cerita narasi tentang Selalu Melakukan kebiasaan yang baik pada media gambar berseri. (<i>menalar</i>)</p> <p>Guru melakukan pengamatan selama kegiatan berlangsung.</p> <p>Kegiatan 4 (Pengembangan dan penyajian hasil karya)</p> <p>Setiap siswa secara bergiliran maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil teks narasi yang telah dibuat. (<i>mengkomunikasikan</i>)</p> <p>Guru memberikan contoh Pertumbuhan dan Perkembangan dengan Melakukan Kebiasaan yang Baik yang dilakukan oleh Sitti. (<i>mengumpulkan informasi</i>)</p> <p>Kegiatan 5 (Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah)</p> <p>Siswa melakukan percobaan tentang cara pengurangan bilangan ribuan, puluhan ribuan bahkan ratusan ribuan pada LKPD II. (<i>mengelola informasi</i>)</p> <p>Masing-masing siswa bergiliran maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil yang sudah dikerjakan.</p> <p>Siswa bersama guru menyimpulkan mengenai pentingnya melakukan Kebiasaan yang baik dalam kehidupan sehari-hari. (<i>mengelola informasi</i>)</p>
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diarahkan untuk mengajukan pertanyaan- pertanyaan materi yang belum dipahami. 2. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan/ringkasan hasil pembelajaran. 3. Siswa mengajarkan evaluasi. 4. Guru melakukan refleksi hasil pembelajaran dan evaluasi. 5. Guru memberikan tindak lanjut (<i>pengayaan dan remedial</i>). 6. Guru memberi pesan untuk belajar materi selanjutnya.

	7. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.
--	--

C. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Tes, Pengetahuan Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika dengan tes tertulis
- b. Non Tes
Sikap, Spiritual, sosial
Keterampilan, Bahasa Indonesia .

2. Keterampilan



Medan, Maret 2022

Guru Kelas V B

Sari Ramadhani, S.Pd

Lampiran 2. PERANGKAT PEMBELAJARAN**SILABUS TEMATIK TERPADU****SDS AL-WASHLIYAH 25 MEDAN****KELAS V TEMA 8**

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita

Subtema : Manusia dan Lingkungan

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.

4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Lokasi Waktu	Sumber Belajar
PKn	<p>1.3 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.3 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.</p>	<p>1.3.1 Menerima Keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>1.3.2 Menjaga keragaman sosial budaya masyarakat.</p> <p>2.3.1 Menerapkan sikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia. Berdiskusi keragaman sosial di lingkungan sekitarnya. Bermain peran untuk menunjukkan sikap toleran yang dapat 	<ul style="list-style-type: none"> Religius Nasionalis Mandiri Gotong royong Integritas 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja sama <p>Jurnal :</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta 	4 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Aplikasi Media SCI Internet Lingkungan

	<p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.</p>	<p>4.3.2 Melakukan kegiatan yang berkaitan dengan keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia.</p>		<p>dilakukan dalam keragaman sosialbudaya di Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati bacaan, lalu berdiskusi untuk menyebutkan peristiwa-peristiwa atau tindakan pada bacaan. • Mengidentifikasi urutan peristiwa dalam Bacaan atau teks nonfiksi. • Mengidentifikasi 		<p>didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain.</p> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah. <p>Pengetahuan Tes Tertulis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan 		
--	---	---	--	--	--	---	--	--

				<p>si kosakata bahasa daerah, keunikan pakaian adat, dan judul lagu-lagu daerah.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi untuk mengidentifikasi peristiwa pada bacaan . • Melakukan pengamatan untuk mengidentifikasi peristiwa pada bacaan. • Melakukan pengamatan untuk 		<p>tentang keragaman sosial budaya masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman keragaman sosial budaya masyarakat. • Pemahaman teks bacaan. • Pemahaman bacaan nonfiksi dan fiksi 		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

				<p>mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi untuk membuat peta pikiran mengenai manfaat air bagi hewan dan tumbuhan. 				
Bahasa Indonesia	<p>3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi</p> <p>4.8 Menyajikan kembali peristiwa</p>	<p>3.8.1 Menjelaskan cirri-ciri teks nonfiksi.</p> <p>3.8.2 Mengidentifikasi peristiwa yang terdapat pada teks</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teks nonfiksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati bacaan ,lalu menjelaskan terjadinya siklus air. • Menggali informasi dari sumber bacaan, 		<ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan manfaat air bagi manusia, hewan dan tanaman • Pemahaman manfaat air 		

	atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks nonfiksi.	nonfiksi. 4.8.1 Menceritakan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi dengan tepat. 4.8.2 Menuliskan peristiwa yang terdapat pada teks nonfiksi		lalu membuat bagan sederhana untuk menjelaskan siklus air. • Mengamati gambar bagan siklus air lalu menjelaskan proses yang terjadi. Berdiskusi untuk menjelaskan siklus air.		bagi manusia, hewan dan tanaman • Penjelasan siklus air. • Pemahaman jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.		
IPA	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi	3.8.1 Menjelaskan siklus air yang terjadi di bumi.	• Manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman.	• Mengamati bacaan tentang jenis-jenis usaha		• Penjelasan dan pemahaman jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi		

	<p>serta kelangsungan makhluk hidup.</p> <p>4.8 Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber.</p>	<p>3.8.2 Mengetahui manfaat air bagi manusia h, hewan, dan tanaman.</p> <p>3.8.3 Mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman.</p> <p>4.8.1 Menyajikan skema siklus air berdasarkan informasi dari sumber yang tepat.</p> <p>4.8.2 Mencari informasi yang terkait manfaat air</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siklus air. 	<p>masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati lingkungan sekitar untuk mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia. • Membuat peta pikiran tentang jenis-jenis usaha masyarakat. • Menuliskan sikap terhadap keragaman jenis usaha dari 		<p>masyarakat Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman tangga nada minor dan tangga nada mayor. • Kemampuan menghafal lagu “Syukur”, “Kampungku”, dan “Air Terjun”. <p>Keterampilan: Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan menuliskan peristiwa atau tindakan dalam bacaan. 		
--	--	--	---	---	--	--	--	--

		bagi manusia, dan tanaman. 4.8.3 Menyebutkan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman.		keluarga teman-teman. • Melakukan kegiatan pegamatan untuk menjelaskan pengertian tangga nada minor dan tangga nada mayor.				
IPS	3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menjahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat	3.3.1 Menjelaskan macam-macam peran ekonomi dalam kehidupan masyarakat. 3.3.2 Mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.	• Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat.	• Menyanyikan lagu “Syukur” yang bertangga nada minor. • Menyanyikan lagu “Kampungku” yang bertangga nada mayor. • Menyanyikan lagu “Air Terjun” dalam dua tangga		• Kemampuan membuat peta pikiran tentang manfaat air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan. • Kemampuan membuat bagan siklus air dan		

	<p>kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p>	<p>4.3.1 Menyebutkan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.</p> <p>4.3.2 Mendemonstrasikan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.</p>		nada untuk mengidentifikasi berbagai tangga nada.		<p>membuat laporan hasil pengamatan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan menyanyikan lagu dalam berbagai tangga nada. <p>Portofolio :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi atau praktik yang terkait sub tema. 		
Seni Budaya	3.2 Memahami tangga nada.	<p>3.2.1 Menjelaskan pengertian tangga nada.</p> <p>3.2.2 Mengetahui</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tangga nada minor dan tangga nada mayor. 					

	<p>4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.</p>	<p>macam-macam tangga nada yang terdapat pada sebuah lagu. 4.2.1 Menyanyikan sebuah lagu sesuai dengan tangga nada yang tepat. 4.2.2 Mendemonstrasikan berbagai lagu dengan iringan musik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Lagu daerah. 					
--	---	---	--	--	--	--	--	--

Mengetahui,
 Kepala Sekolah



Arief Rusbandi, S.Pd

Medan, Maret 2022

Guru Kelas V B



Sari Ramadhani, S.Pd

Lampiran 3. HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

**ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP GAMBAR BERSERI
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS V
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SDS AL-WASHLIYAH 25**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri
Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDS AL WASHLIYAH
25 Medan

Peneliti : Nur Jannah

Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Instansi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A Identitas Responden

Ahli Media : Amin Basi, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Assalamualaikum wr, wb

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDS AL WASHLIYAH 25 Medan, saya memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada pengembangan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa indonesia dengan mengisi lembar validasi yang telah

disediakan. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia tersebut.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia ini, saya ucapkan terima kasih.

B Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian media pada pengembangan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap terlebih dahulu.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist* (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut :
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik

C Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
A.	Sampul Gambar Berseri Menulis Narasi				
1.	Komposisi warna sampul gambar berseri	✓			
2.	Tampilan gambar sampul gambar berseri	✓			
3.	Kemenarikan tampilan tulisan sampul gambar berseri	✓			
B.	Bentuk Gambar Berseri Menulis Narasi				
1.	Kesesuaian ukuran gambar berseri		✓		
2.	Kesesuaian ketebalan gambar berseri		✓		
3.	Kemenarikan desain gambar berseri	✓			
4.	Kesesuaian pemilihan kertas gambar berseri	✓			
5.	Bentuk gambar berseri menulis narasi	✓			
C.	Isi Media Gambar Seri Menulis Narasi				
1.	Kesesuaian desain materi pelajaran gambar berseri dengan siswa kelas V		✓		
2.	Kesesuaian komposisi warna gambar berseri		✓		
3.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dalam gambar berseri	✓			
4.	Kesesuaian ukuran huruf dalam gambar berseri		✓		
5.	Kemenarikan tampilan tulisan gambar berseri dengan penataannya		✓		
6.	Kesesuaian pemilihan gambar dalam gambar berseri dengan materi		✓		
7.	Kesesuaian penataan gambar dalam gambar berseri	✓			
8.	Kesesuaian penempatan nomor halaman gambar berseri dalam menulis narasi	✓			
9.	Kesesuaian penjilidan gambar berseri dalam menulis narasi	✓			
Jumlah Skor :					

D Saran-Saran (Secara Keseluruhan)

Cukup penelitian dan Layak Untuk di Uji - -

.....

.....

E Kesimpulan

1. Valid untuk diujicobakan
2. Valid untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid untuk diujicobakan

(Catatan : mohon melingkari salah satu angka sesuai simpulan Bapak/Ibu)

Medan,.....2022

Validator Media,



Lampiran 4. HASIL VALIDASI AHLI MATERI

**ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP GAMBAR BERSERI
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS V
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SDS AL-WASHLIYAH 25**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri
Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V
Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDS AL WASHLIYAH
25 Medan

Peneliti : Nur Jannah

Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd

Instansi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

A Identitas Responden

Ahli Materi : Sari Ramadhani, S.Pd

Jabatan : Guru Kelas VB

Instansi : SDS Al-washliyah 25 Medan

Assalamualaikum wr, wb

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDS AL WASHLIYAH 25 Medan, saya memohon ketersediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada pengembangan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa indonesia dengan mengisi lembar validasi yang telah

disediakan. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai materi pembelajaran, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya pengembangan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia tersebut.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan pengembangan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia ini, saya ucapkan terima kasih.

B Petunjuk Pengisian

1. Sebelum melakukan penilaian materi pada pengembangan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia ini, isilah identitas Bapak/Ibu secara lengkap terlebih dahulu.
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan kriteria sebagai berikut :
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Baik
 - 4 = Sangat Baik

C Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		SB (4)	B (3)	K (2)	SK (1)
A.	Isi/Materi				
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan kebenaran konsep dan topik pembelajaran	✓			
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tahapan perkembangan siswa	✓			
4.	Materi tersebut menambah pengetahuan siswa	✓			
5.	Kemudahan materi yang disajikan	✓			
6.	Ketepatan istilah pada materi		✓		
7.	Kalimat yang digunakan dalam materi mudah dipahami	✓			
8.	Kebakuan bahasa yang digunakan	✓			
9.	Kesesuaian contoh dengan materi?	✓			
10.	Kesesuaian tugas dan latihan dengan rumusan indikator	✓			

D Saran-Saran (Secara Keseluruhan)

.....

.....

.....

E Kesimpulan

1. Valid untuk diujicobakan
2. Valid untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak valid untuk diujicobakan

(Catatan : mohon melingkari salah satu angka sesuai simpulan Bapak/Ibu)

Medan, 09-06-2022

Responden,


Sari Ramadhani, S.Pd

Lampiran 5. HASIL KEPRAKTISAN RESPON GURU

**ANGKET RESPONS GURU TERHADAP GAMBAR BERSERI TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS V MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA SDS AL-WASHLIYAH 25**

Nama : Sari Ramadhani, S.Pd.
NIP : -
Instansi : SDS. Alwashuyah 25 Medan.

Petunjuk :

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tandan centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Contoh :

No.	Pertanyaan	Pilihan				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan Gambar Berseri secara keseluruhan menarik					√

Keterangan :

1. Kurang Setuju
2. Cukup
3. Setuju
4. Sangat Setuju

Daftar Pertanyaan :

No.	Pertanyaan	Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan Gambar Berseri secara keseluruhan menarik					✓
2	Ukuran Gambar Berseri sesuai dengan kebutuhan siswa				✓	
3	Pilihan warna pada Gambar Berseri sesuai				✓	
4	Ukuran <i>font</i> di dalam Gambar Berseri sesuai dengan perkembangan siswa					✓
5	<i>Font</i> pada Gambar Berseri sesuai dengan kebutuhan siswa					✓
6	Ukuran Gambar Berseri sesuai dengan kebutuhan siswa					✓
7	Gambar Berseri sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran				✓	
8	Gambar Berseri dapat digunakan setiap pembelajaran menulis cerita narasi				✓	
9	Gambar Berseri dapat memudahkan proses pembelajaran				✓	
10	Evaluasi yang diberikan sesuai				✓	

Saran:

.....

Medan, 07-06-2022

Responden,



Sari Ramadhani, S Pd

Lampiran 6. HASIL KEPRAKTISAN RESPON SISWA

**ANGKET RESPONS SISWA TERHADAP GAMBAR BERSERI TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS V MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA SDS AL-WASHLIYAH 25**

Nama : Nadia Salsabila
NIP :
Instansi : SDS Al-washliyah 25

Petunjuk :

1. Isilah nama, NIP dan asal instansi pada kolom yang sudah disediakan.
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat masing-masing.

Contoh :

No.	Pertanyaan	Pilihan	
		YA	TIDAK
1.	Judul menarik minat untuk dibaca dalam media gambar	√	

Keterangan :

1. Kurang Setuju
2. Cukup
3. Setuju
4. Sangat Setuju

Daftar Pertanyaan :

No.	Pertanyaan	Pilihan	
		YA	TIDAK
1	Judul menarik minat untuk dibaca dalam media gambar	✓	
2	Warna sampul menarik dalam media gambar berseri	✓	
3	Materi mudah dipahami dalam media gambar berseri	✓	
4	Tulisan mudah dibaca dalam media gambar berseri	✓	
5	Jumlah gambar ilustrasi lebih banyak dibanding tulisan dalam media gambar	✓	
6	Gambar-gambar tampilannya jelas dalam media gambar berseri	✓	
7	Isi dari media gambar berseri menarik untuk dibaca	✓	
8	Media gambar berseri meningkatkan motivasi belajar	✓	
9	Jenis huruf menarik perhatian dalam media gambar berseri	✓	
10	Soal evaluasi selaras dengan isi buku dalam media gambar berseri	✓	

Saran:

.....

Medan, 9-6-2022

Responden

(*Sudhu*)

 Nadia Salsabila.

Lampiran 7. DOKUMENTASI PENELITIAN

a. Dokumentasi Saat Menyampaikan Materi



b. Pengisian Angket Respon Guru



c. Pengisian Angket Respon Siswa



Lampiran 8. K1

FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nur Jannah
 N P M : 1802090067
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 121

IPK = 3,76

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran Artikulasi terhadap Keterampilan Menyimak pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 MEDAN T.A 2021/2022	
	Pengembangan Metode Concept Sentence Terhadap Keterampilan Menulis Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 MEDAN T.A 2021/2022	
	Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 MEDAN T.A 2021/2022	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 08 September 2021

Hormat Pemohon,


 Nur Jannah

Lampiran 9. K2

 <p>UMSU Majelis Pendidikan Tinggi</p>	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: auto;">FORM K 2</div>
<p>Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU</p>		
<p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p>		
<p>Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :</p>		
Nama	: Nur Jannah	
NPM	: 1802090067	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
<p>Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :</p>		
<p>"Pengembangan Metode Concept Sentence Terhadap Keterampilan Menulis pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 MEDAN T.A 2021-2022"</p>		
<p>Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :</p>		
Dosen Pembimbing :	ISMAIL SALEH NASUTION, S.Pd., M.Pd	
<p>Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsisaya. Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.</p>		
<p>Medan, Rabu 15 September 2021 Hormat Pemohon,</p>		
		
<p>NUR JANNAH</p>		
<p>Dibuat Rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan</p>		

Lampiran 10. K3

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jl. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp 6622400 Medan 20217 Form K3

Nomor : 331 /II.3-AU/UMSU-02/F/2022
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikum Warahmatuullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menctapkan proyck proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nur Jannah
NPM : 1802090067
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengembangan Metode Concept Sentence terhadap Keterampilan Menulis pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SDS Al-Washliyah 25 Medan T.A. 2021/2022.

Dosen Pembimbing : Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan
3. Masa Perpanjangan tanggal : 7 Februari 2023

Wa'alaikumsalam Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, 06 Rajab 1443 H
07 Februari 2022 M



Dibuat rangkap 4 (empat)

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Pembimbing
 4. Mahasiswa yang bersangkutan
- WAJIB MENGKUTI SEMINAR**

Lampiran 11. LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

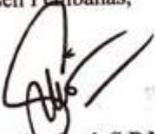
Nama Mahasiswa : Nur Jannah
NPM : 1802090067
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan

Pada hari Kamis, tanggal 17 Februari, tahun 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Mei 2022

Disetujui oleh :

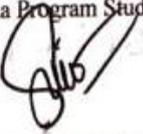
Dosen Pembahas,


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing


Ismail Saich Nasution, S.Pd, M.Pd

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Lampiran 12. BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id**



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Mahasiswa : Nur Jannah
N PM : 1802090067
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Metode *Concept Sentence* terhadap Keterampilan Menulis pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SDS Al-Washliyah 25 Medan Tahun Ajaran 2021-2022

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
21-Jan-2022	Revisi Bab I	
29-Jan-2022	Revisi Bab II	
03-Feb-2022	Revisi Bab III	
05-Feb-2022	ACC Proposal Penelitian	

Medan, Februari 2022

Sekretaris Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembimbing
Riset Mahasiswa

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd

Lampiran 13. SURAT KETERANGAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMuchtarBasri No .3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : NUR JANNAH
NPM : 1802090067
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 17 Februari 2022
Dengan Judul Proposal : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25 Medan

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terimakasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.

Dikeluarkan di Medan
Pada Tanggal : 17 Februari 2022

Wassalam
a.n/ Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd

Lampiran 14. PERMOHONAN PERUBAHAN JUDUL



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :http://www..fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Jannah
NPM : 1802090067
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis *Concept Sentence* Untuk
Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDS
AL-WASHLIYAH 25 Medan

Menjadi:

Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Pada Pembelajaran Bahasa
Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS AL-WASHLIYAH 25
Medan

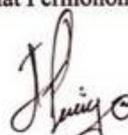
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 28 Mei 2022

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Hormat Permohonan



Nur Jannah

Lampiran 15. PERMOHONAN IZIN RISET



3 menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1067/II.3-AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 30 Syawal 1443 H
Lamp : --- 31 Mei 2022 M
Hal : **Permohonan Izin Riset**

Kepada Yth, Bapak/Ibu Kepala
SDS Al-Wasliyah 25 Medan
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberi izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian/riset di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut sebagai berikut:

Nama : **Nur Jannah**
N P M : 1802090067
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS Al-Wasliyah 25 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Aamin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan,

Dra. H. Syameli Yornita, M.Pd
NIDN. 800.106.701

****Pertingal****



Lampiran 16. SURAT BALASAN IZIN RISET

	SD SWASTA AL WASHLIYAH NO. 25 Jl. Marelan VI No. 2 Kec. Medan Marelan Kode Pos 20255 NSS : 103076011003 NPSN : 10220809								
Nomor : 172/SD-AW25/B/VIII/2022 Lamp : 1(satu)Lembar Hal : Balasa Izin Riset	Kepada Yth: Bapak Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah SUMUT Di Tempat								
Assalamu'alaikum Wr.Wb Dengan hormat, Semoga kita semua dalam keadaan sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktivitas sehari-hari Menindak lanjuti surat Permohonan Izin Riset nomor 1717/II.3-AU/UMSU-02/F/2022 ter tanggal 20 Agustus 2022									
<table border="0"> <tr> <td>Mahasiswa</td> <td>: Universitas Muhammadiyah SUMUT</td> </tr> <tr> <td>Nama</td> <td>: Nur Jannah</td> </tr> <tr> <td>Nim</td> <td>: 1802090067</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>: Pendidikan guru sekolah dasar</td> </tr> </table>		Mahasiswa	: Universitas Muhammadiyah SUMUT	Nama	: Nur Jannah	Nim	: 1802090067	Jurusan	: Pendidikan guru sekolah dasar
Mahasiswa	: Universitas Muhammadiyah SUMUT								
Nama	: Nur Jannah								
Nim	: 1802090067								
Jurusan	: Pendidikan guru sekolah dasar								
<p>Pada SD Swasta Alwashliyah 25 . Bersama ini kami beritahukan kepada Bapak bahwa kami menerima Mahasiswi tersebut menyelesaikan riset/penelitian tentang "Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Narasi Kelas V SDS Al-Washliyah 25 Medan"</p> <p>Demikian surat pemberitahuan ini kami buat,atas kepercayaan Bapak kepala sekolah ini kami ucapkan terima kasih.</p>									
Medan, 30 Agustus 2022 Kepala Sekolah SDS Al Washliyah 25 Medan  ARIEF RUSBANDI, S.Pd									

Lampiran 17. HASIL TURNITIN

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI BERBASIS
MONTASE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI
KETERAMPILAN MENULIS NARASI KELAS V SDS AL-WASHLIYAH
25 MEDAN

ORIGINALITY REPORT

24% SIMILARITY INDEX	23% INTERNET SOURCES	6% PUBLICATIONS	10% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	16%
2	lib.unnes.ac.id Internet Source	4%
3	repository.umsu.ac.id Internet Source	1%
4	Repository.Umsu.Ac.Id Internet Source	<1%
5	Submitted to Houston Community College Student Paper	<1%
6	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1%
7	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
8	Fairus Oryza Sativa, Moh. Balya Ali Syaban. "Pengembangan Evaluasi Berbasis Media	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi :**

Nama : Nur Jannah
NPM : 1802090067
Tempat dan Tanggal Lahir : Medan, 17 Oktober 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Marelan III Lingk. 14
Anak Ke- : 4 dari 4 bersaudara

Nama Orang Tua :

Nama Ayah : Basuki Rahmat
Nama Ibu : Sutrisni
Alamat : Jl. Marelan III Lingk. 14

Pendidikan Formal :

1. SD AL-WASHLIYAH 25 Medan : Tamatan Tahun 2012
2. SMP AL-WASHLIYAH 26 Medan : Tamatan Tahun 2015
3. SMA NEGERI 16 Medan : Tamatan Tahun 2018