



**PENGEMBANGAN  
MEDIA GAMBAR BERSERI BERBASIS MONTASE  
UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MENULIS NARASI  
MUATAN BAHASA INDONESIA KELAS III  
SDN WONOSARI 03 SEMARANG**

**SKRIPSI**

**disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Oleh:  
Laeli Izkiyah  
1401416098**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang”, karya:

nama : Laeli Izkiyah

NIM : 1401416097

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui Oleh,  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP 196008201987031003

Semarang, 22 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, likely belonging to the supervisor, is written on the page.

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.  
NIP 195905111987031001

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang" karya:

nama : Laeli Izkiyah  
NIM : 1401416098  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari... tanggal.....2020.

Semarang, 2020





Panitia Ujian

Sekretaris


  
Drs. Iga Ansori, M.Pd.  
NIP 196008201987031003

Penguji II,

  
Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd.  
NIP195906191987032001

  
Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198506062009122007

Penguji II,

  
Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.  
NIP 195905111987031001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Laeli Izkiyah  
NIM : 1401416098  
jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
judul manuskrip : Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase  
Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi  
Muatan Bahasa Indonesia Kelas III

Menyatakan bahwa yang tertulis di manuskrip ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan hasil jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam manuskrip dikutip atau dirujuk berdasar kode etik ilmiah.

Semarang, 15 September 2020



Laeli Izkiyah  
NIM 1401416098

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

1. “Narasikanlah semua ilmu yang kamu peroleh, niscaya akan abadi” (Laeli Izkiyah)
2. “Ikatlah ilmu dengan menuliskannya” (Ali bin Abi Thalib).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Drajat dan Ibu Maemunah yang selalu menjadi motivasi dan inspirasi dalam hidupku.
2. Almamater tercinta, Universitas Negeri Semarang.

## ABSTRAK

**Izkiyah, Laeli.** 2020. *Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd. 90 halaman.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN Wonosari 03, permasalahan yang dihadapi guru dalam kegiatan belajar mengajar yaitu media yang tersedia masih terbatas untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan rendahnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan gambar berseri untuk mengatasi keterampilan menulis narasi siswa kelas tiga. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media dan menguji kelayakan dari media gambar berseri berbasis montase.

Penelitian ini memakai teori *Borg and Gall* yang telah disesuaikan menjadi enam langkah, yaitu observasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi desain, dan uji coba produk skala kecil. Pemerolehan data dari angket kebutuhan guru dan siswa, sedangkan lembar validasi berasal dari ahli media dan materi. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, data dokumen, angket, dan tes. Teknik analisis data, meliputi analisis data produk, dan analisis data awal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media gambar berseri mendapat kriteria sangat baik dari tanggapan guru dan siswa melalui model pengembangan dari teori *Borg and Gall*. Persentase yang didapat dari ahli materi sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Persentase yang didapat dari ahli media adalah 94,1% dengan kriteria sangat layak. Hasil belajar uji skala kecil mengalami peningkatan dengan perolehan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini yaitu 1) Pengembangan media gambar berseri menggunakan teori *Borg and Gall*. 2) Kriteria penilaian kelayakan media dan materi sangat layak. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu untuk mengembangkan media yang lebih banyak untuk belajar menulis.

**Kata kunci:** menulis narasi, montase, gambar berseri

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang”. Peneliti menyadari dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd, Dosen Pembimbing;
5. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., Penguji I;
6. Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd, Penguji II;
7. Sumarno, S.Pd., Kepala SD N Wonosari 03 Semarang;
8. Dwijawati Bella Dina, S.Pd., Guru Kelas III SD N Wonosari 03 Semarang;
9. Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd., Validador materi;
10. Dra. Sumilah, M.Pd., Validator media.

Semoga semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt. Peneliti juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 2020

Peneliti,

Laeli Izkiyah  
NIM 1401416098

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12
2.1 Kajian Teori.....	12
2.1.1 Hakikat Penelitian dan Pengembangan .....	12
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran .....	13
2.1.3 Gambar Berseri .....	19
2.1.4 Montase .....	20
2.1.5 Hakikat Belajar.....	22



2.1.6	Pengertian Pembelajaran .....	25
2.1.7	Keterampilan Menulis .....	28
2.1.8	Menulis Narasi .....	33
2.2	Kajian Empiris .....	34
2.3	Kerangka Berpikir .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>43</b>
3.1	Desain Penelitian.....	43
3.1.1	Jenis Penelitian.....	43
3.1.2	Model Pengembangan.....	43
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	48
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Data Penelitian .....	49
3.3.1	Data .....	49
3.3.2	Sumber Data .....	50
3.3.3	Subjek Penelitian.....	50
3.4	Variabel Penelitian .....	51
3.5	Definisi Operasional Variabel .....	51
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	53
3.7	Uji kelayakan, Validitas, Realibilitas .....	55
3.7.1	Uji Kelayakan Produk .....	55
3.7.2	Validitas .....	55
3.7.3	Reliabilitas.....	56
3.8	Teknik Analisis Data .....	57
3.8.1	Analisis Data Awal.....	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	60
4.1 Hasil Penelitian .....	60
4.1.1 Perencanaan Produk Media Gambar Seri .....	60
4.1.2 Hasil Produk .....	70
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk .....	74
4.1.4 Analisis Data .....	81
4.2 Pembahasan .....	82
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian .....	82
4.3 Implikasi Penelitian .....	86
4.3.1 Implikasi Teoritis .....	86
4.3.2 Implikasi Praktis .....	87
4.3.3 Implikasi Pedagogis .....	87
BAB V PENUTUP.....	89
5.1 Simpulan.....	89
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA .....	91

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	49
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel.....	52
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Validasi Ahli.....	58
Tabel 3.4 Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa.....	59
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Guru.....	60
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Siswa.....	61
Tabel 4.3 Komponen Media Gambar Berseri.....	62
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Ahli Media Gambar Berseri	71
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi Gambar Berseri	71
Tabel 4.6 Saran dan Revisi Media Gambar Seri oleh Ahli.....	73
Tabel 4.7 Hasil Saran dan Revisi Media Gambar Seri oleh Ahli.....	73
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Pada Tahap Uji Coba Produk.....	75
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Pada Tahap Uji Coba Produk.....	78
Tabel 4.10 Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> dan <i>Pretest</i> .....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ketuntasan Hasil Belajar PTS Muatan.....	5
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	14
Gambar 3.1 Pengembangan <i>Borg and Gall</i> .....	44
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase .....	45
Gambar 4.1 Tampilan Sampul Depan dan Belakang Media Gambar Berseri .	67
Gambar 4.2 Tampilan Desain Prakata .....	67
Gambar 4.3 Tampilan Desain Petunjuk Penggunaan Bagi Siswa.....	68
Gambar 4.4 Tampilan Desain Ayo Menyimak .....	68
Gambar 4.4 Tampilan Desain Ayo Menulis .....	69

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 4.1 Persentase Produk Pada Angket Tanggapan Siswa .....	77
Diagram 4.2 Persentase Produk Pada Angket Tanggapan Guru .....	78

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Instrumen Wawancara Identifikasi Masalah .....	98
Lampiran 2. Hasil Wawancara Identifikasi Masalah .....	100
Lampiran 3. Daftar Penilaian Tengah Semester .....	104
Lampiran 4. Angket Kebutuhan .....	107
Lampiran 5. Penilaian Ahli .....	121
Lampiran 6. Angket Tanggapan Media .....	146
Lampiran 7. Perangkat Pembelajaran .....	156
Lampiran 8. Rubrik Penilaian .....	192
Lampiran 9. Hasil Uji Skala Kecil .....	194
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian.....	199
Lampiran 11. Dokumentasi .....	200

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara untuk dapat merasakannya. Kehadiran pendidikan mempunyai kedudukan yang menentukan bagi manusia karena menjadi salah satu modal untuk menyongsong kemajuan teknologi dan perkembangan zaman, seperti tertera di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 Ayat (1) menerangkan bahwa “Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 19 ayat (1), menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Agar tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan memuaskan maka diperlukan alat peraga yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran. Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bab III ayat 2(j) menyebutkan bahwa media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran. Cara memilih media yang tepat dapat membantu proses belajar sehingga bisa membantu mencapai tujuan kurikulum dari peserta didik.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyebutkan bahwa tujuan kurikulum yang harus dicapai peserta didik dalam kurikulum 2013 meliputi empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi-kompetensi itu bisa diperoleh dengan proses belajar mengajar intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler yang sesuai dengan struktur kurikulum yang sudah ditetapkan.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa ada delapan muatan pembelajaran dalam struktur kurikulum Sekolah Dasar, satu di antaranya yaitu Bahasa Indonesia.

Tujuan muatan pelajaran Bahasa Indonesia secara rinci tertuang dalam Standar Isi Pendidikan dasar dan Menengah. Badan Standar Nasional Pendidikan (2016:100) menyebutkan bahwa muatan pelajaran bahasa Indonesia dimaksudkan supaya siswa mempunyai kecakapan sebagai berikut: 1) Memiliki kepedulian, rasa percaya diri, kedisiplinan, dan tanggung jawab dalam pemanfaatan bahasa Indonesia; 2) Mengenal konteks budaya dan konteks sosial, satuan kebahasaan, serta unsur paralinguistik dalam penyajian teks; 3) Mengenal bentuk dan ciri teks deskriptif serta teks sederhana; dan 4) Menyajikan secara lisan dan tulis berbagai teks sederhana.

Zulela (2012:4) mengatakan bahwa proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan komunikasi dengan baik, yakni komunikasi lisan ataupun tulisan.

Menurut I Made Utama (2016: 8), ada empat kategori kemampuan berbahasa yakni keahlian mendengarkan, keahlian bercakap/berbicara, keahlian membaca, dan keahlian menulis. Kategori-kategori itu dapat dikuasai oleh peserta didik 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) menyebutkan bahwa Menulis adalah aspek yang paling rumit/kompleks hal ini dikarenakan menulis menuntut agar kita bisa menyusun dan mengorganisasikan isi dari tulisan dan juga dapat menyajikannya ke dalam bahasa tulis.

Susanto (2013:243) menyebutkan bahwa keterampilan menulis berhubungan terhadap aktivitas seseorang dalam melakukan pemilihan dan pemilahan, serta penyusunan amanat yang dikirimkan melalui bahasa tulisan. Menulis bisa diartikan sebagai keterampilan yang dimiliki oleh seseorang yang bertujuan untuk menyampaikan atau mengomunikasikan pesan yang berbentuk tulisan. Kemudian, Dalman (2016:4) menyebutkan bahwa menulis merupakan suatu proses menyampaikan pikiran, ide, emosi berbentuk lambang/tanda/tulisan yang mempunyai makna.

Menurut Tarigan (2013:3-4) Kecakapan menulis tak dapat dikuasai seseorang dengan instan. Tetapi juga dengan berlatih dan penerapan yang optimal dan juga berturut-turut. Keterampilan menulis dapat ditingkatkan dengan melakukan pengembangan media pembelajaran. Materi atau bahan pengajaran dapat diperjelas dengan adanya media pembelajaran sehingga membuat lebih bervariasinya metode pembelajaran. Nunuk suryani, dkk, (2018: 14) mengatakan bahwa media pembelajaran bisa dimanfaatkan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik agar bisa memunculkan motivasi dalam belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik tidak mudah bosan saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Menurut Arsyad, Azhar (2014:3), media merupakan alat yang digunakan dalam penyampaian tujuan/pesan pembelajaran. Media memiliki fungsi utama yaitu menjadi alat untuk membantu dalam proses belajar mengajar yang berpengaruh terhadap keadaan, situasi, dan lingkungan belajar yang dirancang dan dibuat pendidik.

Satu diantara media sederhana yang dapat dipakai dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia adalah media gambar berseri. Arsyad (2017: 114) mengatakan bahwa gambar berseri yaitu sekumpulan gambar yang bercerita mengenai suatu kejadian yang bersifat menarik, disusun secara urut menjadi sebuah

rangkaian cerita. Media gambar berseri ini dapat dikolaborasikan dengan montase. Montase merupakan suatu karya dengan cara pembuatan melalui pemotongan dan penempelan objek gambar dari sumber-sumber seperti foto yang sudah tercetak, koran, majalah, serta buku yang selanjutnya ditempel pada suatu bidang dan membentuk satu kesatuan karya maupun tema (Muharrar dan Verrayanti, 2013: 44-45).

Berdasarkan hasil kegiatan observasi melalui pengamatan serta wawancara bersama guru kelas III di SDN Wonosari 03 Semarang ditemukan berbagai permasalahan antara lain rendahnya keterampilan menulis peserta didik di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan rendahnya peserta didik dalam menguasai kosa kata Bahasa Indonesia. Siswa lebih condong menggunakan bahasa daerah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, guru tidak menyediakan media khusus yang mendukung dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa mengalami kesukaran dalam menangkap materi yang dijelaskan oleh pendidik. Permasalahan lain yang ditemukan peneliti adalah masih rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Problema di atas juga dibantu melalui data hasil belajar PTS peserta didik kelas III semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 di SDN Wonosari 03 Semarang pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut merupakan diagram ketuntasan hasil belajar PTS muatan pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang:



**Gambar 1.1** Diagram ketuntasan dari hasil belajar PTS muatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Wonosari 03 Semarang

Berdasarkan dari jumlah siswa kelas III SDN Wonosari 03 Semarang sebanyak 35 siswa, 20 siswa (57%) diantaranya belum mencapai KKM dan 15 siswa (43%) sudah memenuhi KKM. Djamarah (2013: 108) menjelaskan bahwa proses pembelajaran bisa dikatakan sukses jika 75% atau lebih dari jumlah siswa yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran bisa mencapai KKM yang sudah ditentukan oleh satuan pendidikan, dan jika kurang dari 75% artinya harus dilaksanakan remedial.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka bisa diketahui bahwa media pembelajaran masih terbatas. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal merupakan permasalahan dasar yang memicu permasalahan lain muncul sehingga perlu adanya inovasi baru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Gambar berseri berbasis montase pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SDN Wonosari 03 Semarang untuk membantu proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran Gambar berseri dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran dikarenakan penggunaan media yang dikemas menarik dan inovatif sehingga menarik keinginan belajar dari siswa.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Ngurah andi Putra (2014: 241) dalam studinya yang berjudul “Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali”. Hasil penelitian ini

menjelaskan bahwa pada tes pertama terdapat 4 siswa yang memperoleh ketuntasan klasikal yakni 20%. Siklus I secara individu ada 9 siswa dengan ketuntasan klasikal sebesar 45%. Lalu pada siklus II terdapat 17 peserta didik secara individu mengalami ketuntasan belajar klasikal yaitu 85%. Sehingga dapat disimpulkan yaitu terdapat peningkatan 40% dari siklus I dan siklus II.

Penelitian lain yang mendukung yakni penelitian oleh Nutabonis dalam studinya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Penggunaan Media Gambar Berseri”(2017). Nutabonis, Sriwongso (2017: Vol 7 No 723) mengungkapkan bahwa media gambar berseri bisa memberikan peningkatan keterampilan menulis narasi peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya skor/nilai bisa ditemukan pada sebelum tindakan, siklus I hingga siklus II. Nilai/skor sebelum dilakukan tindakan yakni 68.90, siklus I mengalami peningkatan menjadi 73.54 dan pada siklus II nilai rata – rata peserta didik mengalami peningkatan menjadi 80.06. Berdasarkan hasil tersebut bisa disimpulkan yakni pembelajaran dengan memakai media gambar berseri bisa memberikan peningkatan keterampilan menulis naratif siswa kelas IV SD 1 Blunyah.

Selanjutnya adalah penelitian yang dijalankan oleh Sutri (2015: 121) yang berjudul “Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Dengan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Plawad II Karawang Timur” menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks narasi dengan memakai bantuan media gambar berseri cukup baik karena sebagian besar peserta didik bisa memberikan deskripsi terhadap gambar-gambar menjadi sebuah paragraf/karangan dengan baik.dengan pemilihan kata yang yang memiliki variasi, menggunakan kata ganti, mensubstitusikan, penggunaan huruf kapital yang tepat, elipsisi, serta bisa mengidentifikasi preposisi dan prefiks.

Kemudian dari penelitian yang dilaksanakan oleh Catur Endah Fillaili dan Asri Susetyo Rukmi (2014: 10) dengan judul “Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Balongjeruk Kediri”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dan siklus II mencapai 100%. Peserta didik memperoleh

nilai 73,21 pada siklus I dan 92,85 pada siklus II. Kemudian hasil dari tes menulis narasi menggunakan media gambar berseri ketuntasan rata-rata peserta didik pada siklus I yaitu 73,97 dengan ketuntasan klasikalnya sebesar 54,14%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80,95% dengan nilai rata-rata siswa sebesar 80,64.

Selain itu, penelitian lain yang juga mendukung permasalahan ini yaitu penelitian yang dilaksanakan oleh Fifin Naili Rizkiyah (2018: 72) dengan judul “*Improving Students’ Ability In Writing Narrative Texts By Implementing Picture Series*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seri gambar secara efektif dapat memberikan peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks naratif. Semua siswa telah mencapai skor minimum 3. Selain itu, banyak peserta didik yang memberikan respon positif terhadap penerapan seri gambar, dalam hal 70% siswa menunjukkan kegembiraan. Selain itu, mereka menemukan bahwa seri gambar menarik, mudah dimengerti, apalagi, itu membantu mereka untuk mengatur paragraf dan mengembangkan ide-ide dalam menulis teks naratif.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas bisa dipahami bahwa penggunaan media gambar berseri memiliki dampak positif bagi pembelajaran dan bisa memberikan peningkatan dari hasil belajar peserta didik. Sehingga, penggunaan media gambar berseri berbasis montase ini mempunyai potensii yang besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran, yaitu pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis naratif.

Berdasarkan latar belakang yang sudah paparkan, peneliti akan melakukan pengkajian melalui penelitian pengembangan *Research and Development* yang diberi judul “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang ada di Sekolah Dasar Negeri Wonosari 03 sebagai berikut:

1. Pemahaman materi Bahasa Indonesia peserta didik kelas III SDN Wonosari 03 Semarang terutama dalam keterampilan menulis karangan narasi rendah;
2. Penguasaan kosakata Bahasa Indonesia rendah;
3. Media yang digunakan oleh guru terbatas sehingga peserta didik kurang memahami materi yang dipaparkan;
4. Waktu guru untuk mengembangkan media sangat terbatas;
5. Guru tidak menggunakan metode dan model pembelajaran yang inovatif;
6. Hasil belajar peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia rendah.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada pemahaman materi Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar Negeri Wonosari 03 terutama dalam keterampilan menulis karangan narasi yang masih rendah serta terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa gambar berseri berbasis montase untuk materi karangan narasi kelas III SD Wonosari 03 Ngaliyan Kota Semarang.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana desain pengembangan media gambar berseri berbasis montase untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Wonosari 03 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang?
2. Bagaimana kelayakan media gambar berseri berbasis montase untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada Siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Wonosari 03 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang dikaji oleh peneliti maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran gambar berseri berbasis montase untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Wonosari 03 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang;
2. Menguji tingkat kelayakan media gambar berseri berbasis montase untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Wonosari 03 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini di maksudkan agar bisa memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian dari segi teoretis dan praktis dapat diuraikan sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis yaitu manfaat dalam bidang keilmuan yang dipelajari serta dikaji dalam penelitian serta bisa menguatkan suatu teori yang telah ada atau bisa digunakan untuk menambah teori yang telah ada.

1. Memberikan gambaran mengenai pembelajaran bahasa Indonesia melalui penggunaan media gambar berseri berbasis montase;
2. Menjadi sumber pengetahuan untuk kajian-kajian penelitian selanjutnya yang relevan;
3. Menambah kajian tentang temuan-temuan penelitian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis adalah manfaat yang bisa dirasakan baik bagi peneliti, orang yang membaca, atau orang-orang yang mempunyai kepentingan dengan topik penelitian ini.

#### **1. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memudahkan dalam menerima materi pelajaran dan meningkatkan keterampilan menulis karangan deskriptif materi muatan pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

#### **2. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi muatan Bahasa Indonesia secara efektif maupun secara efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



### **3. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan menggunakan media yang menarik dan menyenangkan sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat dicapai secara optimal serta menambah mutu pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### **4. Bagi Peneliti**

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti sebagai pengetahuan dan pengalaman tentang prosedur pengembangan media gambar berseri berbasis montase dalam muatan Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III disekolah dasar.

## **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang peneliti kembangkan dari gambar berseri untuk siswa kelas III SDN Wonosari 03 adalah sebagai berikut.

1. Ukuran dari gambar seri yaitu A4
2. Jumlah dari halaman adalah 16 halaman.
3. Bagian awal produk berisi prakata dan petunjuk penggunaan buku bagi siswa.
4. Bagian isi berisi Ayo Menyimak yang bertujuan agar peserta didik membaca contoh teks narasi yang berjudul “Arya Selalu Berhemat Energi”, kemudian guru menjelaskan contoh prosedur dalam menulis teks narasi dari dan Ayo Menulis yang bertujuan agar peserta didik menuliskan teks narasi yang berjudul “Ayo Berhemat Energi”.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

Berdasarkan kerangka teoritis ini, peneliti akan mengkaji beberapa teori terkait dengan variabel penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran, media gambar berseri, montase, belajar dan pembelajaran, bahasa Indonesia, keterampilan menulis, serta menulis narasi.

##### **2.1.1 Hakikat Penelitian dan Pengembangan**

###### **2.1.1.1 Pengertian Pengembangan**

Menurut Sugiyono (2015:5), Mengembangkan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mendalami, memberikan keluasan, dan memberikan penyempurnaan suatu ilmu pengetahuan, teori, tindakan ataupun yang sudah ada produk sebelumnya. Perbaruan produk ini yakni produk yang sudah ada agar lebih mudah dipakai, efektif dan efisien atau membuat produk yang baru (produk yang belum pernah ada) merupakan arti pengembangan secara luas (Sugiyono, 2015:28). Pengembangan sifatnya adalah untuk menyempurnakan yang telah ada (baik fungsi maupun bentuknya). Pengembangan isinya yakni aktivitas pembuatan rancangan menjadi sebuah produk dan kemudian dilakukan uji validitas produk secara berulang-ulang sampai menghasilkan produk yang sesuai dengan penilaian spesifikasi yang ditentukan (Sugiyono, 2015:38).

###### **2.1.1.2 Pengertian Penelitian dan Pengembangan**

Sugiyono (2015:28) menyatakan bahwa penelitian/pengembangan yakni suatu metode atau proses yang dipakai untuk memberikan validasi dan melakukan pengembangan produk. Arti dari memvalidasi produk yaitu melakukan pengujian efektivitas dari produk tersebut. Sedangkan arti mengembangkan artinya

melakukan perbaruan suatu produk yang sudah ada agar dapat lebih mudah dipakai, efektif dan efisien ataupun melakukan penciptaan produk yang baru(sebelumnya tidak ada).

Kemudian Sugiyono (2016:407) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan yaitu suatu metode dalam penelitian yang dipakai untuk membuat produk tertentu, serta melakukan keefektifan produk tersebut. Penelitian ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan dan untuk dilakukan pengujian efektivitas produk.

Berdasarkan pengertian tersebut, bisa disimpulkan bahwa penelitian/pengembangan yakni suatu penelitian untuk mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya/menghasilkan produk yang belum ada sebelumnya.

## **2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran**

### **2.1.2.1 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.

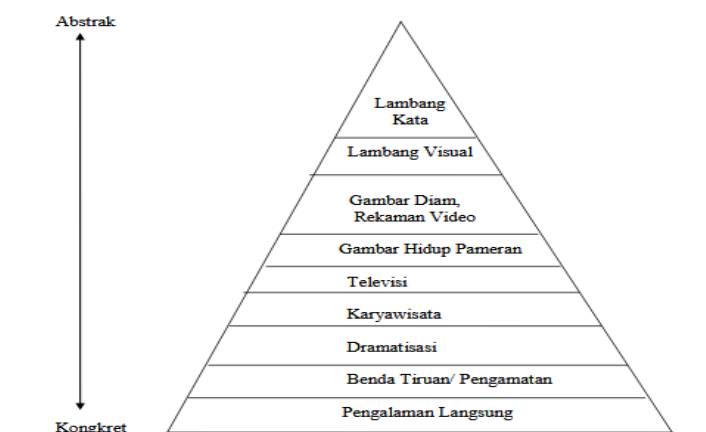
Selanjutnya Kristanto dan Hartanto (2014: 29) menjelaskan bahwa media dalam gambar memiliki pengertian sebagai alat, bahan, serta teknik. Media yang dipakai disesuaikan dengan gagasan yang nantinya ditampilkan. Media memiliki karakteristik atau ciri membuka kesempatan bagi ekspresi individu tanpa batas.

Media dapat dipakai untuk menyampaikan maksud/pesan dan bisa memberikan rangsangan otak, perasaan, kefokus, 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 bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu apapun yang bisa digunakan sebagai perantara/medium dalam penyampaian materi pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik.

### 2.1.2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Menurut Bruner dalam Arsyad (2014: 10) terdapat tiga tingkatan utama dalam pemerolehan informasi belajar, yakni *enactive* (pengalaman langsung), *iconic* (pengalaman piktoral), serta *symbolic* (pengalaman abstrak). Tingkatan pengalaman tersebut dapat digambarkan dalam bentuk kerucut Dale.



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber: Arsyad (2014: 14)

Berdasarkan gambar di atas, tingkatan kerucut Dale dari atas ke bawah meliputi: lambang kata dan visual, gambar tidak bergerak, radio perekam, gambar hidup pameran, televisi, karyawisata, pertunjukan drama, benda tiruan atau pengamatan dan pengalaman langsung. Berdasarkan kerucut Dale tersebut, apabila semakin keatas artinya semakin tinggi tingkat keabstrakan media atau dengan kata lain media tersebut bersifat kongkret. (Arsyad, 2014: 14).

Siswa akan lebih cepat menerima informasi dengan menggunakan media yang bersifat kongkrit. Sedangkan jenis media yang bersifat abstrak cenderung kurang merangsang imajinasi peserta didik. Oleh karena itu, siswa tidak bisa

mengembangkan jawaban sebagai *output* dalam mengamati media yang bersifat abstrak tersebut. Menurut Tarigan (2013:14) media yang bersifat kongkrit dapat berupa: (1) pengalaman langsung; (2) benda tiruan atau pengamatan; (3) dramatisasi; (4) karyawisata; (5) televisi; (6) gambar hidup; (7) gambar diam; (8) rekaman video.

Berdasarkan penjelasan tersebut, media gambar berseri berbasis montase ini berada pada tingkatan ketiga jika diurutkan dari atas, yaitu pada tingkatan lambang kata, lambang visual, dan gambar diam. Media tersebut berisi gambar yang bersusun serta informasi atau pengetahuan terkait urutan-urutan dalam membuat karangan narasi yang dapat dijadikan tema atau topik karangan tersebut.

### **2.1.2.3 Fungsi 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.

#### **2.1.2.4 Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2014: 15) menjelaskan bahwa media mempunyai tiga karakteristik yaitu (1) ciri fiksasif, yang menggambarkan kemampuan media dalam melakukan perekaman, penyimpanan, pelestarian, dan mengontruksikan suatu kejadian atau obyek. Melalui karakteristik ini, media dapat merekam peristiwa atau obyek pada waktu bersamaan tertentu disalurkan tanpa memperhatikan waktu; (2) karakteristik manipulatif, artinya suatu kejadian atau peristiwa dapat dimanipulasi atau diedit agar bisa digunakan sewaktu-waktu dan tidak butuh waktu yang banyak; dan (3) karakteristik diistributif, suatu obyek atau peristiwa memungkinkan dijalankan menggunakan tempat, dan secara bersama-sama peristiwa tersebut diberikan pada siswa-siswa dengan rangsangan pengalaman yang hampir sama tentang peristiwa tersebut. Misalnya dalam bentuk rekaman video, audio, ataupun *disket computer* (Arsyad, 2014:15-17).

#### **2.1.2.5 Manfaat Media Pembelajaran**

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

- 1) Manfaat penggunaan media pembelajaran bagi pengajar:
  - a. Menumbuhkan daya tarik atau perhatian dan motivasi peserta didik untuk belajar;
  - b. Menjadi pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis;
  - c. Membantu meningkatkan kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran;
  - d. Memudahkan penyajian materi yang lebih konkret, terutama materi yang abstrak;
  - e. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar agar pembelajaran tidak membosankan;
  - f. Meningkatkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- 2) Manfaat penggunaan media bagi peserta didik:
  - 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.

#### **2.1.2.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media dibagi menjadi empat kategori yaitu media grafis, media 3D(tiga dimensi), media proyeksi, dan pemakaian lingkungan yang dijadikan media pengajaran (Sudjana & Riva'I, 2017:3-4). Media grafis meliputi: gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, dan komik. Sedangkan media 3D berbentuk model seperti model padat, model penmpang, *diorama*, dan lain lain. Kemudian model proyeksi, seperti gambar bingkai, *film strips*, *film*, dan lain-lain. Sedangkan media dengan pemakaian lingkungan yaitu pengajar mnggunakan media yang ada disekitar (lingkunagn) untuk memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan.

#### **2.1.2.7 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Cara pemilihan media tidak boleh hanya karena suka saja, tetapi juga harus memperhatikan kemanfaatannya. Guru harus memilih media dengan tepat dan sesuai tujuan pembelajarannya. Menurut Sudjana & Riva'I (2017:4), kriteria yang sebaiknya diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:

1. Tujuan pembelajaran

Guru perlu memahami tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan pada saat menentukan media yang akan dipakai. Media yang nantinya dipilih harus disesuaikan dengan tujuan instruksional yang telah ditentukan yang berisikan unsur pemahaman, pengaplikasian, penganaliasian, serta sintesis. Tujuannya adalah supaya pembelajaran akan lebih terarah dan bermakna.

## 2. Mendukung materi pelajaran

Pemilihan media harus disesuaikan dengan kemampuan serta kebutuhan siswa ketika mendalami isi materinya. Hal ini dikarenakan tidak seluruh materi bisa diberikan secara gamblang, akan tetapi harus disampaikan dalam bentuk konsep, simbol atau sesuatu yang lebih general lalu baru diberikan penjelasan.

## 3. Mudah didapatkan

Beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran juga dari pemerolehan media pengajaran, sederhana, harga terjangkau, tahan lama, serta dapat digunakan berkali-kali.

## 4. Guru mampu dan terampil dalam penggunaannya

Apabila guru mampu serta terampil dalam memakai media pembelajaran yang sudah dipilih akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

## 5. Cocok dengan taraf berfikir peserta didik

Pemilihan media harus mempertimbangkan kesesuaian taraf berfikir peserta didik, hal ini dimaksudkan agar makna yang ada di dalamnya dapat dimengerti oleh peserta didik. Penyajian grafik yang isinya adalah data atau angka berbentuk persen untuk peserta didik sekolah dasar kelas-kelas rendah tidak bermanfaat. Peserta didik kelas rendah lebih cocok disajikan gambar atau poster. Setiap sajian materi harus disesuaikan dengan kadar berfikir peserta didik.

Media pembelajaran yang dipilih tentunya memiliki standar serta persyaratan teknis tertentu supaya produk tersebut dapat dikatakan layak untuk dipakai.

### **2.1.2.8 Pengembangan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran selalu membutuhkan suatu pengembangan. Hal ini dikarenakan setiap media yang sudah ada masih mempunyai kekurangan untuk dimanfaatkan di ruang belajar (kelas) sesuai kebutuhan pendidik, peserta didik, ataupun sekolah yang kondisinya beragam (Nunuk Suryani, dkk. 2018: 121). Pengembangan media disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru yang diharapkan bisa memberikan peningkatan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.



Media pembelajaran yang akan dikembangkan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan pengguna, serta kondisi yang ada. Tujuannya untuk mengurangi permasalahan yang ada dalam aktivitas belajar mengajar supaya bisa berjalan sesuai yang diharapkan. Ada lima langkah utama dalam mengembangkan media pembelajaran, yakni analisis kebutuhan, menentukan model pengembangan, menentukan media yang akan digunakan, melakukan uji coba, serta mengimplementasikannya. Hal yang utama dalam pengembangan media pembelajaran adalah penentuan model. Hal ini dikarenakan mampu memberikan arahan-arahan yang jelas terkait berbagai tahapan yang harus dilaksanakan dalam mengembangkan media pembelajaran.

### **2.1.3 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 penyusunan 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 peserta didik, meningkatkan minat serta perhatian siswa dan memberikan gambaran mengenai suatu penjelasan yang masih bersifat abstrak.

Gaser/Gambar berseri yaitu sebuah gambar susun yang saling berhubungan/keterkaitan. Jenis media pembelajara ini adalah media pembelajaran visual atau gambar diam yang bisa dilihat/ditangkap indera penglihatan. (Rizqi Uswatun Khasanah, Sutrisno, Mudzanatun, 2018 : 78). Sedangkan menurut Adi permana, Hilda Hilalayah, Ahmad Muzak (2016 : 88-89) menyatakan bahwa

Gambar seri yaitu rangkaian gambar yang terdiri atas dua sampai enam gambar yang bercerita mengenai suatu kejadian yang saling berkaitan dan bisa digunakan sebagai alur pemikiran siswa dalam kegiatan mengarang.

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)

Menurut Wan Nurul Atikah Nasution (2018 :33) gambar berseri dapat digunakan sebagai alat tolong yang cukup efektif dalam membantu siswa menemukan ide/gagasan, serta menyajikannya dalam sebuah karya tulis serta merangkainya menjadi sebuah cerita utuh dan juga bisa meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Pemakaian media gambar berseri pada pembelajaran Bahasa Indonesia berhasil meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas III SDN 1 Wanasaba pada tahun ajaran 2015/2016 (Muharipin, 2017: 120).

## **2.1.4 Montase**

### **2.1.4.1 Pengertian Montase**

Muharrar dan Verrayanti (2013: 44-45) menjelaskan bahwa montase merupakan suatu karya dengan cara pembuatan melalui pemotongan dan penempelan objek gambar dari sumber-sumber seperti foto yang sudah tercetak, koran, majalah,serta buku yang selanjutnya ditempel pada suatu bidang dan membentuk satu kesatuan karya maupun tema. Karya montase sama dengan teknik menggunting dan menempel sebuah gambar. Gambar jadi yang sudah digunting dari berbagai sumber kemudian di tempelkan melalui proses seleksi atau pemilihan. Proses seleksi tersebut disebut juga dengan proses reduksi yang nantinya

menyisakan gambar yang benar-benar akan digunakan sesuai dengan tema yang akan dibuat sesuai komposisi sehingga membentuk sebuah karya montase.

Montase merupakan salah satu kegiatan yang bisa dilakukan oleh anak usia dini dan dijadikan sebagai stimulus yang bisa disampaikan oleh orang tua atau guru agar dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak usia dini. Setiap kesukaran dalam setiap kegiatan disesuaikan dengan usia anak (Nurlaili, 2017 : 1).

Montase merupakan salah satu karya seni rupa dengan mengombinasikan berbagai unsur, baik unsur dua dimensi atau tiga dimensi (Kristanto dan Hqryanto, 2014: 80)

#### **2.1.4.2 Teknik Montase**

Berdasarkan teknik pembuatannya, karya seni montase bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu teknik foto dan teknik tempel secara manual. Akan tetapi kedua teknik ini memiliki prinsip yang sama, yaitu mengompilasi serta memadukan gambar-gambar menjadi satu kesatuan dalam karya dalam tema tertentu (Muharrar dan Verayanti, 2013:45). Foto yang terbuat dari beberapa tempelan atau komplikasi foto-foto lain merupakan montase dalam dunia foto atau fotografi disebut dengan montase foto (*photo montage*). Montase dengan teknik ini dapat sederhana, contohnya dengan menempelkan foto seseorang manusia pada sebuah foto pemandangan, namun bisa juga rumit dan sangat terencana. Sedangkan teknik menempelkan potongan-potongan gambar dari berbagai sumber pada sebuah bidang untuk menampilkan satu pesan tertentu disebut dengan teknik tempel dalam montase.

Menurut Probosiwi (2017 : 283) teknik montase cukup efektif dalam memberikan/menyampaikan suatu materi pembelajaran, hal ini dikarenakan teknik montase dengan berprinsip dasar-dasar seni rupa bisa menolong peserta didik dalam memperoleh standar kompetensi dan kompetensi dasar atau tujuan dari suatu pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karenanya, proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan memiliki variasi yang menjadikan hasil belajar peserta didik juga ikut meningkat.

## **2.1.5 Hakikat Belajar**

### **2.1.5.1 Pengertian Belajar**

Slameto (2015:2) menyebutkan bahwa belajar adalah suatu usaha seseorang yang dilaksanakan agar mendapatkan suatu perubahan sikap yang baru secara menyeluruh berdasarkan pengalaman sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan. Sedangkan menurut Hamalik (2017: 28), belajar merupakan proses perubahan perilaku seseorang melalui interaksi bersama lingkungan.

Berdasarkan pendapat dari para ahli maka bisa ditarik kesimpulan bahwa belajar yaitu aktivitas yang dilaksanakan seseorang melalui pengalamannya dalam interaksi dengan alam dan lingkungan dalam kurun waktu tertentu untuk memperoleh perubahan baik pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan tingkah laku.

### **2.1.5.2 Unsur-unsur belajar**

Berdasarkan Rifa'I dan Anni (2016:70-71), terdapat empat unsur belajar yaitu siswa, rangsangan(stimulus), memori dan tanggapan.

- a. Peserta didik. Peserta didik yaitu siswa, warga belajar dan peserta pelatihan yang sedang menjalankan proses belajar. Siswa mempunyai indera yang dimanfaatkan untuk merespon rangsangan. Otak dimanfaatkan untuk mentransformasikan hasil penginderaan ke dalam ingatan. Serta syaraf atau otot dimanfaatkan untuk menyajikan kinerja dari apa yang telah dipelajari. Pada proses belajar, rangsangan yang diterima kemudian diorganisasikan oleh syaraf, dan ada sejumlah rangsangan yang disimpan dalam memori ingatan untuk kemudian ditunjukkan dalam tindakan yang dapat dilihat melalui gerak.
- b. Rangsangan (*stimulus*). Stimulus yaitu segala proses yang dapat memberikan rangsangan kepada indera siswa. Stimulus ada pada lingkungan, misalnya suara, warna, sinar, panas, dingin, tanaman, gedung, orang, dan lain-lain yang ada di lingkungan sekitar seseorang. Stimulus tertentu harus difokuskan oleh siswa sesuai minat belajarnya agar siswa mampu belajar secara optimal.

- c. Memori. Memori yang dimiliki siswa berisi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang didapatkan dari proses belajar terdahulu.
- d. Tanggapan. Tanggapan adalah tindakan yang diperoleh dari aktualisasi memori. Siswa akan terdorong untuk merespon rangsangan yang diperoleh dari hasil pengamatan terhadap rangsangan tersebut. Respon dari diri siswa dapat diketahui di akhir dari sebuah proses pembelajaran yang bisa dikatakan sebagai perubahan perilaku.

### **2.1.5.3 Faktor-Faktor Belajar**

Aktivitas belajar yang terjadi terhadap diri peserta didik bisa diamati berdasarkan perubahan perilaku sebelum maupun sudah berada di dalam peristiwa tersebut. Perubahan tersebut dapat diketahui apabila dilakukan pengukuran berkenaan kemampuan yang telah dan baru dimiliki peserta didik terlebih dahulu. Rifa'i dan Anni (2016:83) menyebutkan bahwa berbagai faktor yang bisa mempengaruhi keterlibatan dari proses dan hasil belajar terdiri atas dua kondisi yaitu kondisi dari dalam dan luar peserta didik. Kondisi dari dalam meliputi keadaan fisik, antara lain sehat jasmani; keadaan psikisnya, seperti kecerdasan intelektual, kemampuan mengendalikan emosionalnya, dan kondisi sosialnya, misalnya dalam melakukan sosialisasi dengan lingkungannya. Kemudian faktor eksternal adalah kondisi eksternal yang terdapat dalam lingkungan siswa. Beberapa faktor eksternal meliputi beragam dan tahapan kesukaran suatu materi belajar yang diajarkan/dipelajari, ruang untuk belajar, cuaca, keadaan lingkungan, serta kebiasaan/adat istiadat masyarakat dalam belajar akan berpengaruh terhadap persiapan, pelaksanaan dan hasil dari belajar.

Adapun menurut Slameto (2015:54-72) menyebutkan bahwa faktor yang dapat menjadi pengaruh belajar dikelompokkan menjadi dua, yakni Faktor dari dalam meliputi faktor kesehatan jasmani, faktor psikologisnya dan faktor daya tahan tubuh. Sedangkan faktor dari luar mencakup faktor dari keluarga, faktor yang berasal dari lingkungan sekolah dan faktor dari masyarakat.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat menjadi pengaruh dalam belajar antara lain yaitu faktor dari dalam dan luar siswa.

#### 2.1.5.4 Penilaian Hasil Belajar

Menurut Rifa'I dan Anni (2016 : 71) hasil belajar yaitu sebuah perubahan tingkah laku yang didapatkan siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran. Rifa'i dan Anni (2016 : 72-73) menyampaikan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah yakni ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Ranah pengetahuan/kognitif berhubungan dengan hasil pemahaman dan kemampuan berfikir. Ranah kognitif terdiri atas pengetahuan/ingatan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penganalisisan (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), serta mengkerasi/membuat (*creation*). Ranah sikap/afektif meliputi kategori sikap menerima (*receiving*), memberi tanggapan (*responding*), menilai (*valuing*), mengorganisasi (*organization*), serta proses membentuk pola hidup (*organization by a value complex*). Ranah keterampilan/psikomotorik terkait dengan kemahiran fisik seperti kecakapan syaraf dan motorik, memanipulasi objek serta pengaturan organisasi syaraf.

Berdasarkan pendapat oleh para ahli bisa diambil kesimpulan bahwa hasil belajar yaitu perubahan yang didapatkan siswa mencakup semua aspek sebagai hasil dari aktivitas belajar.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar penilaian Pendidikan bab 1 pasal 1 ayat (2) pendidikan yaitu proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Selanjutnya pada bab 2 pasal 3 ayat (1), penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Selanjutnya menurut Arikunto (2013:4) bahwa penilaian hasil belajar dilaksanakan seorang pendidik yang tugasnya melakukan pengukuran penguasaan pengetahuan peserta didik berdasarkan bimbingan pendidik yang telah disesuaikan dengan tujuan yang telah dibuat.

Berdasarkan pernyataan tersebut, penilaian hasil belajar yaitu aktivitas memberi penilaian oleh pendidik terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa melalui kriteria-kriteria yang sudah disesuaikan dengan tujuan.

Djamarah dan Zain (2013: 107) mengategorikan keberhasilan belajar menjadi beberapa tingkatna, yaitu: (1) istimewa/maksimal adalah jika semua isi atau materi pelajaran yang disampaikan pendidik bisa dikuasai oleh siswa, (2) baik sekali/optimal adalah jika hampir semua materi yang disampaikan (76% - 99%) bisa dipahami dan dikuasai oleh siswa, (3) baik/minimal adalah jika materi pembelajaran yang disampaikan hanya 60% - 75% saja yang dipahami siswa, dan (4) kurang adalah jika materi pembelajaran yang disampaikan kurang dari 60% dipahami oleh siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan belajar yang didapatkan peserta didik bisa diketahui dari proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan dan juga hasil belajar yang diperoleh siswa.

#### **2.1.6 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Hamalik (2017: 44), 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; serta (4) mengajar merupakan proses pemberian bimbingan atau arahan kepada siswa. Mengajar merupakan suatu kegiatan menciptakan suatu lingkungan belajar bagi peserta didik yang dilaksanakan oleh guru (Susanto (2013: 26). Kegiatan tersebut meliputi: menciptakan suasana yang kondusif dalam belajar, memberi arahan atau bimbingan kepada siswa dalam belajar, memotivasi belajar kepada peserta didik, memberikan penilaian terhadap hasil belajar yang telah dilaksanakan peserta didik.

Susanto (2013: 19) mengatakan bahwa pembelajaran yaitu suatu proses yang dilaksanakan dalam rangka memerikan bantuan seseorang atau siswa agar bisa belajar dengan baik. Dalam aplikasinya sering kali kata “pembelajaran” diidentikkan dengan kata “mengajar”. Hal ini disebabkan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti arahan atau petunjuk yang diberikan kepada seseorang agar dapat dipahami. Kata “pembelajaran” sendiri berasal dari kata dasar

“ajar” yang diberi imbuhan pe- dan –an sehingga menjadi pembelajaran yang artinya adalah suatu proses atau kegiatan, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sesuatu kepada siswa agar berkenan untuk belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses aktivistas belajar mengajar yang dilaksanakan pendidik kepada siswa menggunakan sumber belajar untuk mendapatkan pengetahuan.

#### **2.1.6.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia SD**

Bahasa merupakan sarana yang mempunyai peran yang penting dalam menyebarkan informasi. Bahasa dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan ide, gagasan, aspirasi, pendapat, hasil kreasi seni, budaya, religi, serta teknologi, hipotesis hasil penelitian baik secara ilmiah maupun nonilmiah.

Adapun di sekolah dasar empat komponen keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tidak dapat dipisahkan. Hal ini digunakan untuk mengomunikasikan pesan dengan orang lain melalui bahasa yang merupakan medianya. Susanto (2013: 242) menyebutkan bahwa dalam menggunakan bahasa untuk melakukan interaksi dan berkomunikasi dibedakan menjadi dua, yakni bahasa lisan dan juga bahasa tulisan.

Menurut Susanto (2013: 245), tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD yaitu dapat melakukan pengembangan kepribadian, memberikan wawasan yang luas, serta melakukan peningkatan kognitif dan psikomotor berbahasa yang dimiliki melalui karya sastra siswa. Kemudian tujuan khusus pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yaitu untuk meningkatkan kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan pribadinya serta memiliki kegemaran membaca. Mengasah dan mengembangkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis juga tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan pendapat oleh beberapa ahli, bisa disimpulkan bahwa dalam pembelajaran bahasa di SD siswa diharuskan dapat menguasai empat keterampilan



berbahasa meliputi keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak(mendengarkan).

#### **2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Menurut Permrdikbud No 64 Tahun 2013 tentang Standar isi pendidikan dasar dan menengah, tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum yaitu supaya siswa mempunyai kecakapan sebagai berikut:

- (1) Mempunyai rasa peduli, kepercayaan diri, sikap santun, mengasihi, dan tanggung jawab dalam memanfaatkan bahasa Indonesia;
- (2) Memahami isi budaya sosial, satuan kebahasaan, dan juga unsur paralinguistik dalam menyajikan teks;
- (3) Mengetahui bentuk dan ciri teks dari bermacam teks sederhana;
- (4) Melakukan analisis dari pengetahuan/informasi di dalam bermacam teks sederhana;
- (5) Melakukan penyajian bermacam teks sederhana secara lisan;
- (6) Melakukan penyusunan bermacam teks sederhana secara tulis.

Berdasarkan tujuan di atas maka dengan adanya pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bisa menjadi bekal peserta didik supaya mempunyai rasa peduli, kepercayaan diri, sopan santun, perilaku kasih sayang, disiplin dan tanggung jawab dalam pemanfaatan bahasa Indonesia serta dapat mengenal, menganalisis informasi, menyajikan serta menyusun teks secara tulis maupun lisan.

#### **2.1.6.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Muatan pelajaran Bahasa Indonesia pada satuan pendidikan SD/MI mencakup berbagai aspek teks sederhana serta laporan sederhana. Ruang lingkup tersebut disusun dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran bahasa Indonesia di SD. Berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum 2013, kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk memperoleh capaian standar kompetensi lulusan yang wajib dipunyai seorang guru pada setiap

tingkatan kelas. Sedangkan kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi proses belajar mengajar minimal yang seharusnya diraih peserta didik untuk suatu muatan pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang menganut pada kompetensi inti.

## **2.1.7 Keterampilan Menulis**

### **2.1.7.1 Pengertian Menulis**

Zainurrahman (2013:2) menyebutkan bahwa menulis merupakan satu diantara dari empat keterampilan berbahasa yang menjadi dasar, meliputi keterampilan berbicara, mendengar, menulis, dan membaca. Menurut Dalman (2012: 3), menulis adalah aktivitas memberikan pengetahuan atau informasi secara tertulis melalui bahasa tulis yang digunakan untuk alat atau medianya kepada orang lain. Tarigan (2013: 22) menyatakan bahwa menulis yaitu menggambarkan atau membuat ikon-ikon grafis yang membentuk suatu bahasa sehingga dapat diketahui orang lain.

Kemudian, Susanto (2013: 243) juga berpendapat bahwa menulis merupakan keterampilan seseorang dalam menyampaikan informasi dalam bentuk ide atau gagasan, perasaan, atau pesan kepada orang lain berbentuk tulisan. Harapannya pembaca bisa paham isi serta tujuan penulisan pesan yang ingin disampaikan melalui tulisan.

Seseorang tidak akan memperoleh keterampilan menulis dengan sendirinya, tetapi harus disertai dengan latihan serta praktek secara rutin. Hal ini dikarenakan, menulis merupakan kegiatan yang rumit dimana seseorang harus mampu merangkai huruf menjadi kata, Kemudian kata-kata tersebut membentuk kalimat, kalimat-kalimat membentuk paragraf, selanjutnya paragraf-paragraf tersebut membentuk bacaan/karangan yang menyeluruh serta mengandung arti atau makna. Menurut Dalman (2012: 4) Seseorang dapat dikatakan memiliki keterampilan menulis apabila isi serta pesan di dalam tulisannya mudah dipahami serta tersampaikan kepada pembaca, dan menggunakan kaidah penulisan yang berlaku.

Berdasarkan pendapat tersebut, bisa ditarik kesimpulan bahwa menulis merupakan keterampilan untuk menyampaikan maksud/tujuan dengan menyampaikan gagasan/ide, perasaan, maupun informasi kepada orang lain dalam bentuk tulisan.

#### **2.1.7.2 Tujuan Menulis**

Menurut Susanto (2016: 253) tujuan dari menulis digolongkan menjadi empat macam, yaitu: (1) karangan informatif, yakni tulisan yang tujuannya memberi informasi kepada pembaca; (2) karangan persuasif, yakni tulisan yang tujuannya memberikan kepastian kepada pembaca mengenai kebenaran informasi yang disampaikan; (3) karangan kesastraan, yakni tulisan yang tujuannya menghibur pembaca; dan (4) karangan ekspresif, yakni tulisan yang tujuannya untuk mengungkapkan perasaan serta emosinya. Ini sesuai dengan pendapat Tarigan (2013: 24) bahwa menulis memiliki beberapa tujuan diantaranya: (1) memberikan pengetahuan atau mengajar; (2) memberikan keyakinan atau memberikan desakan; (3) memberikan hiburan; dan (4) mengungkapkan perasaan penulis.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah menyajikan informasi, meyakinknn, memberi hiburan serta mengeskpresikan diri bagi penulis.

#### **2.1.7.3 Fungsi Menulis**

Menurut Rusyana dalam Susanto (2013: 252-253), menulis memiliki fungsi berdasarkan kegunaannya, yakni :

- (1) Fungsi penataan, adalah menata ide/gagasan, opini, imajinasi, dan penggunaan bahasa sehingga tulisan menjadi tersusun;
- (2) Fungsi pengawetan, adalah memberikan pengawetan terhadap sesuatu atau informasi dalam bentuk tulisan;
- (3) Fungsi penciptaan, adalah mewujudkan atau menumbuhkan sesuatu yang baru.

- (4) Fungsi penyampaian, adalah penyampaian ide/gagasan, opini, imajinasi, dan lain-lain yang sudah ditulis kepada pembaca;
- (5) Fungsi melukiskan, adalah melukiskan atau mendeskripsikan sesuatu;
- (6) Fungsi memberi petunjuk, adalah pemberian petunjuk terkait sesuatu yang telah ditulis;
- (7) Fungsi memerintahkan, adalah pemberian perintah, saran, atau nasihat agar pembaca melakukannya
- (8) Fungsi mengingat, adalah melakukan pencatatan terhadap suatu informasi dengan tujuan agar tidak ada yang terlupakan;
- (9) Fungsi korespondensi, adalah melakukan pemberitahuan, memberikan pertanyaan atau meminta sesuatu kepada pembaca dengan harapan pembaca tersebut memenuhi apa yang diungkapkan serta membalasnya secara tertulis.

Kemudian Susanto (2013: 252) menyatakan bahwa menulis yaitu alat untuk melakukan komunikasi yang tidak langsung karena penulis tidak berhadapan langsung dengan pembaca.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis memiliki fungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan, bertanya, ataupun berpendapat.

#### **2.1.7.4 Manfaat Menulis**

Ada bermacam manfaat yang dapat diperoleh dari aktivitas menulis, antara lain yaitu: (1) kecerdasan meningkat; (2) meningkatkan kreatifitas; (3) memupuk keberanian; (4) memberikan dorongan terhadap keinginan dan kecakapan untuk mengumpulkan informasi. (Dalman, 2016: 6).

Susanto (2013: 254) menyebutkan bahwa menulis mempunyai kegunaan sebagai berikut: (1) Menulis meolong sseorang untuk memberikan penemuan kembali terhadap hal yang sudah diketahui; (2) Menulis bisa menumbuhkan gagasan-gagasan baru. (3) Menulis menjadikan pemikiran seseorang matang untuk dipahami, dibaca, dan dilakukan evaluasi. (4) Menulis menolong seseorang menemukan informasi-informasi baru. (5) Menulis dapat menolong seseorang dalam menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat dari aktivitas menulis yaitu untuk menemukan pengetahuan, memecahkan masalah, serta menumbuhkan kreatifitas penulis.

#### **2.1.7.5 Tahap-Tahap Proses Menulis**

Dalman (2016: 15-20) menjelaskan bahwa menulis terdiri atas beberapa tahap, yakni:

- a. Tahap pra-penulisan (persiapan), tahap ketika penulis mempersiapkan diri. Pada tahap ini, terdapat beberapa aktivitas yakni penentuan topik, penentuan maksud dan tujuan penulisan, memperhatikan sasaran penulisan (pembaca), pengumpulan informasi yang mendukung, dan mengorganisasikan gagasan dan informasi.
- b. Tahap penulisan, tahap ketika penulis siap untuk menulis. Pada tahap ini, penulis melakukan pengembangan gagasan dengan memanfaatkan informasi yang dikumpulkan.
- c. Tahap pascapenulisan, yaitu tahap penghalusan dan penyempurnaan atas tulisan yang sudah dibuat. Tahap ini terdiri atas kegiatan melakukan suntingan atau pemeriksaan dan perbaikan unsur-unsur yang terdapat dalam tulisan seperti ejaan, diksi, dan gaya bahasa yang digunakan, serta kegiatan perbaikan (revisi).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa tahapan dalam proses menulis adalah tahap persiapan yang terdiri atas penentuan topik dan pengumpulan informasi, tahap penulisan atau penyusunan tulisan, tahap perbaikan serta tahap penyuntingan.

#### **2.1.7.6 Tes Keterampilan Menulis**

Cara mengukur keterampilan menulis bisa dilaksanakan melalui dua cara yakni dengan cara langsung dan tidak langsung atau dengan tes menulis objektif (Spandel dan Stiggins (dalam Utama, 2016: 61)). Siswa diberikan tugas untuk membuat tulisan dalam tes menulis-langsung. Kemudian tulisan tersebut dibaca dan diberi skor berdasarkan penskoran yang telah ditetapkan sebelumnya oleh guru atau

penskor. Sedangkan di dalam tes menulis-tidak langsung, siswa tidak diberikan tugas untuk membuat sebuah tulisan, akan tetapi diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan potongan-potongan tulisan dari orang lain.

Adapun Braddoks dalam Utama (2016: 62) menyatakan penolakannya terhadap tes menulis-tidak langsung karena kerendahan validitasnya. Hal ini diperkuat oleh Jacob, dkk. dalam Utama (2016: 63) yang menjelaskan bahwa tes menulis di kelas diharuskan mempunyai validitas kontruk, yaitu dapat memberikan informasi terkait kemampuan siswa dalam menyampaikan ide atau gagasan dan makna melalui tulisann. Serta mempunyai validitas isi, yakni melibatkan siswa dalam aktivitas-aktivitas menulis yang komunikatif.

Berdasarkan uraian tersebut dalam disimpulkan bahwa mengukur keterampilan menulis siswa dengan tes menulis-langsung atau meminta siswa untuk benar-benar membuat tulisan adalah cara yang terbaik. Adapun menurut Nurgiyantoro dalam Utama (2016: 64) cara yang bisa dilakukan dalam memberikan tes menulis secara langsung adalah sebagai berikut:

- a. Menulis dengan bantuan gambar, yaitu menulis dengan menjadikan gambar sebagai bahan rujukan dalam membuat sebuah tulisan. Gambar yang digunakan dapat berupa gambar tunggal maupun gambar berseri.
- b. Menulis dengan bantuan suara, yaitu menulis berdasarkan peristiwa tutur lisan. Menulis dilakukan dengan menarasikan apa yang didengar.
- c. Menulis dengan bantuan gambar dan suara, yaitu menulis dengan menggunakan media televisi atau video sebagai acuan dalam membuat tulisan.
- d. Menulis dengan bantuan buku, yaitu menulis kembali isi buku yang telah dibaca dengan bahasa sendiri.
- e. Menulis laporan, yaitu menulis sebuah kegiatan tertentu atau perjalanan yang telah dilaksanakan.
- f. Menulis surat, yaitu membuat tulisan dalam bentuk surat. Surat dapat berupa surat pribadi atau surat resmi.
- g. Menulis dengan topik tertentu, yaitu membuat tulisan yang topiknya telah ditentukan sebelumnya.

Setelah guru memberikan tugas kepada siswa untuk menulis, kemudian harus ada proses penskoran. Menurut Utama (2016: 65), cara untuk melakukan penskoran terhadap hasil tulisan siswa adalah sebagai berikut: (1) Penskoran holistik, yaitu proses pemberian peringkat pada tulisan; (2) Penskoran analitik, yaitu memberikan analisis yang mendetail pada sebuah tulisan berdasarkan skala dan daftar cek (*checklist*) ; dan (3) Penskoran secara terfokus, yaitu proses penetapan aspek dominan pada sebuah tulisan dan penskoran untuk tulisan dirujuk kepada kualitas dari aspek dominan tersebut.

## **2.1.8 Menulis Narasi**

### **2.1.8.1 Pengertian Narasi**

Menurut Zainurrahman (2013:37), Narasi adalah tulisan yang berisi cerita mengenai suatu kejadian. Bentuknya kebanyakan bersifat fiktif seperti novel, cerpen, dongeng, dan sebagainya. Tetapi naratif tidak semuanya sifatnya adalah fiktif, naratif bisa juga bersifat faktual 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).

Menulis narasi yaitu aktivitas menulis yang bercerita mengenai suatu kejadian secara urut selaras dengan kronologinya. (Ritawati dkk, 2017: 12). Diana dkk (2018: 95) menyebutkan bahwa Kemampuan dalam menulis narasi yaitu kemampuan peserta didik dalam bercerita mengenai suatu peristiwa atau kejadian secara runtut berbentuk tulis oleh karena terbentuk sebuah karangan.

### 2.1.8.2 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 unsur tersebut telah dicantumkan sesuai urutan diatas. Akan tetapi tidak selamanya demikian, struktur skematik sangat tergantung pada tujuan atau selaras penulis. Berikut ini adalah penjelasan elemen-elemen tersebut, yakni:

- (1) Orientasi, fungsinya adalah tempat bagi penulis mengenalkan latar/*setting* serta tokoh dalam cerita;
- (2) Komplikasi, fungsinya adalah tempat penyampaian 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 masalah/persoalan dalam komplikasi, berdasar pada alasan yang terdapat dalam evaluasi;
- (5) Koda, yaitu bagian yang bersifat opsional. Artinya, apakah koda tersebut tertulis (jika itu naratif tertulis) secara implisit atau tidak.

## 2.2 Kajian Empiris

Terdapat bermacam hasil penelitian yang cocok tentang pemakaian media gambar berseri untuk keterampilan menulis naratif. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian tersebut menjelaskan bahwa pemakaian media gambar berseri memiliki pengaruh terhadap keterampilan menulis materi karangan naratif. Adapun penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut.



Pertama, penelitian yang dilaksanakan oleh Mohammad Siddiq pada tahun 2019 dengan judul “Peningkatan Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Melalui Gambar Berseri Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa secara bertahap terdapat peningkatan cukup tinggi pada kegiatan menulis peserta didik. Proses evaluasi memperlihatkan bahwa arahan guru dalam proses kegiatan dan kemampuan yang dimiliki peserta didik mengalami peningkatan efektivitas. Hasil belajar siswa dalam evaluasi memperlihatkan adanya peningkatan di siklus pertama yang memperoleh kategori baik (89%) dan juga pada siklus kedua mendapatkan kategori sangat baik (96%).

Kedua, penelitian yang dilaksanakan oleh Ngurah Andi Putra pada tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pada tes pertama terdapat 4 siswa yang memperoleh ketuntasan klasikal sebanyak 20%. Siklus I secara individu ada 9 siswa dengan ketuntasan klasikal sebesar 45%. Lalu pada siklus II terdapat 17 siswa yang secara individu mengalami ketuntasan belajar klasikal yaitu 85%. Sehingga, kesimpulan dari hasil penganalisisan data tersebut yaitu terdapat peningkatan 40% dari siklus I dan siklus II (yakni dengan memakai media gambar berseri) dan juga meningkatkan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran terkhusus di kelas IV SDN Moahino.

Ketiga, penelitian oleh Sufi Herawati pada tahun 2016 dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Pada Siswa Kelas II”. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I hasil belajar peserta didik yang mengalami ketuntasan secara klasikal yaitu 75%, sedangkan pada siklus II hasil belajar peserta didik rata-rata adalah 85 yakni ketuntasan belajarnya mencapai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa media gambar berseri dapat dimanfaatkan dalam peningkatan kemampuan menulis karangan peserta didik.

Keempat, penelitian yang telah dilaksanakan oleh Tri Nurhayati pada tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Kreativitas Dan Kemampuan Menulis Karangan

Narasi Melalui Penerapan Model *Examples Non Examples* Dengan Media Gambar Seri”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pemakaian media gambar berseri dapat memberikan peningkatan kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SD Negeri 3 Lingsarsari, hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil dan ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I yakni 40% menjadi 89% pada siklus II. Siswa juga mengalami peningkatan dalam kreativitas dari 57% menjadi 86% pada siklus II.

Kelima, penelitian yang telah dilakukan oleh Dwi Cahyadi Wibowo, Priana Sutani, Evi Fitrianingrum pada tahun 2020 dengan judul “Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi”. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa pemakaian media gambar seri dapat memberikan peningkatan kemampuan menulis teks narasi pada siswa kelas V SD Negeri 21 Teluk Menyurai. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil pengamatan, hasil tes pra-siklus, siklus I dan siklus II serta hasil wawancara yang bisa dijelaskan dari hasil perumusan masalah yang diobservasi. (1) meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini karena dari hasil observasi peserta didik sangat antusias dan juga kerjasama yang baik pada proses pembelajaran. Kemudian dari faktor pendidik, kineerja mengajar pendidik mengalami peningkatan dengan melakukan pengembangan pada pola pembelajaran lebih inovatif dan kreatif melalui media gambar berseri (2) peningkatan hasil dari ketuntasan belajar peserta didik dalam menulis teks narasi dimulai dari prasiklus, siklus I sampai siklus II. Ketuntasan belajar peserta didik adalah 41,18% pada hasil pra siklus, 52,94% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 88,24% oleh karenanya mengalami peningkatan sebesar 35,30%. (3) Respon peserta didik terhadap penggunaan media gambar seri sangat baik hal ini karena peserta didik merasa senang dan juga termotivasi dalam proses pembelajarannya.

Keenam, penelitian yang telah dilakukan oleh Ambo Tuwo, Syamsuddin, dan Idris Patekkai pada tahun 2015 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Dengan Media Gambar Animasi Di Kelas IV SD”. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa pada tes awal tes awal hasil yang tuntas individu berjumlah 5 siswa yakni ketuntasan klasikalnya sebesar 25%. Pada siklus I siswa tuntas secara

individu sebanyak 7 siswa yakni ketuntasan klasikalnya adalah 35%. Sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas secara individu adalah 18 siswa yakni ketuntasan belajar klasikalnya adalah 90% sehingga terjadi peningkatan sejumlah 55% dari siklus I menuju siklus II melalui proses belajar mengajar dengan media gambar seri.

Ketujuh, penelitian yang telah dilakukan oleh Aprilia Tri Wulandari pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes”. Penggunaan media gambar berseri terbukti efektif. Hal ini dibuktikan dengan perbandingan hasil pretest dan posttest dengan memakai *normalized-gain* dihasilkan 0,43 dan dengan perbandingan  $t$  hitung dan  $t$  tabel dengan menguji uji  $t$  (pihak kiri) yang mana  $t$  hitung adalah 42,709 dengan  $t$  tabel = 21.

Kedelapan, penelitian yang telah dilaksanakan oleh Widya Dwi Anggraeni, Kaswari, Asmayani pada tahun 2016 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Berbantu Media Gambar Berseri Dengan Pendekatan CTL Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menyatakan bahwa penerapan pendekatan dengan media gambar bisa memberikan peningkatan keterampilan siswa dalam menulis narasi. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus I hingga siklus III yakni 3,59, 3,78, dan 3,94.

Kesembilan, penelitian yang telah dilaksanakan oleh Nurwatimah, Kaswari, Rosnita pada tahun 2016 dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Dengan Media Gambar Berseri Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil karangan siswa dalam penggunaan media gambar berseri pada pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas IV SDN 28 Pontianak Kota sebesar 3,83% yakni 84,15% pada siklus I dan peningkatan 3,15% pada siklus II menjadi 87,3%.

Kesepuluh, penelitian yang telah dilakukan oleh Aprilia Susanti dan Sri Hariani pada tahun 2013 dengan judul “Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Tambak Kemeraan Kecamatan Krian”. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa media gambar berseri merupakan salah satu penyelesaian terbaik dalam mengatasi

permasalahan menulis. Hal ini dikarenakan media gambar berseri memiliki peran penting sebagai penjelas tujuan atau maksud dari suatu cerita, oleh karena itu peserta didik bisa lebih mudah mengerti.

Kesebelas, penelitian yang telah dilakukan oleh Ellyana dan Maryam Isnaini Damayanti pada tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III SDN Wonorejo II – 313 Surabaya”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa pemakaian media gambar berseri pada kelas III SDN Wonorejo II/313 Surabaya menjadikan nilai ketercapaian peserta didik meningkat. Hal ini dibuktikan pada siklus I nilai ketercapaiannya yaitu 62,22 yakni mencapai 88,88 %. Kemudian pada siklus II nilai ketercapaiannya sebesar 80 yakni memperoleh 100 %. Hambatan yang terjadi dapat dihadapi dengan baik pada siklus I dan siklus II.

Keduabelas, penelitian yang telah dilakukan oleh Nurul Hayati pada tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menjelaskan bahwa pada siklus I presentase terlaksananya kegiatan pembelajaran mendapatkan 90% pada per-temuan 1 dan pada pertemua 2 yaitu 93%. Kemudian pada siklus II memperoleh 100% di pertemuan pertama dan kedua. Nilai/skor rata-rata ketercapaian dalam kegiatan pembelajaran juga meningkat yakni dari 68 di pertemuan 1 dan nilai 74 di pertemuan 2 pada siklus I menjadi nilai 84 di pertemuan 2 dan nilai 89 di pertemuan 2 pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa pemakaian media gambar berseri secara khusus memiliki dampak baik dalam peningkatan keterampilan menulis teks narasi.

Ketigabelas, penelitian yang telah dilakukan oleh Putu Ngurah Dwija Palguna, Ni Nyoman Garminah, dan Dewa Nyoman Sudana pada tahun 2015 dengan judul “Penerapanan Metode *Picture And Picture* Berbantuan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi” . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media gambar berseri bisa memberikan peningkatan keterampilan menulis narasi muatan bahasa Indonesia siswa kelas III semester 2 SDN 6 Kubutambahan, kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng pada tahun ajaran 2014/2015. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai siswa

rata-rata pada siklus I yakni sebesar 65 dengan katagori sedang adapun KB 70% meningkat di siklus II sebesar 77 dengan kategori tinggi, sedangkan kegiatan belajar yang diperoleh pada siklus II sebesar 90%.

Keempatbelas, penelitian yang telah dilakukan oleh Angga Eko Budi Arista dan Hendratno pada tahun 2017 dengan judul “Penggunaan *Media Gambar Seri* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III SDN Balongbendo Sidoarjo”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas guru dan hasil belajar peserta didik terhadap penggunaan media gambar berseri. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata keterlaksanaannya berjumlah 62 dengan persentase 72% dengan kriteria baik pada siklus I pertemuan pertama, kemudian pada siklus II pertemuan kedua keterlaksanaannya memperoleh jumlah rata-rata 74,5 dengan persentase 75%. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama dengan perolehan rata-rata keterlaksanaannya berjumlah 89 dengan persentase 93% dengan kriteria sangat baik pada siklus II pertemuan pertama, kemudian pada siklus II pertemuan kedua keterlaksanaannya memperoleh jumlah rata-rata 92 dengan persentase 96% dengan kriteria sangat baik.

Kelimabelas, penelitian yang telah dilakukan oleh Nisrina Nurul Faroh pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase Pembelajaran IPS Kelas V”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa buku cerita gambar dengan basis montase efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan  $t_{hitung}$  7,108 dan  $t_{tabel}$  2,052. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pretest secara klasikal di uji coba skala kecil adalah 49 sedangkan pada posttest adalah 82. Hasil dari pengolahan data N-gain 0,647 yakni kriteria sedang. Uji N-gain yang dipakai dalam uji coba produuk skala besar sebagai penganalisis hasil belajar pretest dan juga posttest. Nilai rata-rata pretest pada uji coba skala besar secara klasikal adalah 64,5 sedangkan posttestnya adalah 79,68 sehingga hasil perhitungannya N-gain 0,427 dengan kriteria sedang.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti mengkajinya melalui penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Gambar

Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia SDN Wonosari 03 Semarang”.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

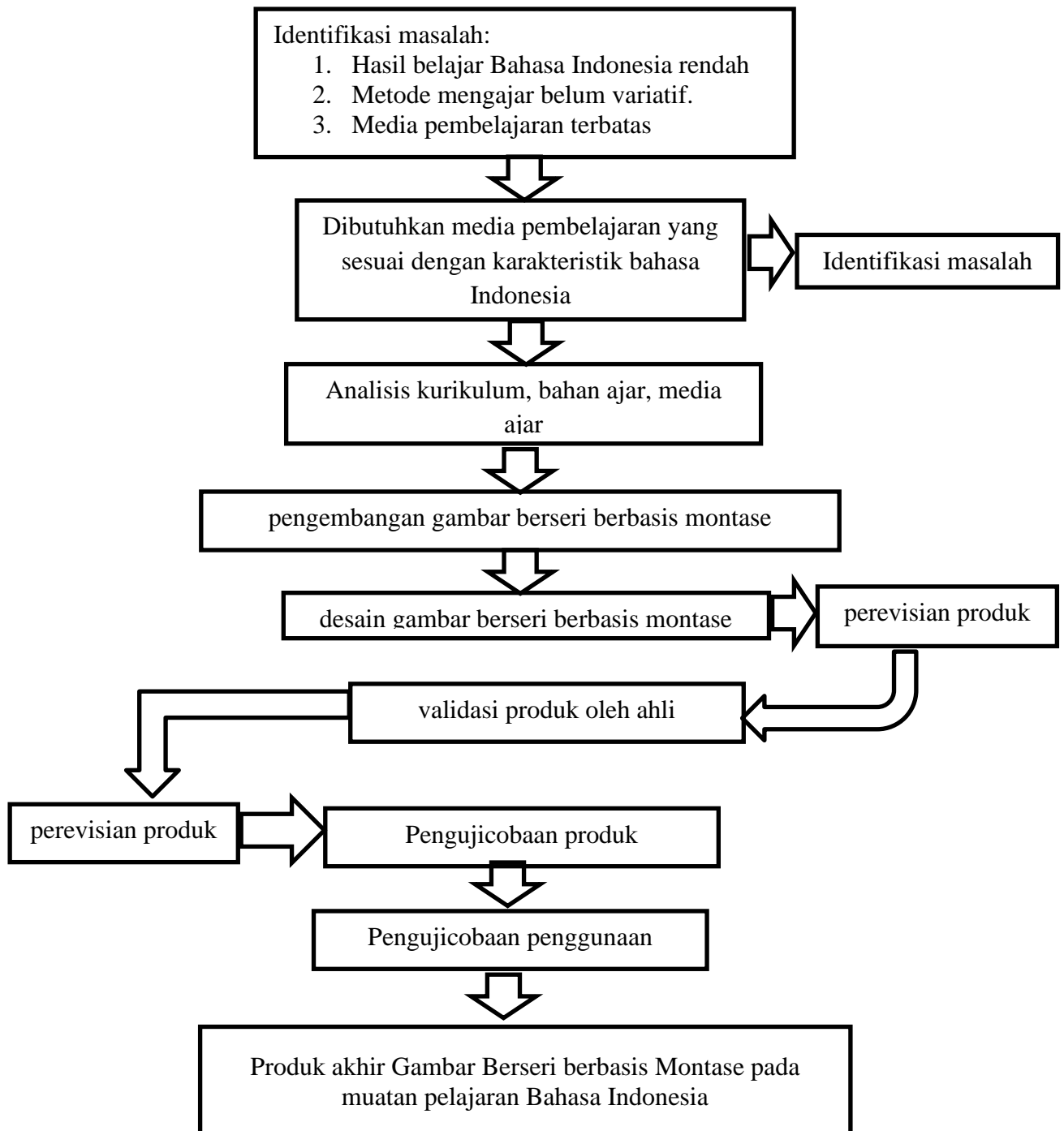
Zulaeha dkk (2016:98) memaparkan bahwa kerangka berpikir yaitu sebuah bagan maupun langkah kerja untuk memecahkan suatu permasalahan dalam penelitian. Kerangka berpikir yakni suatu kombinasi atau sintesa mengenai keterkaitan antar variabel yang dibuat dari bermacam teori yang sudah dijelaskan/dideskripsikan. Hail dari teori-teori yang sudah di utarakan tersebut, kemudian dianalisis secara kritis dan juga teratur/sistematis, sehingga diperoleh suatu kombinasi mengenai keterkaitan dari berbagai variabel-variabel yang telah dilakukan penelitian. Kombinasi tersebut, kemudian dipakai dalam perumusan suatu hipotesis (Sugiyono, 2017:118).

Kerangka berpikir pada penelitian ini dimulai dari proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di SD Negeri Wonosari 03 Semarang yang belum berjalan optimal yang mengakibatkan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia belum terwujud secara maksimal. Siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini dibuktikan dari peserta didik yang brbicara sendiri dengan rekannya saat pembelajaran bahasa Indonesia dilangsungkan. Aktivitas pembelajaran lebih berpusat kepada guru karena guru lebih sering menggunakan metode ceramah pada saat memberikan materi sehingga kurang menarik pembelajarannya. Tidak adanya media pendukung yang dapat digunakan untuk membantu proses penyampaian materi bahasa Indonesia. Hal itu memberikan dampak kepada hasil belajar yang diperoleh siswa pada penilaian tengah semester 1 mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri Wonosari 03 Semarang yang rendah, yaitu dari 35 siswa kelas III terdapat 20 siswa(57%) siswa yang nilainya belum mencapai KBM.

Berdasarkan pendapat tersebut maka satu diantara upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan keterampilan menulis karangan naratif siswa

pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan menggunakan media yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis naratif adalah gambar berseri berbasis montase.

Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu keefektifan dari pemakaian media gambar berseri terhadap Keterampilan menulis karangan narasi bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri Wonosari 03 Semarang. Penelitian pengembangan ini menggunakan satu kelas yaitu kelas IIIA SD Negeri Wonosari 03 Semarang.



**Gambar 2.2** Skema Kerangka Berpikir penelitian pengembangan



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media gambar berseri materi menulis narasi untuk kelas III Sekolah Dasar sudah selesai dilaksanakan melalui pengembangan aspek/komponens gambar ilustrasi juga teks yang telah disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi lingkungan peserta didik secara riil oleh karenanya materi bisa cepat dikuasai. Penelitian ini memakai teori *Borg and Gall* yang telah disesuaikan menjadi enam langkah, yaitu observasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi desain, dan uji coba produk skala kecil
2. Media gambar berseri materi menulis narasi untuk kelas III Sekolah Dasar yang sudah dilakukan pengembangan dikatakan sangat layak dipakai berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dengan persentase komponen kelayakan isi 95%, komponen penyajian 94,1%

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan pengalaman dalam melakukan penelitian, saran yang dapat direkomendasikan antara lain:

1. Media gambar berseri materi menulis narasi untuk kelas III Sekolah Dasar bisa dilakukan peningkatan dari segi kualitas melalui rencana yang lebih terarah dan

matang dalam aspek penempatan, isi materi, *background* serta penyesuaian warna yang dipilih dengan peserta didik sekolah dasar.

2. Penelitian yang sudah dilaksanakan terbatas merancang pengembangan media dan validasi saja, belum dilaksanakan sampai ditahap produksi massal. Oleh karena itu, untuk penelitian seterusnya bisa diteruskan sampai tahap produksi massal dan melakukan kerja sama dengan percetakan buku atau penerbit. Harapannya, media yang sudah dilakukan pengembangan peneliti bisa dimanfaatkan guru dan peserta didik lebih komprehensif/global, bukan hanya sebatas pada SDN Wonosari 03.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, W D, dkk. 2016. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Berbantu Media Gambar Berseri Dengan Pendekatan CTL Sekolah Dasar*. Program Studi Pendidikan Dasar FKIP Untan Pontianak, 13-14.
- Apsari, Yanuarti. 2017. *The Use Of Picture Series In Teaching Writing Recount Text*. ELTIN Journal, Volume 5/II.
- Arista, A E B, dan Hendratno. 2017. *Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III SDN Balongbendo Sidoarjo*. JPGSD Volume 05 No 3.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Aziz, S, A. 2017. *Efektifitas Penggunaan Media Gambar Seri Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas III SDN 10 Parenring Kecamatan Tanete Riaja Kabupaten Baru*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Dalman, H. 2016. *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Pers.
- Diana, Sinta, dkk. 2018. *Pengaruh Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas X SMA GKPI Padang Bulan Medan Tahun 2017-2018*. Majalah Ilmiah Politeknik Mandiri Bina Prestasi : Volume: 7 No. 2 ISSN: 2301-797X.
- Djamarah & Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ellyana dan Damayanti, M I. 2014. *Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III SDN Wonorejo II – 313 Surabaya*. JPGSD. Volume 02 Nomor 03.
- Faroh, N N, dan Setiawan, D. 2018. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase Pembelajaran IPS Kelas V*. Joyful Learning Journal : Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia ISSN 2252-6366.

- Fillaili, C E. 2014. *Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sdn Balongjeruk Kediri*. JPGSD. Volume 02 Nomor 03.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hayati, Nurul. 2014. *Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya: PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Herawati, Sufi. 2016. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Pada Siswa Kelas III*. Widyagogik, Vol. 3 No. 3 ISSN : 2303-307X.
- Indriati, A dan Rukmini, D. 2016. *The Effectiveness Of Picture Series And Graphic Organizer On Students With High And Low Motivation In Comprehending Narrative Texts*. Journal of Language and Literature XI/1 ISSN 2460-853X.
- Khasanah, R U, dkk. 2018. *Keefektifan Model Think Pair Share Berbantu Media Gaser Terhadap Keterampilan Menulis Siswa*. ANACITTA : Journal of Primary and Children's Education Volume 1 Nomor 2, ISSN: 2615-6598.
- Kristansto., Eko, Haryanto. 2014. *Pendidikan Seni Rupa Anak*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Lestari, K, E., & Yudhanegara, M. R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mahyudin, Ritawati, dkk. 2017. *Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Dengan Media Gambar Animasi dii Kelas IV SD*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 1, Nomor 1 ISSN 2579-3403.
- Muharipin. 2017. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas III Semester 2 SDN 1 Wanasaba Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Linguistik, Sastra, Dan Pendidikan (Jurnalistrendi) Vol.2 No.2.
- Muharrar, Syakir., Sri, Verayanti. 2013. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Jakarta: Erlangga.

- Muliantara, Km dkk.2014. *Penerapan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 5 Sudaji Kecamatan Sawan*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Vol 2(1).
- Nasution, W N A. 2018. Penerapan Metode Quantum Writing Dan Media Gambar Seri Dalam Pembelajaran Menulis Narasi. Jurnal Komunitas Bahasa, Vol. 6, No. 1.
- Nugroho, A S, dkk. 2017. *Pengaruh Pendekatan Proses Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi di Sekolah Dasar*. Pontianak: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak.
- Nurhayati, Tri. 2017. *Peningkatan Kreativitas Dan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Penerapan Model Examples Non Examples Dengan Media Gambar Seri*. Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Volume 9, No 1, ISSN: 2087-412X.
- Nurlaili. 2017. *Optimalisasi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Sumatera Utara : Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) ISSN: 2338-2163 - Vol. 05, No. 02.
- Nurwatimah, dkk. 2017. *Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Dengan Media Gambar Berseri Kelas IV Sekolah Dasar*. Pontianak : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNTAN.
- Nuswantoro, Rio.2012. *Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Dengan Tema Lingkungan Pada Siswa Kelas III SDN Krembangan Utara III/606 Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nutabonis, Sriwongso. 2017. *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Penggunaan Media Gambar Berseri*. Yogyakarta: UNY.
- Octaviana, Eva. 2014. *Peningkatan Kemampuan Menulis Narasi Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas III di SDN Gedong 03 Pagi*. STKIP Kusuma Negara, 19-20.
- Palguna, dkk. 2015. *Penerapanan Metode Picture And Picture Berbantuan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi*. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 3 No: 1.

- Permana, Adi, dkk. 2016. *Pengaruh penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Narasi Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. DIALEKTIKA: jurnal bahasa, sastra, dan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, ISSN:2502-5201.
- 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.
- Probosiwi. 2017. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa dan Keterampilan Serta Pembuatan Bahan Ajar Dengan Teknik Montase*. Jurnal Pemberdayaan, Vol.1, No. 2 ISSN : 2580-256.
- Purwanto, Anton. 2010. *Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Gambar Seri Siswa Kelas III SD Negeri Jajar I Surakarta Tahun Pelajaran 2009/2010*. Surakarta: UNS.
- Putra, N A. 2014. *Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 2 No.4 ISSN 2354-614X.
- Rafiah, Syarifah. 2012. *Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskriptif Melalui Media Gambar Seri Yang Diacak Pada Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Pekanbaru*. Pekanbaru: UIN Syarif Kasim Riau.
- Rifa'I, Achmad., Chatarina, T, A.,(2016).*Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Rizkiyah, F N. 2018. *Improving Students' Ability In Writing Narrative Texts By Implementing Picture Series*. Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal. Volume 2 Nomor 1, Desember 2018 ISSN :2597-3819.
- Sari, Novita, dkk. 2016. *Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Gambar Berseri*. Pontianak : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan Pontianak.
- Siddiq, Mohammad. 2018. *Peningkatan Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Melalui Gambar Berseri Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, Tahun 26 Nomor 1 ISSN 2581-198.
- Slameto.(2015).*Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sugiharti, R.E., Mei, Wulandari. (2017). Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas VA dengan Menggunakan Media Gambar Seri Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDIT Ad-Damawiyah Cibitung. *Jurnal Pedagogik Vol 5 (2)*.
- Sugiyono. (2015). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanti, A. dan Hariani, S. 2013. *Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Tambak Kemeraan Kecamatan Krian*. JPGSD Volume 01 Nomor 02.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sutama, I. M. (2016). *Pembelajaran Menulis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutri. (2015). Pembelajaran Keterampilan Menulis Narasi Dengan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Plawad II Karawang Timur. *Jurnal Pendidikan UNSIKA Vol 3 No 1*.
- Tagur, dkk. (2012). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas III SDK Rangga Kecamatan Lembor Kabupaten Manggarai Barat. *Manggarai Barat: TEQIP*.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tuwo, Ambo, dkk. 2015. *Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas V SD Inpres 3 Kasimbar Menulis Karangan Narasi Melalui Media Gambar Seri Dengan Metode Latihan*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 2 No. 1 ISSN 2354-614X.

- Wening, R H. 2016. *The Role of Picture Series in Improving Students' Writing Ability*. Graduate School, Universitas Negeri Malang.
- Wibowo, D C. 2020. *Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi*. Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, Vol. 3, No. 1 ISSN 2654-6477.
- Wulandari, A P. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes*. Semarang: UNNES.
- Zainurrahman. (2013). *Menulis Dari Teori Hingga Praktek*. Bandung: Alfabeta
- Zulela. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.