

# Media Gambar Berseri Berorientasi Problem Based Learning pada Materi Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar

Putu Ayu Lestari<sup>1\*</sup>, MG Rini Kristiantari<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received April 26, 2022

Revised April 28, 2022

Accepted July 22, 2022

Available online August 25, 2022

### Kata Kunci:

Gambar Berseri, Problem Based Learning, Bahasa Indonesia

### Keywords:

Picture Series, Problem Based Learning, Indonesian



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Masa pandemi memberikan dampak yang cukup berarti bagi proses pembelajaran, khususnya di sekolah dasar. Akibatnya penyampaian materi pembelajaran menjadi kurang efektif, karena komunikasi yang terbatas. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui validitas media gambar berseri berorientasi problem-based learning pada muatan Bahasa Indonesia SD. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari ahli isi materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan 9 orang siswa kelas IV SD. Media pada penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian yaitu menggunakan angket, teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil uji ahli isi pembelajaran sebesar 93.75% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli desain pembelajaran sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli media pembelajaran sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik, uji coba perorangan sebesar 94.16% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil sebesar 94.44% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil uji ahli pada penelitian bahwa dapat disimpulkan media gambar berseri berbasis problem based learning layak digunakan pada kegiatan pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

## ABSTRACT

The pandemic period has a significant impact on the learning process, especially in elementary school. As a result, the delivery of learning materials becomes less effective, due to limited communication. The purpose of this study is to describe the design and find out the validity of the serialized image media oriented to problem base learning on the Indonesian elementary school. This type of research is development research. The subjects in this study consisted of learning material content experts, learning design experts, and 9 elementary school fourth grade students. The media in this study was developed using the ADDIE model. The method used in the collection of research data is using questionnaires, data analysis techniques using quantitative descriptive analysis. Based on the results of the study, 93.75% of the learning content expert test results were obtained with excellent qualifications, 95% learning design expert trials with excellent qualifications, 95% learning media expert trials with excellent qualifications, individual trials of 94.16% with excellent qualifications, and small group trials of 94.44% with excellent qualifications. Based on the results of expert tests on research that it can be concluded that problem-based learning-based serialized image media is suitable for use in learning activities, especially in the content of Indonesian lessons grade IV in elementary schools.

## 1. PENDAHULUAN

Pada masa pembelajaran seperti saat ini yaitu tatap muka terbatas mengharuskan seluruh kegiatan dibatasi terutama pada kegiatan belajar mengajar disekolah. Pembelajaran terbatas berdampak besar bagi pendidikan dan menuntut pelaksanaan pembelajarannya menggunakan sistem berbasis teknologi di era globalisasi. Pengintegrasian teknologi dengan pendidikan dapat membantu guru dalam mengembangkan proses pembelajaran, sehingga membawa banyak pengaruh terhadap tingkatan hasil belajar siswa (Agustin Adhaningrum, 2020; Asriningsih, Sujana, & Sri Darmawati, 2021; Ricu Sidiq &

\*Corresponding author

E-mail addresses: [ayu.lestari.2@undiksha.ac.id](mailto:ayu.lestari.2@undiksha.ac.id) (Putu Ayu Lestari)

Najuah, 2020). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah pelaksanaan pembelajaran daring sebagai solusi pembelajaran saat masa pandemi. Pembelajaran daring merupakan sebuah solusi dengan memanfaatkan internet dan teknologi dalam proses pembelajarannya (Alessandro, 2018; Mustofa, Chodzirin, Sayekti, & Fauzan, 2019). Aplikasi yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran daring yaitu: zoom, google classroom, whatsapp, dan aplikasi lainnya (Fauzia, Virantika, & Firmansyah, 2021). Pembelajaran daring dilaksanakan agar tetap terciptanya interaksi antara siswa dan guru di masa pandemi, sehingga tercapainya tujuan pendidikan.

Pembelajaran di sekolah dasar kini sudah beralih bentuk menjadi tematik dan bukan lagi mata pelajaran lepas. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Anggraini, Prasetyo, & Ulva, 2022; Serani, Ilinawati, & Heni, 2020). Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Dalam tematik memuat beberapa mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS, SBDp, PKn, Pendidikan Jasmani. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar. Pendidikan Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, secara lisan maupun tulis, serta dapat lebih menumbuhkan sikap apresiasi yang tinggi terhadap sastra Indonesia (Azmi, 2018; Putri Deapalupi & Susanto, 2021; Syahrani, 2016). Sehingga untuk untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal guru berperan menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap salah satu guru, mengatakan bahwa saat pandemi dengan menerapkan pembelajaran daring penyampaian materi ajar menjadi kurang efektif dan sulit dipahami siswa. Hal ini terjadi karena guru mengalami kendala dalam memilih dan menggunakan media yang tepat. Padahal dilihat dari karakteristik siswa sekolah dasar yang pemikirannya masih abstrak, pembelajaran tanpa media konkret kurangnya memberikan pemahaman pada siswa. Oleh karena itu pada saat pembelajaran guru membutuhkan suatu media pembelajaran yang akan membantunya dalam memberikan materi kepada siswa untuk memperjelas konsep dan pemahaman siswa terhadap suatu topik tertentu yang berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media yang diperlukan yaitu media berupa visual maupun audiovisual.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah pengembangan media visual berupa gambar yang akan melatih tingkat pemikiran abstrak siswa dan melatih berpikir tingkat tinggi siswa. Media visual artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indra mata (Lusita, 2013; Suparman, 2021; Wedhi Prayuda, Wasitohadi, & Sri Rahayu, 2018). Membuat dan merancang suatu media visual memerlukan konsep dan strategi agar hasil yang diperoleh menarik dan efisien digunakan dalam pembelajaran daring. Media yang diangkat yaitu media gambar berseri. Media gambar berseri merupakan media yang efektif untuk melatih dan meningkatkan keterampilan siswa dalam mengolah kata-kata menjadi kalimat yang saling keterkaitan antara gambar satu dengan gambar lainnya. Media ini menyajikan gambar yang disusun secara berurutan sehingga dapat menghasilkan dan menyajikan informasi yang nyata dan lengkap. Media ini menggunakan metode pemberian masalah pada siswa atau disebut PBL (Problem Based Learning).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri memiliki tingkat kelayakan yang tinggi (Aziezah, 2022; Hidayah, Wahyuni, & Hasnanto, 2020). Media gambar menggunakan model *problem base learning* efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Maarif & Prasetyo, 2020). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media gambar terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Edi, 2017; Nurmanjaya, 2021). Berdasarkan penelitian tersebut, diharapkan penelitian yang dilakukan ini dapat menghasilkan hal yang serupa sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui validitas media gambar berseri berbasis *problem based learning* muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitaian pengembangan (*Research and Development*). Produk pada penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD 5 Kerobokan. Terdapat empat subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi ahli materi pelajaran, ahli

desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan peserta didik kelas IV yang berjumlah 12 orang pada uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data-data hasil review ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, dan mengetahui respon siswa saat dilakukannya uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok kecil. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini dapat dilihat pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), dan [Tabel 4](#).

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	1	3
		Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	
2	Materi	Kebenaran materi	4	7
		Kedalaman materi	5	
		Ketepatan materi	6	
		Pentingnya materi	7	
		Materi sesuai dengan media yang disajikan	8	
		Konsep yang diberikan sesuai dengan logika dan memiliki kejelasan	9	
		Materi yang mudah untuk dipahami	10	
3	Kebahasaan	Penggunaan bahasa yang tepat, jelas dan konsisten	11	2
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	12	
<b>Jumlah</b>				<b>12</b>

(Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi penulisan)

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan	Kejelasan dari tujuan pembelajaran	1, 2	2
2	Strategi	Penyampaian materi dengan langkah-langkah logis dan konsisten	3, 4, 5	8
		Memberikan petunjuk di dalam penyajiannya	6, 7	
		Membantu menyampaikan materi sesuai kemampuan pengetahuan siswa	8	
		Memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri	9	
		Memberikan petunjuk belajar pada siswa	10	
3	Evaluasi	Memberikan soal-soal berupa latihan untuk pemahaman konsep	11	2
		Kejelasan dalam petunjuk pengerjaan soal	12	
<b>Jumlah</b>				<b>12</b>

(Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi penulisan)

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Teknis	Kemudahan dalam penggunaan media	1	4
		Media dapat membantu siswa untuk memahami materi	2	
		Gambar berseri dapat dilihat secara berulang	3	
		Media dapat diakses tanpa batasan durasi	4	9
2	Tampilan	Kejelasan gambar	5	
		Konsistensi tema	6	
		Penggunaan gambar	7	
		Keragaman jenis huruf, ukuran huruf yang tepat dan sesuai	8, 9	
		Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	10	

Dukungan gambar yang beragam	11
Penggunaan narasi yang sesuai	12
Tampilan gambar berseri serasi, seimbang dan menarik	13
Jumlah	13

(Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi penluis)

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, Uji Kelompok Kecil, Uji Lapangan

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tampilan	Kemenarikan tampilan awal media	1	5
		Keterbacaan petunjuk penggunaan gambar	2	
		Kejelasan gambar	3	
		Kejelasan susunan gambar	4	
		Kemenarikan warna	5	
2	Materi	Kemudahan dalam pemahaman materi	6,7	3
		Kejelasan uraian materi	8	
3	Motivasi	Media dapat memberikan semangat dalam belajar	9	1
4	Pengoperasian	Kemudahan dalam penggunaan media	10, 11	2
Jumlah				11

(Sumber: Suartama, 2016 dengan modifikasi penluis)

Data pada penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis kualitatif inidilakukan dengan cara mengelompokkan data kualitatif yang berbentuk hasil wawancara, kriteria nilai untuk kelayakan suatu produk, komentar. Sementara teknik analisis kuantitatif adalah data-data yang berbentuk skor atau angka yang dianalisis untuk memperoleh kesimpulan penelitian. Kesimpulan yang diperoleh ditentukan berdasarkan acuan sebagai sesuai Tabel 5.

**Tabel 5.** Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100%	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
2	75 – 89%	Baik	Sedikit direvisi
3	65 – 74%	Cukup Baik	Direvisi secukupnya
4	55 – 64%	Kurang Baik	Banyak hal yang direvisi
5	1 – 54%	Sangat Kurang Baik	Diulangi membuat produk

(Sumber : Tegeh &amp; Kirna, 2013).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah pengembangan media gambar berseri berbasis *problem based learning* materi berbagai pekerjaan muatan pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD 5 Kerobokan Kelod, Kabupaten Badung. Pengembangan media gambar berseri berbasis *problem based learning* berbasis problem based learning bertujuan agar siswa dapat dengan mudah dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media gambar berseri ini dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta siswa menjadi lebih bersemangat, selain ini media gambar berseri dilengkapi dengan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa dengan materi yang dibahas serta meningkatkan imajinasi siswa. Proses pengembangan media gambar berseri berbasis *problem based learning* berbasis problem based learning dengan materi Bahasa Indonesia materi berbagai pekerjaan menggunakan model ADDIE, yaitu terdiri dari lima tahapan sebagai berikut tahap analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Kelebihan model ADDIE ini yaitu memiliki tahapan yang sistematis.

Tahap pertama yaitu tahap analisis (analyze), pada tahapan ini dilaksanakan kegiatan analisis mengenai kebutuhan pembelajaran, analisis terhadap materi, penentuan KD (kompetensi dasar) dan indikator dalam pembelajaran kegiatan analisis kebutuhan pembelajaran dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang ada pada kegiatan pembelajaran pada siswa kelas IV SD 5 Kerobokan Kelod.

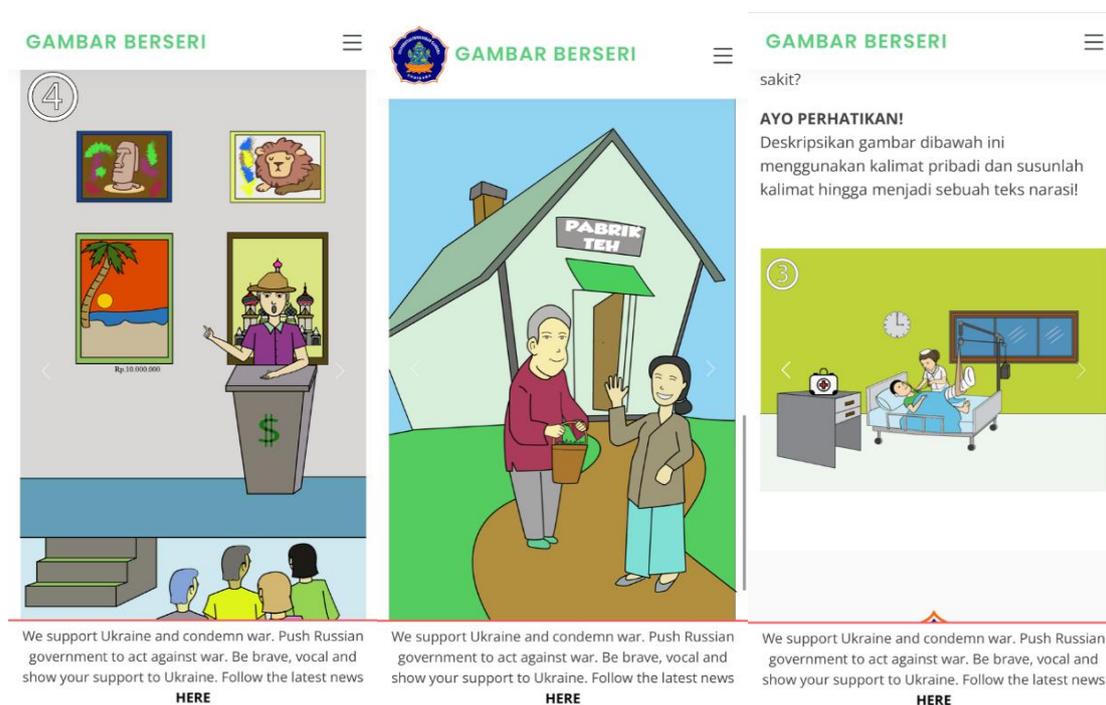
Dilakukannya analisis materi guna mengetahui permasalahan mengenai materi pembelajaran. Analisis kebutuhan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran serta materi yang tepat sebagai sarana penunjang pembelajaran di sekolah. Penentuan KD (kompetensi dasar) serta indikator pembelajaran dilakukan agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan maksimal. Pada tahap menentukan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang dilakukan guna mengetahui perancangan dan produksi media pembelajaran benar-benar mampu dan sesuai untuk diberikan kepada siswa dan sesuai dengan kompetensi siswa. Bertujuan agar media yang dihasilkan sesuai dengan kemampuan siswa dan pembelajaran menjadi bermakna. Tujuan penentuan tersebut yaitu supaya isi dari materi pokok media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan kompetensi sehingga perancangannya mendapat alur yang sesuai dengan media pembelajaran. Selain itu dibutuhkannya penetapan serta pemilihan metode yang didasari oleh kondisi pengajaran agar terciptanya kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien.

Tahap kedua yaitu tahap desain (*design*), pada tahapan ini dilaksanakan kegiatan berupa, 1) Pembuatan *flowchart* dan *storyboard*, 2) Pengumpulan bahan sebagai penunjang pembuatan media gambar berseri, 3) Penetapan software yang digunakan, 4) Penetapan desain pada tampilan media, 5) Penyusunan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Pembuatan *flowchart* dan *storyboard* bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan media. Pembuatan *flowchart* bertujuan untuk menggambarkan jalannya suatu program dari proses satu ke proses lainnya sehingga program mudah untuk dipahami, selain itu *flowchart* juga dapat menyederhanakan rangkaian prosedur agar memudahkan pemahamannya. Dengan adanya *flowchart* ini dapat memudahkan dan memahami alur kerja dari media gambar berseri berbasis *problem based learning*. Setelah *flowchart* selesai selanjutnya ke tahap pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan papan cerita dari media gambar berseri berbasis *problem based learning*. Selain itu *storyboard* berfungsi sebagai pedoman proses pengambilan gambar agar terstruktur dan prosesnya lebih mudah serta hasilnya sesuai. Setelah *flowchart* dan *storyboard* selesai, selanjutnya dilakukan pengumpulan materi untuk pengembangan media gambar berseri.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*Development*), pada tahapan ini dilaksanakan pengembangan produk berupa web pada media gambar berseri yang dimulai dari penyusunan materi yang sesuai dengan pembelajaran, penyusunan materi dilakukan untuk memudahkan pembuatan gambar pada media gambar berseri sehingga dapat dipahami oleh siswa dengan mudah. Mengacu pada *flowchart* dan *storyboard* yang sudah dirancang maka tampilan dari pengembangan media gambar berseri terdiri dari tampilan halaman judul media gambar berseri. 1) Halaman judul pada media web ini disesain semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa dalam belajar, pada tampilan judul berisi logo, judul dan animasi yang mendukung pengembangan media web. 2) Tampilan menu utama, tampilan menu utama ada web media gambar berseri ini merupakan halaman awal yang dilihat oleh siswa pada saat mulai mengakses media gambar berseri yang berupa web. Pada menu utama ini berisikan beberapa pilihan materi yang sesuai dengan tema berbagai pekerjaan yang dirancang semenarik dan dikemas dengan singkat tetapi jelas untuk menghindari kejenuhan siswa. Tersedia menu untuk melihat profil mahasiswa dan dosen pembimbing yang dapat dilihat oleh siswa yang mengakses media gambar berseri berupa web ini. 3) Tampilan menu kompetensi. Pada menu kompetensi ini terdapat bagian kompetensi dasar indikator, dan tujuan pembelajaran pada media gambar berseri. 4) Tampilan materi, pada tampilan materi ini merupakan menu utama dari media gambar berseri berupa web dengan tema berbagai pekerjaan. Terdapat beberapa jenis pekerjaan yang ada disekitar maupun pekerjaan orang tua siswa, yang terdiri dari nelayan, pelukis, penjahit, petani teh dan tukang kayu. Pada tampilan materi ini dilakukan uji untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Uji yang dilakukan yaitu uji validitas yang terdiri dari uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran dan uji ahli media pembelajaran. Dari ketiga uji ahli terdapat masukan dan saran sebagai penyempurnaan media, setelah itu dilakukannya revisi dan kemudian diuji coba pada siswa melalui uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil sehingga produk pengembangan ini dinyatakan layak untuk digunakan. Proses pengembangan media ini dapat dilihat pada gambar 1.

Tahap keempat yaitu implementasi (*Implementation*), pada tahap implementasi pengembangan media gambar berseri yang berupa web seharusnya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dikarenakan pandemic masih berlanjut dan siswa masih melakukan pembelajaran daring, siswa menjadi tidak dapat melaksanakan pembelajaran secara langsung disekolah. Oleh karena itu pada tahap implementasi ini tidak dapat dilaksanakan pada penelitian ini. Tahap kelima yaitu evaluasi (*Evaluation*), pada tahap evaluasi ini untuk mengetahui keberhasilan dari produk pengembangan media gambar berseri yang dikemas dengan web yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tahap evaluasi ini dilakukan secara formatif, menilai produk media yang terdiri dari validasi ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran ahli media pembelajaran, serta dilaksanakan uji coba perorangan dan kelompok kecil untuk

mengetahui hasil akhir dari media gambar berseri. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh subjek pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 6.



Gambar 1. Proses Pengembangan Media Gambar Berseri

Tabel 6. Persentase Hasil Uji Coba Media Gambar Berseri

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1	Uji Ahli Isi Pembelajaran	93.75	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	95	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	95	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	94.16	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	94.44	Sangat Baik

### Pembahasan

Berdasarkan hasil review media gambar berseri berbasis *problem based learning* materi berbagai pekerjaan muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV oleh ahli isi pembelajaran memperoleh persentase sebesar 93.75% dengan kualifikasi sangat baik. Materi yang dipergunakan yaitu materi-materi yang mendukung tercapainya standar kompetensi dasar, dan indikator. Materi pembelajaran memiliki kaitan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator. Kesesuaian materi dalam pengembangan media gambar berseri haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mulai dari penyampaian materi berbagai pekerjaan menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Jadi materi yang tadinya abstrak akan menjadi konkrit serta dapat memudahkan siswa belajar. Kesimpulannya, materi yang dimuat dalam media gambar berseri ini harus sesuai dengan tujuan pembelajarannya, materi yang dipergunakan adalah materi yang sangat berkaitan dengan standar kompetensi dan indikator pembelajaran, serta diperlukan visualisasi materi agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang bersifat abstrak (Mulyadi, 2017; Nurhayati, 2019; Refnywidialistuti, 2019). Berdasarkan penilaian ahli isi pembelajaran bahwa pengembangan media gambar berseri berbasis *problem based learning* dinyatakan valid sehingga dapat diterapkan oleh siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran pada materi berbagai pekerjaan.

Berdasarkan hasil review ahli desain pembelajaran terhadap media gambar berseri berbasis *problem based learning* dengan materi berbagai pekerjaan muatan pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV memperoleh persentase sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik. Desain pembelajaran dapat diartikan sebagai proses perencanaan yang sistematis yang dilaksanakan sebelum pengembangan atau pelaksanaan sebuah kegiatan. Tujuan desain pembelajaran yaitu menghasilkan suatu rancangan pembelajaran yang tepat dan sesuai agar tercapainya suatu tujuan dengan tetap memperhatikan beberapa factor yang sedang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran yang baik ialah

pembelajaran yang dapat membuat siswa senang serta dapat memberikan motivasi sebagai semangat belajar (B, 2014; Purwanti, 2018; Rustandi, 2019). Pada setiap materi yang ditampilkan, pemberian pertanyaan-pertanyaan sangatlah dapat membantu siswa untuk melatih pemahamannya terhadap suatu peristiwa. Pertanyaan tersebut dicantumkan guna memberikan permasalahan yang nantinya akan dipecahkan oleh siswa. Pemberian warna pada setiap desain gambar sangatlah berpengaruh karena pewarnaan yang kontras dan menarik dapat membuat siswa senang dan tertarik, selain itu pemilihan tulisan yang tepat dapat membantu siswa memahami makna dari gambar. Simpulan dari pernyataan tersebut ialah desain pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan efisien, dengan tujuan pembelajaran yang maksimal akan membuat hasil yang maksimal pada setiap hasil belajar. Dengan adanya desain pembelajaran siswa menjadi lebih memaknai materi yang disajikan. Diperlukannya pertanyaan setelah melakukan pembelajaran dapat melatih daya ingat dan pemahaman siswa. Petunjuk pembelajaran yang tersedia dapat membantu siswa agar lebih mudah mengoperasikan media. Berdasarkan penilaian oleh ahli desain pembelajaran bahwa pengembangan media gambar berseri berbasis *problem based learning* dinyatakan valid sehingga dapat digunakan oleh siswa dalam setiap proses kegiatan pembelajarannya khususnya pada materi berbagai pekerjaan muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil review ahli media pembelajaran pengembangan media gambar berseri berbasis *problem based learning* materi berbagai pekerjaan muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV memperoleh persentase 95% dengan kualifikasi sangat baik. Media pembelajaran ialah segala sesuatu berupa teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu pengajar yaitu guru dalam mempermudah penyampaian materi pada siswa (Esra Tarigan & Surbakti, 2021; Ibrahim, Nusvera, & Karimi, 2019; Putri Deapalupi & Susanto, 2021). Media dan kegiatan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang sangat berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Media pembelajaran berperan dalam penyajian materi yang awalnya abstrak menjadi konkrit. Simpulan dari pernyataan tersebut ialah media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru atau pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga nantinya pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran menjadi mudah dalam penyampaian materi pada siswa di kelas. Berdasarkan penilaian oleh ahli media pembelajaran bahwa pengembangan media gambar berseri berbasis *problem based learning* dinyatakan valid sehingga dapat dipergunakan oleh siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran terutama pada materi berbagai pekerjaan muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil review uji coba produk pada media gambar berseri berbasis *problem based learning* muatan pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV oleh para ahli dan dinyatakan layak. Media gambar berseri berbasis *problem based learning* dapat membuat siswa menjadi termotivasi belajar dan membuat suasana menjadi menyenangkan tentang materi yang disampaikan (Akbar & Tarman, 2018; Gilli & Dalle, 2019; Wulandari & Asri, 2020). Selain itu media gambar berseri ini berisikan beragam gambar serta warna-warna yang menarik bagi siswa, tidak hanya berisikan cerita saja sebagai materi. Untuk mengetahui pemahaman siswa, diselipkan pertanyaan pada setiap materi agar terjadi interaksi pada siswa saat belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri memiliki tingkat kelayakan yang tinggi (Aziezah, 2022; Hidayah et al., 2020). Media gambar menggunakan model *problem base learning* efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Maarif & Prasetyo, 2020). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media gambar terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Edi, 2017; Nurmanjaya, 2021). Implikasi penelitian ini diharapkan dalam proses pembelajaran guru mampu menciptakan suasana yang inovatif dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi dan karakteristik anak.

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa web yang mana dapat diakses dengan smartphone maupun laptop dengan menyambungkan internet sebagai sarana agar media dapat diakses oleh siswa. Keuntungan media web ini dapat diakses dimana saja dan dapat dibuka melalui ios maupun android. Produk pada penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan media gambar berseri berbasis *problem based learning* layak digunakan pada kegiatan pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Adhaningrum, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar IPS Kontekstual Tema Wirausaha di Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 14(1), 44–54. <https://doi.org/10.21067/jppi.v14i1.4746>.
- Akbar, A. A., & Tarman. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Riset Pendidikan Dasar*, 1(April), 25–33. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i1.1238>.
- Alessandro, B. (2018). *Digital Skills and Competence, and Digital and Online Learning*. Turin: *European Training Foundation*.
- Anggraini, L., Prasetyo, D. E., & Ulva, R. (2022). Pengaruhmedia Gambar Seri Terhadap Keterampilanmenulis Karangan Sederhana Tema 8 Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 07 Sitiung. *CONSILIUM Journal: Journal Education and Counseling*, 91–101. <https://doi.org/10.36841/consilium.v2i1.1556>.
- Asriningsih, N. W. N., Sujana, I. W., & Sri Darmawati, I. G. A. P. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36202>.
- Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.56>.
- Azmi, S. R. M. (2018). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf Sederhana Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. 102–113. <https://doi.org/10.31227/osf.io/ay84w>.
- B, L. O. M. I. H. (2014). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Media Gambar Berseri. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 88–95. <https://doi.org/10.21009/bahtera.131.9>.
- Edi, B. S. (2017). Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Dalam Keterampilan Menulis Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *Jurnal Membaca (Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/jmbasi.v2i1.1497>.
- Esra Tarigan, J., & Surbakti, N. (2021). Analisis Pembuatan Media Gambar Pada Materi Penggolongan Hewan Di SD Negeri 068007 Medan Tuntungan. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 226–231. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v11i3.30131>.
- Fauzia, F., Virantika, A., & Firmansyah, G. (2021). *Langkah-langkah Strategis Pemenuhan Kebutuhan SDM Talenta Digital di Lingkungan Pemerintahan Indonesia*. 39–46.
- Gilli, Y., & Dalle, A. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 3(1), 36–40. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v3i1.8762>.
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. *TERAMPIL Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i1.6182>.
- Ibrahim, N., Nusvera, E., & Karimi, A. M. El. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Deskripsisisiswa Kelas Vii Smp Negeri 24 Jakarta Timur. *Jurnal IMAJERI*, 01(2), 32–41. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v1i2.5065>.
- Lusita, W. (2013). Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Padang melalui Media Gambar Berseri. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 12(1). <https://doi.org/10.24036/komposisi.v12i1.636>.
- Maarif, R. A., & Prasetyo, T. (2020). Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Discovery Learning Berbantuan Media Gambar Terhadap Kreativitas Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 5 SD Negeri Tingkir Tengah 01 Tahun 2019/2020. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(4). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i4.1577>.
- Mulyadi, M. (2017). Penggunaan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Menulis Karangan Pada Siswa Kelas Iv Sdlb Tunagrahita Ringan Di Sekolah Khusus Negeri 01 Pembina Pandeglang. *Jurnal Membaca (Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 69. <https://doi.org/10.30870/jmbasi.v2i1.1557>.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>.
- Nurhayati. (2019). Peningkatan Kemampuan Siswa Menulis Bahasa Inggris Narrative Text Melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendiidkan*, 43–50. <https://doi.org/10.31258/jp.9.1.43-50>.

- Nurmanjaya, T. A. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Menggunakan Google Meet dengan Media Gambar Berseri. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1879–1884. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1715>.
- Purwanti, T. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Menggunakan Media Kartu Gambar Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Geneng Jepara. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 5(2), 100. <https://doi.org/10.30659/j.5.2.100-105>.
- Putri Deapalupi, A., & Susanto, E. (2021). Kesesuaian Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Tema Indahnnya Kebersamaan SD/MI. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 6(1), 16–24. <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v6i1.2604>.
- Refnywidialistuti. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berorientasi Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Pecahan Kelas Iv Sd*. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/4hj3d>.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>.
- Rustandi, A. (2019). Pembelajaran Menulis Puisi Anak Berorientasi Karakter Dengan Menggunakan Model Multisensori Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar (Sd) Negeri Rahayu 01 Kabupaten Bandung. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 9(1), 31–37. <https://doi.org/10.23969/literasi.v9i1.1774>.
- Serani, G., Ilinawati, & Heni, L. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Kansasi*. <https://doi.org/10.31932/jpbs.v5i1.741>.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suparman. (2021). Kemampuan Menulis Cerpen melalui Penerapan Media Gambar Berseri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 280–294. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.1181>.
- Syahriani. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Menggunakan Metode Problem Posing Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sd Negeri 167645 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 60–70. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v6i2.5983>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Wedhi Prayuda, S., Wasitohadi, W., & Sri Rahayu, T. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Muatan Ipa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual Dan Gambar Pada Siswa Kelas 4 Sdn Bringin 01. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 01. <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.399>.
- Wulandari, E., & Asri, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Padang. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 60. <https://doi.org/10.24036/108264-019883>.