



## Development of Serial Image Media Theme 4 Subtheme 1 Intrinsic Element Material in Children's Stories

Dwi Kartika Yulistanti<sup>1,✉</sup>, Innany Mukhlishina<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia

### Abstract

Learning media is one of the elements that play an important role in the learning process. Learning media as a learning resource helps teachers enrich the insights of their students. Students and teachers need learning media to facilitate the delivery of learning materials so that the learning objectives that have been prepared before can be achieved. The purpose of this study is to produce serial image media that is suitable for use and describe students' responses to serial image media. This research is a type of development research (Research and Development). The development model used is the ADDIE model from Dick and Carey. Material and media experts state that this media is "worthy" to be delivered and given to students and used as a medium for learning. The results of the analysis on the validation of material experts got a score of 92% and media experts got a score of 94% of serial image media were declared worthy by getting an excellent category for use in class IV learning theme 4 subthemes1 learning 1. Students' response to serial image media is included in the excellent category with a score of 98%, therefore this serial image media can attract interest and make it easier for students to remember the material.

**Keywords:** *media development, picture series, intrinsic elements*

## Pengembangan Media Gambar Berseri Tema 4 Subtema 1 Materi Unsur Intrinsik Pada Cerita Anak

### Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sumber belajar membantu guru memperkaya wawasan siswanya. Siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya dapat tercapai. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media gambar berseri yang layak digunakan dan mendeskripsikan respon siswa terhadap media gambar berseri. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dari Dick and Carey. Ahli materi dan media menyatakan bahwa media ini "layak" untuk disampaikan dan diberikan kepada siswa serta dijadikan media dalam pembelajaran. Hasil analisis pada validasi ahli materi mendapatkan nilai sebesar 92% dan ahli media mendapatkan nilai 94% media gambar berseri dinyatakan layak dengan mendapatkan kategori sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran kelas IV tema 4 subtema 1 pembelajaran 1. Respon siswa terhadap media gambar berseri termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai sebesar 98%, oleh karena itu media gambar berseri ini dapat menarik minat dan membuat siswa lebih mudah dalam mengingat materi.

**Kata kunci:** pengembangan media, gambar berseri, unsur intrinsik

✉ Corresponding Author: Dwi Kartika Yulistanti  
Affiliation Address: Jalan Raya Tlogo Mas No. 246, Malang, Jawa Timur  
E-mail: [dwikartikayulistanti@gmail.com](mailto:dwikartikayulistanti@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menjelaskan bahwa Pendidikan adalah 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara ([Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003](#)). Berdasarkan realitas yang ada, pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan kemajuan bangsa ([Shufa, 2018](#)). Pendidikan dasar pada dasarnya adalah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak usia 6-12 tahun. Pendidikan dasar bertujuan membekali peserta didik dengan keterampilan dasar berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berguna sesuai dengan tingkat perkembangannya. Oleh sebab itu dalam pendidikan dasar sebagai pendidik harus memiliki cara agar proses proses Pendidikan berjalan dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Diharapkan orang Indonesia yang berkualitas akan dilatih melalui pendidikan dasar. Siswa akan menghadapi tantangan besar di masa depan karena kehidupan dalam masyarakat global terus berubah. Dalam usia sekolah dasar siswa termasuk dalam tahap operasional konkrit ([Marinda, 2020](#)). Ketika usia tersebut siswa dapat mengelompokkan benda dalam bentuk yang berbeda dan mengkonkritkan benda. Salah satu hal yang disukai siswa ketika pembelajaran adalah menggunakan media.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, atau pembawa pesan dari komunikator ([Dwitia, 2022](#)). Sedangkan menurut [Hasan \(2021\)](#) media adalah bagian dari komponen strategi pembelajaran yang menjadi wadah pesan atau penyalur untuk disampaikan kepada sasaran atau penerima pesan (siswa) dan pesan yang ingin disampaikan adalah materi pembelajaran dan proses pembelajaran ingin yang dicapai. Dapat disimpulkan bahwa media yaitu alat bantu yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran untuk memudahkan dalam pemahaman dan penyampaian materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sumber belajar membantu guru memperkaya wawasan siswanya. Media pembelajaran yang digunakan guru merupakan salah satu sumber pengetahuan siswa. Penggunaan media yang tepat dan beragam dapat menambah pengalaman belajar siswa, mengkonkritkan hal yang abstrak, mengajarkan konsep dasar yang tepat, menciptakan konsistensi, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu membuat dan menyiapkan media yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas atas. Salah satunya dengan menggunakan media gambar berseri.

Media gambar berseri dapat dibuat dari kertas dengan ukuran besar, seperti kertas manila, yang terdiri dari beberapa gambar. Gambar-gambar tersebut dirangkai menjadi satu kesatuan atau rangkaian cerita. Setiap gambar diberi nomor sesuai urutan cerita. Gambar berseri biasa digunakan untuk pembelajaran. Bahasa Indonesia sekolah dasar dan biasanya memiliki 3-4 gambar yang menceritakan serangkaian cerita anak ([Putra, 2013](#)). Sedangkan menurut [Dwitia \(2022\)](#) gambar berseri adalah rangkaian cerita bergambar yang saling berhubungan dari setiap gambar yang membentuk tema dan alur. Cerita yang ditulis dalam bentuk gambar disusun secara berurutan dan terhubung dengan setiap gambar. Menurut uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar berseri adalah salah satu contoh media yang dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang berupa gambar bersambung. Media gambar berseri ini bisa digunakan dalam berbagai materi salah satunya yaitu materi unsur intrinsik.

Berpendapat unsur intrinsik merupakan unsur-unsur yang membentuk karya sastra itu sendiri, dan unsur-unsur tersebut sebenarnya dapat dijumpai pada saat seseorang membaca karya sastra tersebut ([Hermawan, dkk, 2019](#)). Sedangkan menurut [Nurgiyantoro \(2018\)](#), unsur-unsur yang dimaksud adalah peristiwa, cerita, alur, tokoh/penokohan, tema, latar, perspektif naratif/sudut pandang, bahasa atau gaya kebahasaan. Dapat disimpulkan bahwa unsur intrinsik merupakan unsur yang membangun dari dalam cerita itu sendiri. Yang termasuk dalam unsur intrinsik diantaranya adalah tema, tokoh/penokohan, alur/plot, latar/setting, sudut pandangm gaya basa, dan amanat. Tema adalah ide, gagasan, atau pemikiran kunci yang menjadi dasar sebuah cerita. Tema ini adalah dasar untuk elemen lainnya ([Martani, 2020](#)). Menurut [Nurgiyantoro dalam \(Hermawan, dkk, 2019\)](#) pada

hakikatnya tema adalah makna yang terkandung dalam cerita. Jadi yang dimaksud tema adalah gagasan pokok yang digunakan dalam membuat suatu tulisan maupun karangan. Tokoh adalah pelaku berbagai tindakan yang dan karakter lain yang diberikan kepadanya, menjadi aktor dalam Cerita melalui peristiwa dan tindakan (Nurgiyantoro, 2018). Penokohan adalah cara penggambaran bagaimana pengarang merepresentasikan tokoh/aktor (Hermawan, dkk, 2019). Sedangkan penokohan menurut Martani (2020) adalah cara atau teknik pengarang menggambarkan seorang tokoh dalam sebuah cerita. Dapat disimpulkan bahwa tokoh merupakan pemegang peran dalam suatu Cerita sedangkan penokohan adalah bagaimana cara pengarang menampilkan karakter dari masing-masing tokoh.

Alur menurut pendapat Martani (2020) adalah rangkaian peristiwa sastra yang bekerja untuk menghasilkan efek tertentu. Lalu elemen, dari alur yang disampaikan oleh Hermawan, dkk (2019) adalah pendahuluan, masalah, dan solusi yang membangun alur cerita dari awal sampai akhir. Secara singkat alur atau plot merupakan rangkaian peristiwa dari awal sampai akhir dari suatu cerita yang meliputi pendahuluan, konflik dan penyelesaian konflik. Menurut Martani (2020) Setting adalah semua informasi tentang lokasi, waktu, dan suasana hati. Setting lokasi atau biasa disebut setting ruang adalah setting yang mengacu pada lokasi suatu peristiwa dalam cerita. Pengaturan waktu terkait dengan kapan peristiwa cerita terjadi. Setting suasana mengacu pada situasi dan suasana yang membentuk peristiwa dan tokoh dalam cerita. Setting merupakan suatu adegan atau tempat terjadinya suatu peristiwa, waktu terjadinya suatu cerita. Ismawati dalam (Hermawan, dkk, 2019) menyatakan bahwa setting dapat menunjukkan tempat, waktu, dan suasana batin ketika itu terjadi. Dapat disimpulkan bahwa latar/setting merupakan bagian dari unsur intrinsik yang memuat keterangan mengenai tempat, waktu dan suasana dalam suatu cerita. Sudut pandang pada hakikatnya adalah sebuah ide atau cerita maupun strategi, teknik, dan taktik yang penulis pilih secara sadar untuk disampaikan. Segala sesuatu yang dinyatakan dalam cerita fiksi adalah milik penulis, termasuk perspektif dan interpretasinya tentang kehidupan. Nurgiyantoro dalam (Hermawan, dkk, 2019) menyatakan bahwa cerita narator dapat menggunakan kata ganti "kau/kamu, mereka/kalian" atau langsung merujuk pada nama tokoh dalam menentukan sudut pandangnya. Jadi sudut pandang adalah arah pandang pengarang dalam menyampaikan cerita dapat berupa kata ganti orang pertama, kedua,

maupun ketiga. Amanat adalah pesan moral dalam cerita yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca. Unsur ini biasanya ditanamkan pengarang dalam dua bentuk, tersirat dan tersurat (Martani, 2020). Sedangkan menurut Ismawati dalam (Hermawan, dkk, 2019) amanat adalah pesan yang disampaikan melalui cerita. Pesan baru dapat ditemukan setelah membaca keseluruhan cerita yang dibaca pembaca. Urutan tersebut biasanya berupa nilai-nilai yang dipercayakan pencipta cerita kepada pembaca. Asalkan, sekecil apapun nilai sejarahnya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa amanat merupakan suatu pesan dari pengarang untuk pembaca dan kita dapat menemukan amanat yang ingin disampaikan pengarang jika sudah membaca keseluruhan isi cerita.

Berdasarkan hasil analisis situasi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV di SDN Sukodadi I, penggunaan media pembelajaran yang konkrit masih minim selama proses belajar mengajar, guru lebih banyak menggunakan buku paket/LKS dan papan tulis, media tersebut kurang mampu memberikan rangsangan semangat pada siswa, apalagi siswa kelas IV ini masih sedikit sulit untuk diajak diam dan memperhatikan gurunya. Oleh karena itu akan sangat tepat jika guru menyediakan hal-hal yang lebih menarik perhatian siswa untuk belajar selanjutnya terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran dan minimnya media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. Serta siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran, agar tujuan pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya dapat tercapai.

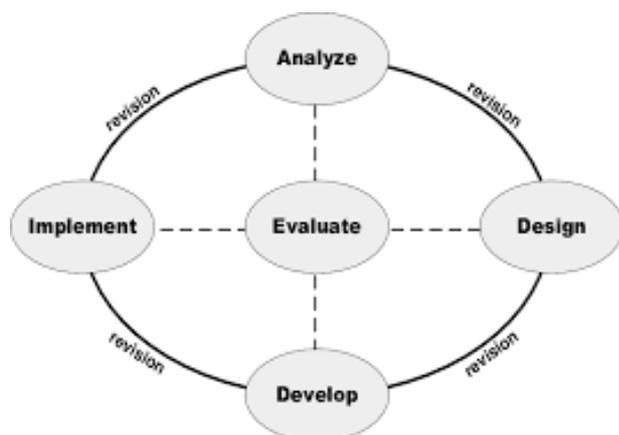
Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas IV SDN Sukodadi I yang bertindak sebagai wali kelas, masih banyak siswa yang kurang mampu dalam menemukan unsur intrinsik pada sebuah cerita anak, siswa kerap kali salah dalam menentukan unsur-unsur yang termasuk dalam unsur intrinsik dan menentukan mana yang termasuk latar, penokohan dan lain sebagainya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana langkah pengembangan media gambar berseri dan memaparkan deskripsi mengenai respon siswa terhadap media gambar berseri. Pada penelitian terdahulu tahun 2016 yang berjudul "Penerapan Gambar Cerita Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dalam Mengidentifikasi Unsur Cerita Pada Siswa Kelas V SDN Gumuksari 03 Kalisat" dengan hasil penerapan media gambar berseri pada siklus ke II mengalami peningkatan

kemampuan menyimak pada siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti ingin mengembangkan sebuah media gambar berseri untuk Tema 4 Subtema Pembelajaran 1. Oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media gambar berseri materi unsur intrinsik pada cerita anak Tema 4 berbagai pekerjaan Subtema 1 jenis-jenis pekerjaan yang layak digunakan dan bagaimana respon siswa terhadap media gambar berseri materi unsur intrinsik pada cerita anak Tema 4 berbagai pekerjaan Subtema 1 jenis-jenis pekerjaan. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan media gambar berseri yang layak digunakan dan mendeskripsikan respon siswa terhadap media gambar berseri.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berdasarkan penemuan dan pengujian dilapangan lalu direvisi dan seterusnya (Rayanto & Sugianti, 2020). Peneliti menggunakan jenis penelitian ini karena digunakan untuk mengembangkan media gambar berseri pada materi unsur intrinsik dalam cerita, yang ditujukan kepada siswa kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE dari Dick and Carey dengan lima tahapan yaitu analisa (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*).



Gambar 1. Bagan Model ADDIE  
Sumber: Branch dalam (Sari et al., 2017)

Pengambilan sumber data menggunakan teknik non probability sampling yaitu purpose sampling dimana peneliti mengetahui kondisi populasi secara keseluruhan. Teknik pengumpulan

data menggunakan triangulasi (gabungan). Alat atau instrument yang digunakan adalah angket/lembar validasi (ahli materi, ahli media, dan angket respon siswa) juga menggunakan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis dekriptif kualitatif, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas IV SDN Sukodadi I sebanyak 10 siswa. Validasi ahli media ahli materi dan respon siswa dihitung dengan rumus dibawah ini

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$  = Jumlah skor perolehan

N = Total skor

Tabel 1. Kategori Penilaian dalam Persentase

No.	Skor	Keterangan	Keterangan
1.	80-100%	Sangat baik	Tidak perlu revisi/sangat layak
2.	60-80%	Baik	Perlu revisi/layak
3.	40-60%	Cukup	Perlu revisi/layak
4.	20-40%	Kurang	Perlu revisi/tidak layak
5.	10-20%	Sangat kurang	Perlu revisi/sangat tidak layak

Sumber: Riyanto & Hatmawan (2020)

Berdasarkan tabel tersebut media pembelajaran gambar berseeri dapat dikatakan layak jika memperoleh presentase  $\geq 60\%$ .

Tabel 2. Kategori Penilaian Validasi Ahli Media dan Materi

No.	Skor	Keterangan
1	5	Sangat Setuju
2	4	Setuju
3	3	Ragu-ragu
4	2	Tidak setuju
5	1	Sangat tidak setuju

Sumber: Morissan (2017)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tahapan pengembangan Dick and Carey yang terdiri dari lima tahapan diantaranya yaitu :

### 1. Analisis Masalah

Pada tahap ini dilakukan analisis dan observasi awal mengenai Kompetensi

Dasar yang akan dikembangkan Bahasa Indonesia KD 3.5 menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya) 4.5 Mengkomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan, IPA KD 3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya, IPS KD 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Selain melakukan analisis mengenai Kompetensi Dasar juga dilakukan analisis materi, materi yang diambil yaitu "Cerita Anak".

2. Tahapan Perancangan (Design)

Setelah melakukan analisis materi dan Kompetensi Dasar, Langkah selanjutnya yaitu mendesain gambar berseri yang akan dikembangkan. Pertama menentukan alat dan bahan yang akan digunakan, kedua menggunakan aplikasi canva untuk mendesain gambar-gambar serta tulisan yang ada pada gambar berseri, ketiga menentukan tujuan dan fungsi, beserta tata cara penggunaan media gambar berseri, keempat menentukan konsep penyusunan gambar dan upaya pelestarian lingkungan.

3. Pengembangan

Pengembangan gambar berseri dimulai dari menyiapkan alat bahan yang akan digunakan seperti kertas karton, penggaris, gunting, lem dan materi unsur intrinsic dan upaya pelestarian sumber daya alam. Langkah pertama yaitu memotong kertas karton ukuran 10x8 cm sebanyak 10 lembar. Setelah itu kertas karton dilapisi kertas lipat dengan warna yang berbeda-beda. Lalu tempelkanlah materi pada kertas karton yang sudah dilapisi dengan menggunakan lem. Berikut ini desain gambar berseri yang dikembangkan :



Gambar 2. Tampilan depan dan belakang gambar berseri

Langkah selanjutnya dalam tahap pengembangan ini yaitu melakukan validasi, baik validasi ahli materi maupun ahli media. Hasil penilaian dari ahli materi, ahli media dipaparkan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Table 3. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Penyajian	Penyampaian materi jelas		√			
	Penyampaian materi runtut		√			
	Terdapat materi unsur intrinsik cerita anak		√			
	Materi yang disampaikan sesuai dengan media yang digunakan		√			
	Penyampaian materi menggunakan gambar berseri bersifat praktis		√			
Isi materi	Kesesuaian materi dengan Tema 4 Subtema 1 Pb 1		√			
	Materi media gambar berseri sesuai dengan Kompetensi Dasar			√		
	Kejelasan penggunaan Bahasa			√		
	Materi sesuai dengan lingkungan siswa				√	

Penyampaian materi terdapat pada inti pembelajaran	√
--	---

Gambar bersifat merangsang imajinasi siswa	√
--	---

Table 4. Data Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Tampilan media	Kombinasi warna pada media bervariasi	√				
	Ukuran media pas (tidak terlalu besar/terlalu kecil)	√				
	Media gambar berseri digunakan sebagai salah satu media untuk memudahkan siswa dalam memahami materi unsur intrinsik	√				
	Tampilan media menarik (dilihat dari desain media)		√			
	Media tahan lama atau tidak mudah rusak		√			
	Media mudah dibawa kemana-mana karena ringan		√			
	Media dalam pembelaj aran	Media gambar berseri sesuai dengan tujuan pembelajaran		√		
	Kemampuan media dalam menarik minat siswa (dilihat dari desain dan tampilan media)		√			
	Media dapat digunakan oleh guru dan siswa		√			

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi skor yang didapat dari ahli media adalah 47 jika dipresentasikan menjadi  $\frac{47}{50} \times 100 = 94\%$  termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk validasi ahli materi mendapatkan skor 46, maka hasil yang didapat adalah  $\frac{46}{50} \times 100 = 92\%$  juga termasuk dalam kategori sangat baik

#### 4. Implementasi

Setelah dilakukan tahap pengembangan, Langkah selanjutnya yaitu implementasi. Berdasarkan hasil dari respon siswa untuk mengukur keterterapan media gambar berseri ini, terdapat 10 pertanyaan dimana dalam 10 pertanyaan tersebut mendapatkan jawaban positif yang menjelaskan bahwa siswa merasa senang, lebih bersemangat ketika belajar, dapat memahami dan mengingat materi unsur intrinsik cerita dongeng, membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, dapat mengerjakan soal-soal dan menemukan unsur intrinsik dalam media gambar berseri. Hasil dari respon siswa ini sebesar 98% dan mendapatkan kategori sangat baik.

#### 5. Evaluasi

Berdasarkan penilaian dari validasi ahli media dan ahli materi media ini mendapatkan kategori layak, tanpa revisi hanya pemberian saran-saran dan kritik pada bagian penyampaian materi dibuat agar siswa dapat menggunakan media gambar berseri tanpa harus menatanya menjadi satu kesatuan. Juga pada tampilan media agar dibuat lebih rapi dengan memotong bagian pinggir dari media yang kurang sesuai.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa mudah bosan ketika proses belajar mengajar berlangsung, yang mengakibatkan suasana kelas menjadi tidak kondusif dan materi yang sedang dipelajari menjadi sulit diserap oleh siswa. Faktor pertama yaitu cara guru dalam mengatur jalannya pembelajaran dimana pemilihan metode juga termasuk di dalamnya. Salah satu contoh yaitu ketika guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, maka siswa merasa bosan dengan kegiatan serta metode yang berulang tersebut. Hal ini dapat ditandai dengan siswa meletakkan kepalanya di atas meja, tidak memperhatikan penjelasan guru, serta memilih berbicara sendiri dengan temannya. Siswa juga cenderung lebih pasif

jika guru terlalu sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tersebut.

Faktor kedua yaitu cara guru mengorganisasikan siswa dalam belajar. Bagaimana siswa berkegiatan dalam proses pembelajaran, sumber belajar yang digunakan oleh guru juga berpengaruh terhadap kemudahan siswa dalam menguasai dan mengingat materi serta menurunkan tingkat kebosanan siswa selama belajar. Ketika dalam kegiatan belajar mengajar hanya bersumber dari buku paket saja, maka hal tersebut jelas membuat siswa mudah bosan, tidak menarik minat, serta kesulitan mengingat materi yang sudah disampaikan. Faktor lain yang mempengaruhi juga berasal dari media apa yang digunakan selama pembelajaran. Guru seharusnya tidak menggunakan media yang sama dalam jangka waktu yang cukup lama, karena hal tersebut merupakan tindakan yang monoton. Dari hal tersebut dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar mengajar, dimana media merupakan pengantar pesan dari pembicara (guru) kepada pendengar (siswa) (Dwitia, 2022).

Media pembelajaran merupakan salah satu cara guru untuk menyampaikan apa yang tidak bisa disampaikan jika hanya menggunakan perkataan/lisan saja atau membutuhkan benda konkret untuk menjelaskannya. Dari media pembelajaran ini guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang berbeda. Dengan adanya media gambar berseri materi unsur intrinsik Tema 4 Subtema 1 untuk Kelas IV ini diharapkan siswa lebih bersemangat, termotivasi, lebih aktif serta lebih mudah mengingat materi yang diterimanya.

Pengembangan produk dilakukan dengan tahapan pertama yaitu analisis masalah, mendesain gambar berseri, melakukan penilaian, serta melakukan revisi terhadap produk tersebut. Tujuan dari pengembangan media gambar berseri adalah untuk menghasilkan suatu media yang layak. Pengembangan materi yang digunakan dalam media ini adalah materi unsur intrinsik dan upaya pelestarian sumber daya alam yang diambil dari Kompetensi Dasar lalu dikembangkan menjadi sebuah produk gambar berseri. Tahapan selanjutnya setelah mendesain media adalah melakukan validasi, dimana penilaian ini terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media. Penilaian dari ahli materi meliputi penyajian dan isi materi, sedangkan penilaian menurut ahli media meliputi tampilan media dan bagaimana penerapan media dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dari ahli media dan ahli materi, media gambar berseri materi

unsur intrinsik Tema 4 Subtema 1 untuk Kelas IV dinyatakan layak untuk diujicobakan, dengan 1 kali penilaian tanpa revisi. Penilaian dari validator ahli media mendapatkan nilai sebesar 94% sedangkan dari validator ahli materi mendapatkan nilai 92%. Nilai tersebut sudah melampaui batas minimum kategori layak oleh sebab itu media gambar berseri ini layak untuk diuji cobakan pada siswa dan juga mendapatkan respon yang positif dari siswa yang di uji coba dengan nilai sebesar 98%, berdasarkan angket respon siswa dengan adanya media gambar berseri ini siswa lebih senang, aktif serta mudah mengingat dan mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan unsur intrinsik.

## PENUTUP

Pengembangan media gambar berseri Tema IV Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV ini menggunakan model pengembangan *Dick and Carey*. Model pengembangan ini melalui lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Pengembangan media ini dibuat secara manual dengan mendesai gambar di aplikasi canva, lalu diletakkan di Microsoft word dan pemilihan gambar-gambar yang menarik. Hasil analisis pada validasi ahli materi mendapatkan nilai 92% dan ahli media dengan nilai 94% yang dilakukan dengan satu kali tahapan tanpa revisi, sehingga media gambar berseri dinyatakan layak dengan mendapatkan kategori sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran Kelas IV Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1. Respon siswa terhadap media gambar berseri termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai 98%, oleh karena itu media gambar berseri ini dapat menarik minat siswa untuk belajar dan membuat siswa lebih mudah dalam mengingat materi. Berdasarkan kesimpulan yang sudah dipaparkan maka peneliti memberikan saran agar media gambar berseri lebih kembangkan lagi dalam bentuk yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dwitia, A. (2022). *Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas Ii Sd/Mi* [Universitas Islam Negeri Raden Intan]. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/17762>
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). Tahta Media.
- Hermawan, dkk. (2019). Pemanfaatan Hasil Analisis Novel Seruni Karya Almas Sufeyya Sebagai Bahan Ajar Sastra Di SMA. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*,

- 12(1), 11–20.
- Marinda, L. (2020). Piaget dan problematikanya. *Jurnal An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Martani, K. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagusan Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 65–72. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7296>
- Morissan. (2017). *Metode Penelitian Survey* (1st ed.). Kencana.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. UGM Press.
- Putra, N. A. (2013). Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali. *Kreatif Tadulako Online*, 2(4), 230–242. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3989>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktek* (T. Rokhmawan (ed.); p. 19). Lembaga Academic & Research Institute. <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=pJHcDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Rayanto,+Y.H.,+dan+Sugianti.+2020.+Penelitian+Pengembangan+Model+Addie+dan+R2D2+:+Teori+dan+Praktek.+Pasuruan:+Lembaga+Academic+%26+Research+Institute&ots=ybpbjWzBtFY&sig=ZDObMpNjtv>
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan, dan Eksperimen* (1st ed.). Deepublish.
- Sari, A. P. P., Amin, M., & Lukiati, B. (2017). Buku Ajar Bioteknologi Berbasis Bioinformatika Dengan Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan*, 2(6), 768–772. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9334/4482>
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/2316>
- Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).