



Pengembangan Media Gaser untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita pada Siswa Kelas II SDTK Immanuel Boyolali

Endah Sulistyo Wati^{1*}, Henny Dewi Koeswanti²

¹Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah, 292018076@student.uksw.edu

²Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah, henny.koeswanti@uksw.edu

*Corresponding Author: 292018076@student.uksw.edu¹

Abstract: Learning media is needed to support the implementation of learning in improving students' abilities. In learning Indonesian in writing stories is still very low. This study aims to develop Gaser media to improve story writing skills in grade II students of SDT Immanuel Boyolali. This study is a Borg and Gall development research or better known as Research and Development (R&D) which has been adjusted into seven steps, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trial. In this research, it only reached the development stage with the final result being the Gaser media product which has been tested by material experts and media experts. The results of the media expert test validation obtained a score of 36 with a percentage of 84.10% including the very feasible category and the validation of the material expert test obtained a score of 29 with a percentage of 80.56% including the feasible category so that it can be used to improve the ability to write stories in class II SDTK Immanuel Boyolali in the teaching and learning process at school. Gaser learning media can be developed using Sugiyono's (2015) steps consisting of: 1) potential and problems; 2) data collection; 3) product design; 4) design validation; and 5) design revision. In this study, no trial stage was carried out, only up to the Development stage. Gaser learning media is suitable for use in improving story writing skills in class II students of SDTK Immanuel Boyolali.

Keywords: Learning Media, Gaser, Writing Skills

Abstrak: Media pembelajaran dibutuhkan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam menulis cerita masih sangat rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Gaser untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pada siswa kelas II SDT Immanuel Boyolali. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Borg and Gall* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Research and Development (R&D)* yang telah disesuaikan menjadi tujuh langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perivisian desain, uji coba produk. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap Pengembangan dengan hasil akhir yaitu produk media Gaser yang sudah di uji oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi uji ahli media diperoleh skor 36 dengan presentase sebesar 84,10% termasuk kategori sangat

layak dan validasi uji ahli materi diperoleh skor 29 dengan presentase 80,56% termasuk kategori layak sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pada siswa kelas II SDTK Immanuel Boyolali dalam proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran Gaser dapat dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah Sugiyono (2015) terdiri dari : 1) potesi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; dan 5) revisi desain. Pada penelitian ini tidak dilakukan tahap uji coba hanya sampai pada tahap Pengembangan. Media pembelajaran Gaser layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pada siswa kelas II SDTK Immanuel Boyolali.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gaser, Kemampuan Menulis

PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan yang selama ini dituntut untuk dapat dikuasai dengan baik adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis. Oleh karena itu, melalui keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa dapat menuangkan ide, gagasan, dan perasaan berupa tulisan yang runtut dengan menggunakan ejaan yang benar. Dalman (2016: 2) menjelaskan bahwa menulis adalah aspek yang paling rumit atau kompleks karena penulis harus mampu menyusun, mengelola isi dari tulisan, dan dapat menyalurkan kedalam bahasa tulisan. Menulis memiliki rangkaian proses diantaranya aktivitas menyusun, merangkai, dan menggambarkan lambang atau tulisan yang berawal dari kumpulan huruf-huruf kemudian disusun menjadi sebuah kata. Selanjutnya kumpulan berapa kata dibentuk menjadi kalimat. Kumpulan beberapa kalimat dibentuk menjadi paragraf, lalu kumpulan paragraf dibentuk menjadi karangan yang mengandung makna dan utuh (Dalman, 2016: 4). Sedangkan menurut Susanto (2013: 243) Menulis diartikan sebagai keterampilan seseorang menyampaikan atau menyalurkan pesan yang berbentuk tulisan.

Pada jenjang sekolah dasar keterampilan menulis termuat dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui pengajaran bahasa Indonesia, siswa diajarkan untuk dapat menuangkan gagasan, pikiran, dan informasi kedalam bentuk tulisan. Namun fenomena yang terjadi bahwa kemampuan menulis pada siswa kelas II SDT Immanuel Boyolali masih rendah. Kesulitan belajar dapat dikatakan ketika siswa mengalami kondisi dimana ada hambatan dalam proses belajarnya. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam menulis cerita masih sangat rendah diantaranya adalah tidak adanya media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat monoton dan kurang menarik bagi siswa sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengespresikan ide, gagasan, dan pikirannya dalam menyusun kalimat yang baik.

Media gambar berseri dipilih sebagai solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dikarenakan sarana prasarana yang dimiliki sekolah belum memadai, seperti tidak adanya LCD proyektor. Selain itu media gambar berseri mempunyai peranan penting untuk memperjelas maksud jalan cerita sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami maksud gambar tersebut berdasarkan urutan cerita yang terdapat pada gambar. Arsyad menjelaskan (2014: 3) bahwa media merupakan alat atau sesuatu yang dipakai untuk menggambarkan tujuan atau pesan pembelajaran. Media memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi lingkungan dan kondisi belajar yang telah dirancang dan dibuat oleh guru Nununk Suryani (2018: 9). Selain itu, materi dan bahan pengajaran dapat diperjelas dengan adanya media pembelajaran sehingga mudah diserap dan dipahami oleh siswa serta membuat metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Dari Jurnal Erma Sefriani (2024) Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberi pengalaman membaca yang lebih imersif dan

interaktif. Metode ini menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis interaktif dan kondusif. Siswa merasa lebih tertarik untuk belajar, mengalami peningkatan motivasi dan mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata. Dengan pendekatan *learning Sciences* dan metode *reading and thinking aloud*, tujuan pembelajaran tidak hanya sebatas transfer ilmu pengetahuan tapi juga mendorong untuk memahami konsep secara mendalam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan mengaplikasikan dalam pembelajaran, media berbasis gambar berseri untuk pembelajaran menyimak, membaca, menulis, dan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD ini diharapkan dapat dijadikan alat untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Melihat fenomena dan potensi tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan menulis, dan upaya pembentukan karakter siswa, maka dari itu penulis mengangkat judul “Pengembangan Media Gaser Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SDTK IMMANUEL Boyolali”, yang bertujuan agar mengetahui bagaimana rancangan dan validitas media Gaser untuk meningkatkan kemampuan Menulis Cerita pada siswa kelas II SDTK Immanuel Boyolali.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research dan development (R&D). Menurut L. R. Gay; G.E. Mills & P. Airasian (2012 :17) Penelitian dan pengembangan (Research & development) yaitu penelitian yang berdasarkan kebutuhan pemakai atau pengguna produk kemudian melakukan pengembangan produk untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Penelitian ini akan mengembangkan produk berupa media pembelajaran Gaser (Gambar Berseri) untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa kelas II SD. Produk yang dihasilkan dari penelitian R&D dapat berupa media, materi, dan sistem manajemen. Penelitian pengembangan atau R&D ini menggunakan model Sukmadinata (2013) yang merupakan penyederhanaan dari sepuluh langkah R&D Borg and Gall. Model Sukmadinata (2013) terdiri dari : 1) tahap Studi Pendahuluan; 2) tahap Desain dan Pengembangan; dan 3) tahap Pengujian. Penelitian ini akan mengembangkan produk berupa media pembelajaran Gaser (gambar Berseri) untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pada siswa kelas II SD.

Pada tahap pertama yaitu studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan, setelah itu melakukan perancangan media, dan yang terakhir melakukan uji validasi media. Uji validitas produk oleh ahli materi dan ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk Bucergam. Data kuantitatif yang diperoleh dari pengisian angket uji validitas oleh ahli materi dan media digunakan untuk mengetahui tingkat validitas media dan digunakan untuk melakukan perbaikan produk. Dalam penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap pengembangan, pada tahap ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran Bucergam yang telah dilakukan uji validitas oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui nilai kelayakan dari produk tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Gaser merupakan sebuah media pembelajaran berupa media visual yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa kelas II SD. Pengembangan media Gaser ini terdiri dari pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengambagan dan dijelaskan lebih dalam sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah

Data observasi yang dilakukan peneliti dengan berkonsultasi kepada guru kelas II memperoleh hasil siswa kelas II masih kurang dalam kemampuan menulis cerita. Menulis

cerita tentunya merupakan Pelajaran level hots karena membuat atau mengarang sehingga kognitif siswa akan lebih diuji untuk berpikir kritis. Media yang digunakan guru masih menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa yang tentunya masih bisa dikembangkan lagi agar lebih optimal dalam penyampaian materi. Pemberian stimulasi yang tepat seperti penggunaan media gambar berseri, siswa dapat lebih mudah memvisualisasikan cerita dan mengembangkan alur cerita. Meskipun saat ini masih menggunakan buku paket dan lembar kerja siswa guru dapat memanfaatkan kreativitas dalam menyusun media gambar berseri untuk menjelaskan konsep cerita dengan lebih menarik. Berdasarkan hal inilah peneliti perlu melakukan inovasi media pembelajaran gambar berseri agar siswa lebih mudah memahami materi secara lebih konkret.

2. Pengumpulan data

Tahap ini merupakan tahap awal dengan melakukan analisis masalah dan kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang sesuai dengan kondisi siswa dan sekolah. Teknik pengumpulan data dalam tahap ini menggunakan teknik wawancara kepada guru kelas. Melalui tahap ini dapat diketahui bahwa kemampuan menulis cerita siswa kelas II SD masih rendah dan media pembelajaran Gaser dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dan memenuhi kebutuhan siswa serta guru sesuai dengan kompetensi dan kurikulum yang berlaku.

3. Desain produk

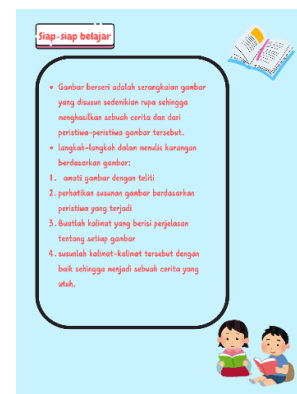
Media gambar berseri ini di desain menggunakan Canva dan bing image creator. Pada desain background dibuat sama agar tampilan nyaman di mata. Komponen media gambar berseri yaitu cover, kata pengantar, petunjuk penggunaan, materi, tugas menulis narasi, dan biodata penulis.



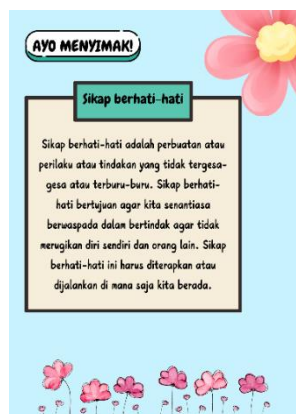
Gambar 1. Cover



Gambar 2. Kata pengantar



Gambar 3. Petunjuk penggunaan



Gambar 4. Materi



Gambar 5. Tugas menulis



Gambar 6. Biodata penulis

4. Validasi Desain

Validasi ahli yang digunakan ada dua yaitu validasi media dan validasi materi. Validasi media yang peneliti pilih adalah dosen Universitas Kristen Satya Wacana yang mempunyai latar belakang sesuai dengan media yang dikembangkan. Validasi ahli media ini bertujuan untuk menguji kelayakan produk dari segi tampilan. Validasi ahli materi ini bertujuan untuk menguji kelayakan materi media gambar berseri. Berikut ini adalah hasil dari tingkat uji validasi media dan materi pada Media Gaser Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pada Siswa Kelas II SD.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Materi Gaser

No	Indikator	Skor
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	4
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan media yang digunakan	3
3.	Penyampaian materi pembelajaran bersifat praktis	3
4.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian tugas mengerjakan yang disajikan dengan jelas, komunikatif, dan mudah dipahami	3
5.	Materi pendidik mudah disampaikan kepada siswa berkat hadirnya media gambar berseri	3
6.	Materi yang tercantum pada media pembelajaran gambar berseri dapat membantu mengontrol kemajuan peserta didik	3
7.	Gambar media dari gambar berseri dapat menghemat waktu anda saat menjelaskan studi anda	3
8.	Materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar berseri dapat memantau kegiatan pembelajaran siswa	3
9.	Materi pembelajaran yang ada di media gambar berseri memungkinkan mengajar secara sistematis dan terarah	4
Jumlah		29
Presentase		84,10%

Kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi yaitu materi Gaser layak digunakan tanpa revisi. Perhitungan hasil validasi materi Gaser adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{29}{36} \times 100\% \\
 &= 84,10\%
 \end{aligned}$$

Persentase yang diperoleh dapat dikategorikan dari tabel berikut ini:

Tabel 2. Kategori Kelayakan dan Validasi Materi Gaser

Interval	Kategori	Konversi
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat Layak
61% - 80%	Valid	Layak
41% - 60%	Cukup Valid	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Valid	Kurang Layak
1% - 20%	Sangat Kurang Valid	Sangat Kurang Layak

Dari presentase yang diperoleh yaitu sebesar 84,10% maka tergolong dalam interval 60%-80% sehingga termasuk kategori sangat valid atau sangat layak. Melakukan validasi materi, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi media dengan menggunakan angket yang berisi 11 pernyataan dengan masing-masing pernyataan memiliki skor maksimal 4 dan skor minimal 1. Hasil dari validasi ahli media disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Media Gaser

No.	Indikator	Skor
1.	Pemilihan gambar sesuai dengan karakter anak sekolah dasar	4
2.	Kesesuaian pemilihan background	4
3.	Kesesuaian proporsi warna	4
4.	Gambar mudah dipahami siswa	3
5.	Perpaduan gambar dan warna yang menarik	4
6.	Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan materi	3
7.	Kesesuaian gambar dengan materi	3
8.	Gambar mengandung pesan yang dapat di contoh	3
9.	Gambar yang ditampilkan sederhana namun memikat	3
10.	Gambar mengandung unsur kreatif	3
11.	Gambar bersifat merangsang imajinasi siswa	3
Jumlah		37
Presentase		80,56%

Analisis dilakukan setelah mendapatkan skor dari penilaian ahli media yaitu sebesar 37 dari skor maksimal 44 dengan pernyataan bahwa media pada media Gaser untuk meningkatkan kemampuan menulis pada siswa kelas II SD, sudah memenuhi syarat dan layak diuji cobakan kepada peserta didik. Kesimpulan yang diberikan oleh ahli media yaitu media Gaser layak digunakan tanpa revisi. Perhitungan hasil validasi Media Gaser adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{37}{44} \times 100\% \\ &= 84,10\%\end{aligned}$$

Arsyad menjelaskan (2014: 3) bahwa media merupakan alat atau sesuatu yang dipakai untuk menggambarkan tujuan atau pesan pembelajaran. Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Media memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang mempengaruhi lingkungan dan kondisi belajar yang telah dirancang dan dibuat oleh guru Nununk Suryani (2018: 9).

Media Gaser mendapatkan hasil validasi uji ahli media diperoleh skor 36 dengan presentase sebesar 84,10% termasuk kategori sangat layak dan validasi uji ahli materi diperoleh skor 29 dengan presentase 80,56% termasuk kategori layak sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pada siswa kelas II SD dalam proses belajar mengajar di sekolah. Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk diimplementasikan pada penelitian selanjutnya dan menjadi referensi untuk mengembangkan gambar berseri menggunakan materi yang berbeda dengan lebih luas dan mendalam lagi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa produk gaser untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pada siswa kelas II SDTK Immanuel Boyolali, maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran Gaser

dapat dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah Sugiyono (2015) terdiri dari : 1) potesi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; dan 5) revisi desain. Pada penelitian ini tidak dilakukan tahap uji coba hanya sampai pada tahap Pengembangan. Media pembelajaran Gaser layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pada siswa kelas II SDTK Immanuel Boyolali. Dibuktikan dari hasil validasi uji ahli media diperoleh skor 37 dengan presentase sebesar 80,56% termasuk kategori layak. Hasil dari validasi uji ahli materi diperoleh skor 29 dengan presentase 84,10% termasuk kategor sangat layak.

REFERENSI

- Airasian P.W., Mills G. dan Gay, L. .. 2012. *Educational Research: Competencies for Analysis and Application*. USA: Pearson Education.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persabda.
- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Erna Safriani Sabunal, Henny Dewi Koeswanti, Stefanus Christian Relmasira, (2024). "IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK MELALUI METODE READING AND THINKING ALOUD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR" *jurnal penelitian pendidikan IPA* 10(1).
- Islamiah, Dian. dkk. (2022). 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR BERSERI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA SEKOLAH DASAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA". *Jurnal Pendidikan Bahasa*. 12(1)
- Kemdikbud. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemdikbud.
- Maufur, Syibli dan Susi Lisnawati. (2017). "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA". *Jurnal Al Ibtida : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 4 (2): 191
- Suryani dan Agung (dalam Nununk Suryani, (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranamedia Groub.
- Utami, F. N. (2020). Peranan Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 93–101. Wahyuni, Rizky. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop -Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV di SD/MI. Skripsi. Lampung: UIN