

MuhammadAlfianNur

by Muhammadalfiannur Muhammadalfiannur

Submission date: 05-Jul-2024 11:01AM (UTC+0700)

Submission ID: 2412697818

File name: MuhammadAlfianNur_SKRIPSI_4B.pdf (2.04M)

Word count: 15846

Character count: 107878

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Karena dengan adanya pendidikan manusia akan mendapatkan ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting dalam segi pengetahuan bangsa Indonesia untuk menciptakan insan yang berilmu dan berwawasan sehingga meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas. (Ar Riayah, 2018).

Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab (1) pasal (1) yang menyatakan 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”.

Pendidikan sebagai gejala perilaku dan upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan dasar primer bertahan hidup, bagian kegiatan untuk meningkatkan kehidupan agar lebih bermakna atau bernilai. Pendidikan menjadi modal utama untuk individu agar dapat mengembangkan dirinya menjadi insan yang bersikap yang memiliki akhlak mulia, berketerampilan dan berpengetahuan sesuai

dengan apa yang diperlukan untuk dirinya, untuk masyarakat, untuk bangsa dan negara.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan tidak bisa dijauhkan dari semua orang karena pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi semua orang untuk mendapatkan ilmu dan wawasan yang luas agar untuk menciptakan insan yang berilmu dan berwawasan sehingga meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas. Dalam melakukan proses pendidikan kita harus bisa mencerna apa yang disampaikan oleh guru kita dapat menerimanya selain itu, tidak saja guru mementingkan pendidikan melainkan guru harus menggali bakat dan kreatifitas siswa yang terpendam hal ini diterapkan di semua jenis pendidikan yang ada di Indonesia.

Jenjang pendidikan adalah suatu tahap dalam pendidikan berkelanjutan yang diterapkan berdasarkan tingkat peserta didik serta keluasan kedalaman dalam pengajaran, atau tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan perkembangannya, selain itu tujuan belajar juga mengembangkan potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa. Seperti yang dijelaskan UU RI No. 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 dipaparkan bahwa "Tujuan pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung

jawab” (Syaripudin & Kurniasih, 2012:59). Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu di Indonesia berdasarkan butir ketiga Sumpah Pemuda. Selain itu, bahasa Indonesia ²⁶ terdapat dalam Undang-Undang Dasar 1945 pada pasal 36. Pasal tersebut menyatakan bahwa “Bahasa Negara ialah bahasa Indonesia” (Supriadin, 2016). ²³ Undang-Undang No. 24 Tahun 2009 berisi perihal bendera, bahasa, serta lambang Negara dan lagu Kebangsaan (Mulyaningsih, 2017). Definisi bahasa Indonesia dari Ningrum (2020), bahasa Indonesia yaitu bahasa ibu, artinya bahasa yang berasal dari tanah air Indonesia. (Putri 2017), bahasa Indonesia yaitu jati diri sekaligus identitas bangsa Indonesia. Pendapat lainnya yang dikemukakan oleh Rahayu (2015), bahasa Indonesia berarti media komunikasi yang utama yang digunakan masyarakat Indonesia. Ayudia dkk., (2016) menyatakan bahwa bahasa Indonesia berarti bahasa yang memenuhi faktor-faktor berkomunikasi. Mata Pelajaran bahasa Indonesia materi fabel merupakan pembelajaran kelas II sekolah dasar pada kurikulum 13. Materi ini sangat penting untuk dipahami didalam proses pembelajaran yang singkat sehingga banyak siswa belum memahami materi secara jelas.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Ibu Martha pada tanggal 2 Mei 2024 selaku wali kelas II SDN Ngadi Mojo ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut. 1. Pembelajaran bersifat *teacher center*. 2. Guru terlalu liris dalam penyampaian materi

sehingga membuat kelas menjadi kurang kondusif dan siswa asyik ramai dan bermain. 3. Metode pembelajaran yang digunakan membuat siswa bosan belajar bahasa Indonesia materi fabel. 4. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi fabel karena kurangnya menampilkan media pembelajaran. 5. Kurangnya memberi *reward* kepada siswa yang berprestasi. Selain Faktor dari siswa, terdapat faktor dari guru sebagai berikut. 1. Optimalisasi pengelolaan kelas yang kurang 2. Kurangnya inovasi dalam membuat media pembelajaran. 3. Pengeluaran yang banyak dan tidak ada kontribusi dari pihak sekolah. 4. Tidak adanya apresiasi dan *reward* dari pihak sekolah. Permasalahan di atas ditunjukkan dengan hasil belajar sebagai berikut. Jumlah siswa di kelas II ada 28 siswa, 5 siswa diantaranya mampu menyerap apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran dan mendapatkan nilai diatas KKM. Dan sisanya 23 siswa yang kurang atau belum bisa menyerap penyampaian guru dalam menyampaikan materi dan juga mendapatkan nilai yang kurang dibawah 70. Disebabkan Optimalisasi pengelolaan kelas yang kurang dan kreativitas dalam membuat media pembelajaran. Dari hasil wawancara dan analisis yang telah dilakukan pada materi fabel membutuhkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan interaksi antara guru dan siswa agar lebih aktif mengikuti pembelajaran tersebut. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi belajar siswa adalah menampilkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat memahami materi

fabel tentang sikap hidup rukun dan tentunya dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran di kelas.

SDN Ngadi Mojo terdapat media pembelajaran yang kurang dimanfaatkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran juga menjadi hal utama dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan pengantar dari guru kepada siswa untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami mata pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Erica, 2021). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan jembatan antara pendidik dan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Adapun salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *The Story Board of Animals* (Papan Cerita Binatang) media pembelajaran ini berisi tentang papan cerita binatang 3D yang dikemas secara menarik dan dilengkapi dengan audio visual yang menceritakan isi dari fabel tersebut. Dapat mendorong siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan tentunya membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Winarni dan Astuti (2019)

adapun kelebihan yang dimiliki media *The Story Board of Animals* (Papan Cerita Binatang) yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, seperti meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar siswa, membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak, membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran. Dengan kemasannya yang ringan dan kecil, dapat memungkinkan peserta didik menjadi lebih mudah membawanya kemana saja, penataan dan teknik penyajian materinya mudah untuk dipelajari. Seperti teknik penyajian daftar isi, penggunaan halaman, penulis indek, judul ataupun subjudul, dan bab.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dengan judul penelitian “Pengaruh metode pembelajaran story board telling dan media gambar seri terhadap keterampilan menulis narasi pada Bahasa Indonesia kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Bringin Semarang” 10 Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil posttest menulis narasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada siswa kelas eksperimen tidak terdapat siswa yang mendapat kategori nilai kurang. Ada 2 siswa yang mendapat nilai kategori cukup, 14 siswa yang mendapat nilai kategori baik, dan 8 siswa yang mendapat nilai kategori sangat baik. Pada kelas kontrol terdapat 1 siswa yang mendapat nilai kategori kurang, 10 siswa yang mendapat kategori cukup, 12 siswa yang mendapatkan nilai kategori baik dan 1 orang mendapatkan kategori

nilai sangat baik.

Selain penelitian terdahulu yang dituliskan peneliti di atas ada penelitian terdahulu lainnya salah satunya peneliti terdahulu yaitu “Pengembangan Media *Story board Telling* Berbasis *Hybrid Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas 3 MI Muhammadiyah 04 Moropelang” dengan hasil penelitian Persentase Hasil uji kelayakan pada penelitian tersebut, menyatakan sebagai berikut: ahli media 88,57%, ahli bahasa 90%, dan ahli konten 88% dengan rata-rata kelayakan 89%. Sehingga produk pengembangan media *Story board Telling* berbasis *Hybrid Learning* tersebut dikatakan sangat layak diimplementasikan pada siswa kelas 3 MI Muhammadiyah 04 Moropelang untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa. Hasil uji kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan oleh peneliti untuk melihat efektifitas media tersebut. Didapat hasil uji kelompok besar, rata-rata nilai *pretest* 64,25 dan *posttest* 90,25 Sehingga terlihat kenaikan secara general sebesar 40,85%. Data tersebut dianalisis menggunakan analisis uji paired sampel t-test. Jika nilai probabilitas 0,05 maka tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman belajar siswa. Berdasarkan hasil uji diketahui bahwa nilai probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$ maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *story board telling* berbasis *hybrid learning* dapat dikatakan efektif dilihat dari adanya pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman belajar siswa pada

mata pelajaran SKI kelas 3 MI Muhammadiyah 04 Moropelang. Berdasarkan penelitian terdahulu sejalan dengan pendapat para ahli, hasil penelitian media pembelajaran *story board* sangat berpengaruh terhadap kemampuan menulis narasi (*experimental research*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Ardiansa, 2022).

Oleh karena itu dengan permasalahan kurangnya pemahaman dan siswa terhadap materi fabel, sehingga peneliti mengambil judul “Pengembangan Media *The Story Board Of Animals* Materi fabel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas II SDN Ngadi”.

² B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian kali ini sebagai berikut.

1. Optimalisasi pengelolaan kelas yang kurang.
2. Kurangnya inovasi dalam membuat media pembelajaran.
3. Pembelajaran bersifat *teacher center*.
4. Hasil belajar siswa dibawah KKM dengan rata-rata nilai dibawah 70.
5. Tidak adanya apresiasi dan *reward* ketika guru kelas membuat media pembelajaran.
6. Pengeluaran yang cukup banyak dan tidak adanya

kontribusi dari pihak sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian kali ini sebagai berikut.

1. Mengingat demikian luasnya masalah yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah dasar, Pada penelitian ini hanya membahas penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan belajar bahasa Indonesia materi fabel tentang sikap hidup rukun.
2. Media pembelajaran *Story Board* (Papan cerita binatang) yang akan diterapkan guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi fabel tentang sikap hidup rukun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan permasalahan yang menjadi kajian dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media *Story Board of Animals* pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun pada kelas II SDN Ngadi?

2. Bagaimana kepraktisan media *Story Board of Animals* pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun pada kelas II SDN Ngadi?
3. Bagaimana keefektifan media *Story Board of Animals* pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun pada kelas II SDN Ngadi?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media pembelajaran *The Story Board of Animals* (Papan Cerita Binatang) untuk menunjang pembelajaran materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun pada siswa kelas II SDN Ngadi. Tujuan Ini dapat dijabarkan ke dalam tujuan- tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media *The Story Board of Animals* pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo.
2. Mengetahui kepraktisan media *The Story Board of Animals* pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo.
3. Mengetahui keefektifan media *The Story Board of Animals* pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan di atas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat penelitian dijabarkan sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Hasil temuan penelitian ini dimaksudkan untuk ikut serta mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan dari bidang pendidikan guru sekolah dasar dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi “Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan”.

2. Secara praktis

Manfaat praktis pada pengembangan buku ajar yaitu membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit, Jadi siswa lebih memahami materi yang telah dipelajarinya.

a. Manfaat bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan ilmu secara langsung karena terjun langsung dan mengobservasi kegiatan di sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran *The Story Board of Animals*.

b. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru mengenai pentingnya penggunaan media *The Story Board of Animals* (Papan Cerita Binatang) sebagai pendamping untuk

menunjang tingkat keaktifan siswa dalam keberhasilan mengajar bahasa indonesia.

c. Manfaat bagi siswa

Pengembangan media *The Story Board of Animals* (Papan Cerita Binatang) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai media pembelajaran alternatif bagi siswa kelas II SDN ngadi. Siswa juga diberikan kesempatan yang lebih untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin “medium” yang secara harfiah memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu perantara sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Magdalena, 2021). Menurut National Education Association (NEA) (Magdalena, 2021), media merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca serta instrumennya dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional (Nur, dkk 2022), media merupakan suatu alat yang sangat penting dari sudut pandang pendidikan dimana perannya sangatlah strategis dalam menentukan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Hal ini dikarenakan keberadaannya dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap kehadiran peserta didik. Mashuri (2019) media merupakan perantara penyalur informasi atau

pesan yang dapat merangsang siswa supaya memiliki minat atau rasa ingin belajar. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyampaian informasi dan dalam hal ini guru sebaiknya menggunakan berbagai media ajar yang sesuai (Nurhikmah, 2023). Menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dipakai untuk memberikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan membantu berjalannya proses pembelajaran (Nazri, 2022). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi mengenai edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara berdayaguna (Mashuri, 2019). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar lebih jelas dan bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara lisan dengan ceramah, tetapi dapat menggiring siswa untuk benar-benar memahami materi yang disampaikan. (Nurrita, 2018) dari penggunaan media.

Pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu diantaranya sebagai berikut.

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Maka dari itu tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah tanggapan dalam menyampaikan pesan.

b. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur seni saja, tetapi juga dapat mempermudah siswa dalam menyerap mater. Sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

c. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna bahwa pembelajaran tidak hanya menambah informasi, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan analitis dan kreatif siswa.

d. Fungsi Penyampaian persepsi

Menyamakan persepsi masing-masing siswa sehingga mereka memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang diberikan.

e. Fungsi Individualitas

Latar belakang siswa yang berbeda, baik dari segi pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa, maka media pembelajaran dapat memenuhi setiap kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Media Pembelajaran juga memiliki fungsi lain yaitu diantaranya sebagai berikut.

- 1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa tertentu dapat diambil dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio.
- 2) Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan ajar yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa adanya penggunaan media pembelajaran, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih ditingkatkan (Nurrita, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, selain itu juga media pembelajaran berfungsi sebagai media yang dapat menumbuhkan motivasi pada siswa agar dapat mengikuti pembelajaran.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Hasan (2021), media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan, dan kompetensi. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran.

Teknologi yang semakin berkembang, membuat media pembelajaran yang ada di dalam proses pembelajaran juga semakin berkembang (Arsyad, 2017). Berdasarkan teknologi yang berkembang tersebut, media dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian diantaranya sebagai berikut.

a. Media Cetak

Media hasil teknologi cetak merupakan media yang dihasilkan dari proses cetakan. Contohnya seperti grafik, bagan, gambar, peta, buku, dan lain sebagainya.

b. Media Audio-Visual

Media teknologi audio-visual merupakan media yang disajikan dalam bentuk audio dan visual (penglihatan dan pendengaran) dihasilkan dari proses-proses penggunaan mesin elektronik. Proses pembelajaran yang disampaikan

biasanya melalui proyektor, televisi, dan lain sebagainya.

Sedangkan contoh dari media audiovisual seperti video, film dan lain sebagainya.

c. Media Komputer

Media teknologi komputer merupakan media yang dihasilkan dari sumber yang berbasis digital yang dapat disimpan dan disajikan menggunakan komputer.

d. Media Gabungan

Media teknologi gabungan merupakan gabungan dari beberapa media yang secara garis besarnya disajikan oleh komputer. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran tersebut, peneliti memilih menggunakan media video karena dirasa mampu menarik minat peserta didik dan memudahkan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran karena tidak perlu lagi menggunakan tambahan media lain seperti gambar atau alat peraga dan sebagainya.

Media yang akan digunakan pada penelitian ini adalah audio visual, selain itu dalam pembuatannya guru harus terlebih dahulu menentukan media apa yang cocok digunakan untuk siswa agar dapat memahami penjelasan dengan mudah.

B. Media Pembelajaran Berbasis *Story board*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Story Board* (Papan Cerita

Binatang)

Storyboard atau papan cerita digunakan untuk merancang antarmuka (*interface*). Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian storyboard menurut para ahli. Soenyoto (2017:57) "*Story board* adalah bahan visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang filmis". Munir (2012) "*Storyboard* merupakan rangkaian gambar manual yang dibuat secara keseluruhan, sehingga menggambarkan suatu cerita". Sedangkan Darmawan (2015:75) berpendapat bahwa, "*Storyboard* merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah didesain (*flow charts*) yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran". Dapat disimpulkan bahwa *storyboard* adalah penjabaran rangkaian gambar manual dari alur pembelajaran yang semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang filmis sehingga menggambarkan suatu cerita.

2. Manfaat Media *Story Board*

Media *Story Board* ada manfaat yang dapat kita ambil dan dibawah ini manfaat media pembelajaran *Story Board* adalah sebagai berikut.

- a. Mempermudah tenaga kerja guru dalam menyampaikan

pembelajaran.

- b. Meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa dalam belajar bahasa Indonesia.
- c. Dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dibekali dengan audio visual dan gambar 3d.

Dengan menggunakan media *The Story Board of animals* (Papan Cerita Binatang) pada pembelajaran, siswa dipercaya dapat lebih mendalami alur cerita yang berkenaan dengan materi pembelajaran, dengan demikian reaksi dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran terpicu dengan lebih baik (Maharani, 2020). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *The Story Board of animals* (Papan Cerita Binatang) dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa, selain itu juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Dengan itu siswa akan mudah menerima materi dan mengingat kembali apa yang telah disampaikan guru kelas.

3. Kelebihan dan kekurangan media *Story Board* (papan cerita binatang)

a. Kelebihan media *Story Board* (Papan Cerita Binatang)

Menurut wahyuni (2016) media *Story Board* (Papan Cerita Binatang) mempunyai beberapa

kelebihan, diantaranya sebagai berikut.

1. Dapat menyampaikan berbagai macam informasi yang berkenaan dengan fakta yang ada ataupun konsep abstrak yang bersifat keterampilan, sikap, dan pengetahuan.
2. Bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.
3. Cara penggunaan yang mudah, dan tidak bergantung pada peralatan lain. Dengan kemasan yang sangat ringan dan kecil, dapat memungkinkan peserta didik menjadi lebih mudah membawa kemana saja.
4. Penataan dan tehnik penyajian materinya mudah untuk dipelajari.

Dapat disimpulkan bahwa media *story board* memiliki kelebihan yang dapat menyampaikan berbagai macam informasi dan bisa digunakan kapan saja dengan cara penggunaan yang mudah dan penyajian materi yang mudah dipahami.

b. Kekurangan media *Story Board* (papan cerita binatang)

Menurut wahyuni (2016) media *Story Board* (Papan Cerita Binatang) mempunyai beberapa kekurangan, diantaranya sebagai berikut.

1. Di dalam halaman media cetak sulit menampilkan halaman.
2. Biaya percetakan yang mahal jika ingin menampilkan suatu gambar atau ilustrasi.
3. Media akan rusak jika tidak dirawat dengan baik.

Dapat disimpulkan bahwa media *story board* memiliki kekurangan lebih sedikit dibanding dengan kelebihanannya maka dari itu media *story board* sangat efektif membantu guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas.

c. Pembuatan media *Story Board* (Papan Cerita Binatang)

Pembuatan media pembelajaran *story board* (papan cerita binatang). Berikut ini langkah-langkah dalam pembuatan media *story board* (papan cerita binatang) diantaranya sebagai berikut.

1. Siapkan bahan terlebih dahulu

2. Tentukan media yang akan dibuat
3. Buat catatan dan ambil poin terpenting
4. Desain sketsa dan gambar
5. Penataan sketsa dan gambar
6. Dapat diterapkan, selesai

Dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran *story board* sangatlah mudah bagi seorang pendidik agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal dan semua siswa dapat memahami.

d. Penggunaan media *story board* (Papan Cerita Binatang)

Penggunaan media pembelajaran *story board* (papan cerita binatang) dilakukan dengan mengambil materi pembelajaran yang diajarkan di SDN Ngadi Mojo. Berikut ini langkah-langkah dalam menggunakan media *story board* (papan cerita binatang) diantaranya sebagai berikut.

1. Siapkan meja sebagai alas media *story board* (papan cerita binatang).
2. Kemudian letakkan media pembelajaran *story board* (papan cerita bintang) diatas meja tersebut.

3. Putar knock audio yang ada pada bagian belakang media pembelajaran *story board* (papan cerita bintang).
4. Lalu, media *story board* (papan cerita binatang) akan secara otomatis berbunyi.
5. Setelah itu kalian dapat memahami pelajaran bahasa Indonesia pada materi fabel.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *The Story Board of animals* (Papan Cerita Binatang) sangat mudah untuk ditampilkan, karena hanya dengan mengambil materi pada pembelajaran yang diajarkan di dalam kelas.

e. Karakteristik media *story board* yang baik (Papan Cerita Binatang)

Media *story board* adalah papan cerita dan rangkaian sketsa yang mempresentasikan alur sebuah cerita, dapat menyampaikan ide cerita ke orang lain dengan lebih mudah dan sangatlah sesuai dengan karakteristik anak didik. Media *story board* sangatlah efektif dalam memaparkan skenario cerita yang dapat di bahasakan sehingga memudahkan siswa dalam mempelajari kosakata dalam sebuah cerita. Darmawan (2015) *Story board* merupakan penjabaran dari alur

pembelajaran yang sudah didesain (*flow charts*) yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran. *Story board* atau papan cerita dapat mendatangkan banyak manfaat, tidak hanya untuk anak-anak, orang tua yang mendongeng atau guru pun akan sama-sama mendapatkan manfaat. Mengingat hal tersebut peneliti akan menerapkan media *story board* untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Manfaat lainnya yakni anak dapat mengembangkan kosakata, kemampuan berbicara, mengekspresikan cerita yang disampaikan sesuai karakteristik tokoh yang dibacakan dalam situasi yang menyenangkan, serta melatih kepercayaan diri dan keberanian anak untuk tampil di depan umum. Ketika memperlihatkan *story board* tersebut guru bertindak sebagai fasilitator, artinya guru lebih banyak memotivasi anak dengan harapan anak lebih aktif dalam mengemukakan pendapatnya atau mengekspresikan secara lisan. Dengan melakukan pembelajaran menggunakan media *story board*, siswa mampu membahasakan cerita menurut alur yang ada pada gambar, sehingga memudahkan siswa memahami dan meningkatkan kosakata dalam kemampuan bicarannya.

C. Kompetensi Bahasa Indonesia di SD

Kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk kelas II SD terkait dengan materi dongeng binatang (fabel) sebagai berikut.

KOMPETENSI INTI (KI)	KOMPETENSI DASAR (KD)
<p>1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang di anutnya.</p> <p>2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.</p> <p>3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, dan membaca) dengan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan sekolah.</p> <p>4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis sistematis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.</p>	<p>3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan</p> <p>4.</p>

Dari tabel diatas, penelitian ini lebih fokus mendeskripsikan materi fabel dan ciri-ciri fabel. Dengan adanya penelitian ini siswa diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan memahami ciri-ciri fabel.

D. Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian fabel

Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Teks cerita fabel tidak hanya mengisahkan kehidupan binatang, tetapi juga mengisahkan kehidupan manusia dengan segala karakternya. Binatang-binatang yang ada pada cerita fabel memiliki karakter seperti manusia. Dalam Buku Besar Bahasa Indonesia (2017) dijelaskan “Fabel adalah cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia. Cerita jenis ini bersifat khayalan dan tidak mungkin kisah nyata”. Artinya, fabel merupakan cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang menyerupai perilaku manusia. Cerita ini bersifat khayalan tidak mungkin terjadi. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa fabel merupakan cerita kehidupan binatang yang menyerupai tingkah laku

seperti manusia dan cerita ini bersifat khayalan dan tidak mungkin kisah ini nyata. Riswandi (2021:38) mengemukakan “Fabel merupakan jenis prosa yang bercerita tentang dunia hewan, sebagai perlambangan sifat manusia yang pandai berkata-kata, dan berfikir”. Dapat disimpulkan bahwa teks fabel adalah teks yang menceritakan tentang dunia hewan yang memiliki watak dan budi pekerti seperti manusia pada umumnya dapat berkata-kata, bertingkah laku dan berfikir.

2. Ciri-ciri Fabel

Ciri-ciri Teks Cerita Fabel memiliki nilai-nilai moral yang dapat dipetik oleh pembaca. Menurut Setyoningrum (2018) ciri umum dan karakteristik dari teks fabel diantaranya sebagai berikut.

- a. Hewan yang sebagai ¹⁸ tokoh utama dapat bertingkah laku seperti manusia pada umumnya.
- b. Menunjukkan penggambaran ¹⁸ moral atau unsur moral dan karakter manusia serta kritik tentang kehidupan di dalam ceritanya.
- c. Paling baik dan tepat untuk diceritakan adalah antara karakter manusia yang lemah dan kuat. Dapat disimpulkan bahwa ciri- ciri fabel memiliki nilai moral yang dapat diketik oleh pembacanya.

3. Unsur-unsur Intrinsik Fabel

Setelah memahami pengertian teks fabel di atas, maka akan disebutkan unsur-unsur teks fabel. Secara garis besar unsur yang membangun karya sastra dengan 12 unsur yang membangun cerita fabel sama, karena fabel termasuk ke dalam karya sastra. Unsur pembangun sastra termasuk fabel diantaranya sebagai berikut.

a. tema

Nurgiyantoro (2013) menyatakan “Tema merupakan makna dari sebuah cerita. Tema juga mendasari cerita. Tema dapat ditemukan dari kalimat kunci yang diungkapkan tokoh, atau penyimpulan keseluruhan peristiwa sebab akibat pada cerita.” Dalam sebuah cerita, tentu tema yang disajikan berbeda-beda. Tema suatu cerita dapat diketahui melalui hal-hal yang dirasakan, dipikirkan, diinginkan, dibicarakan atau dipertentangkan para tokohnya.

b. Tokoh

Nurgiyantoro (2013) “Tokoh dan penokohan adalah pelaku dalam sebuah cerita atau pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam cerita. Tokoh dalam cerita berperan penting karena dalam diri tokoh inilah karakter-karakter dalam cerita akan muncul ”
Dalam fabel tokoh yang biasa digunakan adalah tokoh binatang, bahkan tokoh binatang sering muncul bersama

tokoh manusia. Biasanya tokoh dalam fabel yang sering muncul adalah tokoh yang baik dan tokoh jahat. Binatang yang berkarakter baik tersebut biasanya binatang kecil dan lemah, namun dengan kecerdasannya binatang itu bisa memperdaya binatang yang lain. Binatang yang berkarakter jahat biasanya adalah binatang yang berbadan besar dan buas. Meskipun demikian tidak semua tokoh binatang dalam cerita fabel berkarakter demikian. Berdasarkan fungsi penampilan tokoh dibagi menjadi dua bagian sebagai berikut.

a. Protagonis adalah salah satu secara populer disebut hero. Biasanya protagonis sering disebut sebagai tokoh yang baik dalam cerita tersebut.

b. Antagonis adalah tokoh terjadinya konflik. Tokoh Antagonis barang kali dapat disebut kebalikan dari protagonis. Jadi Tokoh adalah orang atau pelaku yang terdapat dalam cerita. Tokoh memiliki peranan yang sangat penting bagi terciptanya sebuah cerita. Cerita tidak akan tercipta tanpa peran dari sang tokoh. Tokoh pada fabel juga memiliki berbagai permasalahan konflik.

c. Latar

Nurgiyantoro (2013) "Latar adalah tempat dan waktu kejadian serta suasana dalam cerita atau dimana, kapan, dan bagaimana peristiwa itu terjadi. Kejelasan latar yang

digunakan dalam cerita membantu pembaca memahami alur yang terjadi dalam sebuah cerita. Latar dibagi menjadi latar tempat, latar waktu, dan latar suasana.” Latar tempat menjelaskan dimana peristiwa itu terjadi. Latar waktu menjelaskan kapan peristiwa itu terjadi, dan latar suasana menunjukkan bagaimana lingkungan sosial di sekitar tokoh.

c. Alur

Alur cerita adalah urutan peristiwa yang dialami oleh tokoh. Alur cerita berhubungan dengan peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita, mulai dari konflik sampai dengan penyelesaian. Alur cerita menjadi unsur penting karena di dalam alur cerita tersebut tokoh, peristiwa, dan segala sesuatunya dikisahkan sehingga menjadi suatu cerita yang padu. Teks fabel diciptakan untuk anak-anak, maka alur cerita yang digunakan sangat sederhana agar mudah untuk dipahami. Meskipun demikian, alur dalam cerita haruslah saling berkaitan satu sama lain. Teks fabel diciptakan ³ untuk anak-anak, maka alur cerita yang digunakan sangat sederhana agar mudah untuk dipahami. Meskipun demikian, alur dalam cerita haruslah berkaitan satu sama lain. “alur atau plot berdasarkan beberapa kriteria salah satunya berdasarkan kriteria urutan waktu yang terbagi menjadi tiga yaitu sebagai berikut.

1) Alur maju yaitu pengarang menyajikan cerita

mulai dari awal menuju akhir cerita.

2) Alur mundur yaitu pengarang bisa memulai cerita dari klimaks yang sedang meruncing, kemudian kembali ke awal menuju akhir.

3) Alur campuran yaitu pengarang menceritakan dengan gaya campuran antar alur maju dengan alur mundur cerita satu yang belum selesai, kembali ke awal sebagai kilas balik untuk menceritakan yang lain.

e. Sudut Pandang

Nurgiyantoro (2013) menyatakan “Sudut pandang merupakan bagaimana cara sebuah cerita tersebut dikisahkan. Sudut pandang menunjuk pada cara sebuah cerita dikisahkan.” Ia merupakan cara atau pandangan yang dipergunakan pengarang sebagai sebuah sarana untuk menyajikan cerita dalam sebuah karya fiksi kepada pembaca. Dengan demikian, sudut pandang pada hakikatnya merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan, dan cerita. Sudut pandang dibagi menjadi ³ sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga maha tahu, sudut pandang orang ketiga terbatas, sudut pandang objektif atau dramatik.

f. Amanat

Kosasih (2016) “amanat suatu cerpen selalu

berkaitan dengan temanya. ”Tema sebuah cerita menggambarkan pesan-pesan berharga yang ingin penulis sampaikan lewat ceritanya. Dengan memahami tema, sebuah amanat dalam cerita pun akan tergambar dan terlihat dengan sendirinya.

D. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan

E. Karakteristik Siswa Kelas Rendah

Salah satu ciri kegiatan pembelajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Masing-masing memiliki tugas yang saling mendukung. Siswa mempunyai tugas belajar dan guru

mempunyai tugas mendampingi siswa dalam belajar. Dalam kegiatan belajar, siswa diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah di tentukan sebelumnya. Dengan keberadaan ciri tersebut maka standar keberhasilan proses belajar mengajar itu bergantung kepada tingkat pencapaian pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa. Sehingga guru sebagai pembimbing pembelajaran sudah seharusnya mempertimbangkan karakteristik siswa baik sebagai individu maupun kelompok. Dimana setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda.

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6 – 12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya semakin beragam. Hal ini diharapkan siswa tidak merasa jenuh disaat proses pembelajaran berlangsung dimana usia yang siswa miliki sifat yang masih belum kondusif atau masih labil yang akan mengakibatkan beberapa timbul masalah seperti yang diungkapkan (Alliyah & Maslichan, 2022) Masa kanak-kanak adalah masa bermain dan belajar. Beban yang berat pada sekolah terkadang mengurangi hak-hak mereka untuk bermain. Sehingga yang terjadi mereka cenderung malas dan bosan pada saat belajar di dalam kelas, karena mereka menghadapi situasi pembelajaran yang nyaris sama. Dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa SD ada dua jenis yaitu karakter umum dan khusus dimana karakteristik umum siswa SD dapat dilihat pada usia, kelas, jenis 15 kelamin. Sedangkan untuk karakteristik khusus pada

siswa SD merujuk pada sikap perilaku siswa di setiap harinya saat proses pembelajaran berlangsung.

F. Penelitian Terdahulu

Banyak peneliti tentang media pembelajaran *Story board* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian pengembangan media pembelajaran tersebut menghasilkan media pembelajaran yang kongkrit yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu penelitian yang pertama di lakukan oleh Siti Sofiya pada tahun 2014 dengan judul “pengaruh metode pembelajaran *story board telling* dan media gambar seri terhadap keterampilan menulis narasi pada Bahasa Indonesia kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Bringin Semarang” 10 Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil posttest menulis narasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada siswa kelas eksperimen tidak terdapat siswa yang mendapat kategori nilai kurang. Ada 2 siswa yang mendapat nilai kategori cukup, 14 siswa yang mendapat nilai kategori baik, dan 8 siswa yang mendapat nilai kategori sangat baik. Pada kelas kontrol terdapat 1 siswa yang mendapat nilai kategori kurang, 10 siswa yang mendapat kategori cukup, 12 siswa yang mendapatkan nilai kategori baik dan 1 orang mendapatkan kategori nilai sangat baik. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen *one group pretest posttest design*.

Dengan cara ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Ardiannsa dengan judul “pengaruh model pembelajaran *story board* terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SD negeri 150 Baibo Kecamatan Masalle Kabupaten Enrekang”.¹⁴ Jenis penelitian ini adalah Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif atau eksperimen dengan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *story board* terhadap kemampuan menulis narasi “(Experimental Research) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif atau eksperimen. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *story board* berpengaruh terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SD Negeri 150 baibo kecamatan masalle kabupaten enrekang. Kemampuan menulis narasi siswa kelas IV SD Negeri 150 Baibo Kecamatan Masalle Kabupaten Enrekang setelah menggunakan model *story board* berpengaruh. Jadi kemampuan menulis narasi dengan model *story board* 79 % di kategorikan tuntas dengan nilai rata-rata siswa 80.41 dan 21 % tidak tuntas. Hasil secara inferensial, memperlihatkan adanya pengaruh penggunaan model *story board* terhadap hasil kemampuan menulis narasi. Dari beberapa kajian terdahulu media *Story Board* memang sudah

digunakan dalam membantu pembelajaran dan terbukti berhasil dan efektif untuk digunakan sebagai media pendukung untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, selain itu juga memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas.

G. Kerangka Berfikir

Dari hasil observasi yang dilakukan di SDN Ngadi siswa merasa bosan dalam belajar bahasa Indonesia materi fabel dan kurangnya guru kelas menampilkan media pembelajaran, selain itu powerpoint yang ditampilkan kurang menarik dan guru terlalu buru-buru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

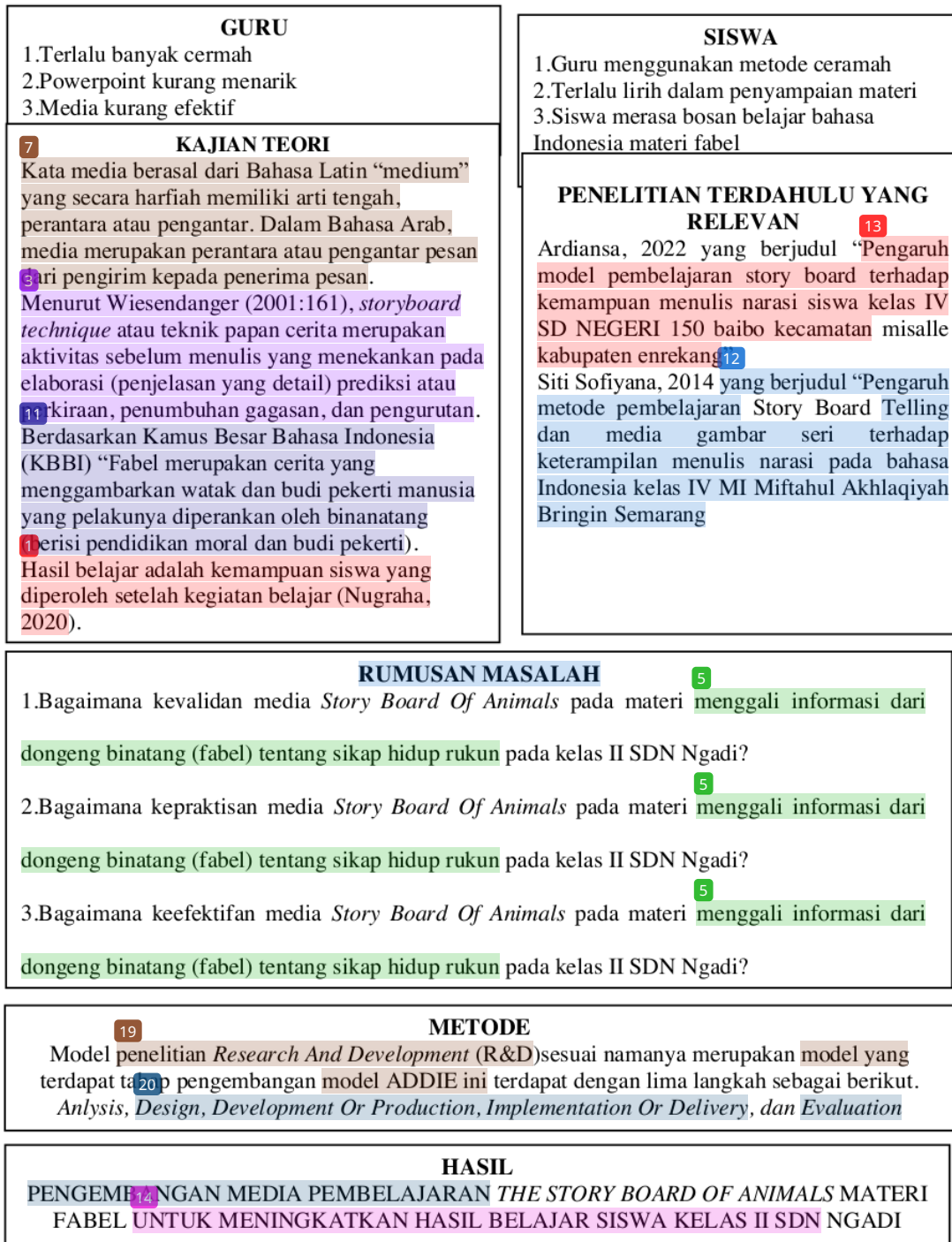
Setelah melakukan wawancara dengan Ibu Dwi Ariani selaku wali kelas kelas II mengenai kegiatan belajar terdapat beberapa masalah yang terlihat, yaitu jumlah siswa kelas II ada 28 siswa, yaitu 23 siswa merasa bosan dalam pembelajaran, yang kedua ada 5 siswa yang sudah memahami saat guru menyampaikan materi.

Dari hasil wawancara yang dilakukan bersama guru kelas dapat ditarik kesimpulan dari masalah yang terlihat bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi fabel perlu adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga menambah minat belajar siswa dan mudah untuk menyampaikan materi. Media yang sesuai dengan permasalahan di atas adalah media berbasis papan cerita, dimana siswa dapat memahami materi dengan adanya konsep 3d dan audio visual akan menambah siswa dalam belajar bahasa

Indonesia materi fabel. Media berbasis papan cerita ini sangat efektif dan efisien dalam dikembangkan karena dibekali dengan 3D dan audio visual yang mana membuat siswa merasa lebih konsentrasi dan semangat belajar bahasa Indonesia materi fabel. Meski penelitian *The Story Board of animals* (Papan Cerita Binatang) ini sudah pernah diteliti, tetapi pada penelitian ini ada konsep pembaharuan dan dikemas cukup untuk ditampilkan di depan kelas oleh guru kelas. Gambar bagan kerangka berfikir dari penelitian kali ini sebagai berikut.

Gambar 2.4 kerangka berfikir

4 Kurangnya minat belajar siswa SD Ngadi Pada mata pelajaran bahasa

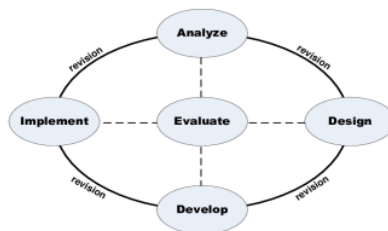


BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Sugiyono (2020) menyatakan bahwa “Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu”. Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2020) *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Peta Konsep Model ADDIE

Sumber: Fitri (2020)

Analysis adalah kegiatan menganalisis lingkungan sehingga menemukan produk apa yang perlu dikembangkan sesuai kebutuhan. *Design* adalah kegiatan merancang atau membuat kerangka dari produk yang akan dikembangkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan produk yang telah dirancang serta menguji produk hasil pengembangan. *Implementation* adalah mengimplementasikan atau menggunakan produk pada objek uji coba. *Evaluation* adalah kegiatan mengevaluasi atau menilai produk yang dibuat apakah sudah sesuai spesifikasi atau belum.

B. Prosedur Pengembangan

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah dalam pengembangannya. Sesuai dengan model dalam pengembangan ADDIE, maka prosedur pengembangan media pembelajaran Story Board yang akan diterapkan oleh peneliti terdiri dari lima tahap sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah analisis (*analysis*) merupakan suatu proses yang meliputi beberapa proses yaitu *need assessment* (analisis kebutuhan). Pada penelitian ini tahap analisis dimulai dengan pengambilan data pendahuluan yang dilakukan di SDN Ngadi berupa observasi di ruang

kelas dan wawancara dengan guru kelas II. Wawancara dilakukan melalui tatap muka dan diperoleh beberapa informasi yaitu proses kegiatan belajar mengajar, ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel. Berdasarkan hasil wawancara tersebut peneliti dapat melakukan analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil *need assesment* yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran pada materi fabel supaya siswa mudah memahami materi yang disampaikan dan membangkitkan interaksi antara guru dan siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran.

b. Analisis Kinerja

Pada tahap analisis ini dilakukan penilaian kegiatan pembelajaran guru. Di SDN Ngadi masih minimnya kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran. Hal ini yang mempengaruhi hasil belajar siswa terutama pada materi fabel di kelas II.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti menetapkan produk yang dipilih pada penelitian ini yaitu bahan ajar *The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang)*. Pada tahap *design* , sebelum membuat produk yang sebenarnya, terlebih dahulu merancang sebuah design agar media yang dibuat dapat

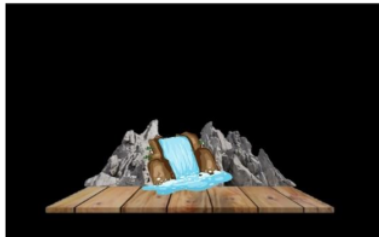
dirancang dengan terencana. Design bahan ajar *Story Board* yang akan dikembangkan melalui tahap sebagai berikut.

- a. Menentukan konsep yang akan digunakan dalam membuat bahan ajar *Story Board* mulai menentukan *design*.



Gambar 3.2 Papan Kerangka Utama

- b. Menentukan isi *design* yang akan dibuat dengan tampilan sederhana namun dapat menarik minat siswa untuk belajar bahasa Indonesia materi fabel.



Gambar 3.3 Design yang akan dibuat.

- c. Menentukan isi materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel. Tahap-tahap pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mencari bahan yang akan digunakan untuk membuat kerangka media. Bahan tersebut berupa papan, paku, sterofom.
2. Menjadikan satu semua bahan yang sudah terkumpul.
3. Memotong kayu berbentuk kotak dengan Panjang 55cm dan lebar 60cm.
4. Lalu, menyusun hingga menjadi bentuk sebuah papan.
5. Setelah itu,tahap pemberian warna pada media pembelajaran
6. Menghias media pembelajaran sesuai design yang sudah dibuat.
7. Selanjutnya, menyusun media dan dilanjutkan dengan menambahkan *quiz* pada pepohonan.



Gambar 3.4 Media *The Story Board Of Animals*

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini, dikembangkannya media akan dimulai oleh peneliti sesuai *design* yang telah ditetapkan sebelumnya. Media yang sudah dibuat akan divalidasi oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Jika rentang nilai

yang didapatkan masih kurang, maka peneliti diharuskan untuk melakukan revisi sesuai saran dari kedua ahli tersebut. Setelah media dikatakan layak, maka peneliti akan menguji cobakan media tersebut kepada guru kelas serta siswa kelas II di SDN Ngadi.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, media akan diuji cobakan kepada guru kelas dan siswa kelas II SDN Ngadi. Bahan ajar yang sudah dikembangkan akan diimplementasikan atau diterapkan di kelas. Selama proses implementasi media yang dikembangkan akan diterapkan pada kondisi nyata. Materi yang disampaikan sesuai dengan hasil wawancara dengan guru dan disesuaikan dengan bahan ajar.

a. Uji Coba Skala Terbatas

Uji coba ini dilakukan pada sejumlah siswa kelas II sekolah dasar setelah produk awal bahan ajar d *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) direvisi. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan masukan/saran perbaikan terakhir pada produk bahan ajar *Story Board* yang dikembangkan.

b. Revisi

Revisi media pembelajaran dilakukan sesuai dengan penilaian dan saran dari ahli media dan ahli materi. Revisi pada tahap ini dilakukan untuk penyempurnaan produk

awal sebelum diujicobakan pada siswa saat uji coba lapangan. Revisi pada tahap ini dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari siswa terhadap bahan ajar *The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang)* pada uji coba skala terbatas.

c. Uji Coba Skala Luas

Produk media pembelajaran yang telah direvisi , kemudian dilakukan uji coba akhir pada skala luas. Bahan ajar *The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang)* diuji cobakan pada siswa dengan jumlah yang lebih besar sebanyak 30 siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Setelah dilakukan uji coba lapangan maka dapat diketahui kelayakan bahan ajar *The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang)*.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap untuk melihat apakah proses pembelajaran yang dibantu dengan bahan ajar *The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang)* yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan. Tahap evaluasi juga dapat dilakukan pada keempat tahap diatas yang memiliki tujuan revisi. Misalnya pada tahap *design* kita memerlukan review dari ahli untuk memberikan masukan pada rancangan yang kita kembangkan.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ngadi Mojo yang terletak di Jln. Makam Auliya No.187 kodepos.64162 Ngadi mojo. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut adalah pembelajaran bahasa Indonesia kelas II pada materi fabel belum menggunakan media pembelajaran karena kurangnya kreativitas guru kelas dalam membuat media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan belajar bahasa Indonesia materi fabel dan nilai siswa masih rendah.

2. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Ngadi. Pada penelitian ini untuk uji coba skala terbatas akan dilakukan di kelas II SDN Gandu yang berjumlah 10 siswa. Sedangkan sebagai subjek penelitian pada uji coba skala luas akan dilakukan di kelas II SDN Ngadi Mojo yang berjumlah 28 siswa.

D. Uji Coba Produk

Uji coba model/produk dalam penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan. Dikemukakan mengenai desain uji coba hingga subjek uji coba sebagai berikut.

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dimaksudkan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek materi, aspek media dan penilaian oleh pengguna. Terdapat dua tahapan dalam uji coba produk untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yaitu validasi ahli dan uji coba pengguna.

a. Validasi Ahli

Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar *The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang)* yang dikembangkan berdasarkan dari aspek materi dan aspek media. Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan menunjukkan bahan ajar *The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang)* yang dikembangkan beserta sejumlah angket penilaian yang akan diisi oleh ahli materi dan media untuk menilai layak atau tidaknya media pembelajaran beserta saran dan kritik yang dapat digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media pembelajaran tersebut.

b. Uji Coba Pengguna

Uji coba pemakaian dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar *The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang)* bagi pengguna. Media pembelajaran yang dikembangkan

digunakan sebagai media pembelajaran pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru dan siswa kemudian mengisi angket penilaian setelah proses pembelajaran berakhir untuk menilai tingkat kepraktisan dan keefektifan bahan ajar *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) yang dikembangkan.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba produk dilakukan kepada siswa kelas II SDN Ngadi Mojo dengan jumlah 28 siswa. Pada penelitian ini untuk uji coba skala terbatas akan dilakukan di kelas II SDN Gandu yang berjumlah 10 siswa. Sedangkan sebagai subjek penelitian pada uji coba skala luas akan dilakukan di kelas II SDN Ngadi yang berjumlah 28 siswa.

E. Validasi Produk

Validasi produk dilakukan oleh orang yang dipilih sebagai ahli materi dan ahli media untuk melakukan penilaian terhadap produk yang dihasilkan yaitu bahan ajar *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang). Melalui hasil penilaian yang dilakukan maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan produk yang telah dikembangkan untuk dijadikan sebagai

pedoman perbaikan produk sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas II SDN Ngadi Mojo. Uji validasi model atau produk yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik angket, validator akan mengisi angket untuk mengetahui apa saja yang akan direvisi terkait produk yang dikembangkan. Validator ahli dalam pengembangan bahan ajar *Story Board* ini sebagai berikut.

1. Ahli Media

Validasi dari ahli media bertujuan untuk melihat valid atau tidak media pembelajaran yang dikembangkan dan dilakukan oleh ahli dengan kriteria validator sebagai berikut.

- a Dosen PGSD yang memiliki jenjang guruan minimal S2.
- b Mengampu mata kuliah di bidang multimedia atau ahli di bidang pembelajaran pada siswa sekolah dasar.

2. Ahli Materi

Validasi dari ahli materi pembelajaran bertujuan untuk melihat valid atau tidak materi pembelajaran yang dibuat dan dilakukan oleh ahli materi, meliputi ahli materi bahasa Indonesia dengan kriteria validator sebagai berikut.

- a Dosen yang memiliki jenjang guruan minimal S2.
- b Mengampu mata kuliah dibidang bahasa Indonesia terutama materi fabel.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Instrumen pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pengumpulan data. Instrumen dapat mempermudah pengembangan produk karena mempermudah perolehan data yang tepat dibutuhkan dalam proses pengembangan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut.

a. Angket

Angket nantinya akan ditujukan kepada validator ahli media, ahli materi, untuk menjawab rumusan masalah ke 1 yaitu menilai kevalidan. Sedangkan untuk menjawab rumusan masalah ke 2 menggunakan angket respon guru dan siswa yakni menguji kepraktisan bahan ajar *The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang)*.

b. Tes

Tes ditujukan kepada siswa untuk menilai keefektifan yang menjawab rumusan masalah ke 3 yakni berupa *pre test* dan *post test*. *Pre test* ditujukan sebelum diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran sedangkan untuk *post test* setelah diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran.

2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya instrumen dengan kriteria-kriteria yang telah dibuat dengan cara mengujicobakan instrumen tersebut. Jika instrumen yang telah diuji coba terbukti valid, maka instrumen tersebut dapat digunakan untuk memperoleh data yang digunakan untuk penelitian. Responden diminta memberi tanda (√) pada kolom yang telah disediakan. Kriteria-kriteria validasi instrumen adalah sebagai berikut.

a. Uji kevalidan

Angket validasi ditunjukkan kepada ahli media dan ahli materi. Dibawah ini adalah tabel kisi-kisi lembar validasi ahli materi untuk menguji kelayakan dari materi yang telah dikembangkan.

8

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan kurikulum saat ini					
2.	Penggunaan jenis, ukuran huruf yang sesuai dan efektif					
3.	Ketepatan pemilihan materi					
4.	Kesesuaian materi terhadap tujuan pembelajaran					
5.	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi fabel					
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
7.	Susunan kalimat dan penjelasannya menarik, sederhana dan mudah di pahami					
8.	Penggunaan kata sesuai kaidah EYD					
9.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar					
10.	Kualitas soal untuk pemahaman konsep					
11.	Meningkatkan cara berpikir kritis siswa					
Total skor						
Presentase skor						

Sumber: Sanjaya (2013)

Keterangan :

4

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

Di bawah ini tabel kisi-kisi lembar validasi ahli bahan ajar untuk menguji kelayakan dari bahan ajar yang telah dikembangkan.

8
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahan Ajar

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan	Pemilihan latar (background).					
		Keserasian warna, tulisan, dan gambar yang padu.					
2.	Desain Layout	Kesesuaian tata letak <i>Story Board</i> (<i>Papan Cerita Binatang</i>).					
		Penggunaan ukuran huruf yang sesuai.					
		Kualitas gambar pada <i>Story Board</i> .					
3.	Pembelajaran	Kesesuaian bahan ajar <i>Story Board</i> terhadap tujuan pembelajaran.					
		Penyampaian isi materi yang menarik.					
		Contoh yang diberikan jelas					
		Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.					
		Susunan kalimat dan penjelasannya menarik, sederhana dan mudah dipahami.					
Total skor							
Presentase skor							

Sumber :Lestari (2013)

4eterangan :
 Skor 5 : Sangat Baik
 Skor 4 : Baik
 Skor 3 : Cukup Baik
 Skor 2 : Kurang Baik

Skor 1 : Sangat Kurang Baik

b. Uji keefektian

Angket respon guru dan respon siswa digunakan untuk mengukur kepraktisan bahan ajar *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) yang dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Tujuan dari penggunaan angket respon guru dan respon siswa untuk mengetahui tanggapan guru terhadap bahan ajar *The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang)* yang dikembangkan. Di bawah ini adalah tabel kisi-kisi angket kepraktisan guru yang akan digunakan untuk kepraktisan dari media pembelajaran *Story Board* yang dibuat.

10

Tabel 3.3 Angket Respon Guru

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Pemilihan latar (background).					
2.	Tata letak, komposisi warna, kualitas gambar, pemilihan huruf yang padu.					
3.	Bahasa yang digunakan baik dan benar					
4.	Kesesuaian bahan ajar <i>Story Board</i> terhadap tujuan pembelajaran.					
5.	Penyampaian isi materi yang menarik.					
6.	Contoh yang diberikan jelas dan dapat dipahami.					
7.	Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.					
8.	Susunan kalimat dan penjelasannya menarik, sederhana dan mudah dipahami.					
9.	Penggunaan kata sesuai kaidah EYD					
10.	Meningkatkan cara berpikir kritis siswa					
Total skor						
Presentase skor						

Sumber: Lestari (2020)

Keterangan :

- 4
Skor 5 : Sangat Baik
- Skor 4 : Baik
- Skor 3 : Cukup Baik
- Skor 2 : Kurang Baik
- Skor 1 : Sangat Kurang Baik

Dibawah ini adalah table kisi-kisi angket respon siswa yang nanti digunakan untuk menilai kepraktisan dari media pembelajaran yang dibuat.

10
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Menurut saya bahan ajar <i>Story Board</i> ini sangat menarik.					
2.	Menurut saya gambar pada materi sesuai dan jelas.					
3.	Menurut saya pemilihan warna dan desain sangat cocok.					
4.	Saya dapat memahami materi dengan mudah					
5.	Materi yang disajikan secara berurutan dan dikemas menarik.					
6.	Materi dan gambar yang disajikan sesuai dan jelas.					
7.	Istilah-istilah materi yang digunakan sederhana dan mudah untuk dipahami.					
8.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi.					
9.	<i>Story Board</i> ini memberikan motivasi (ketertarikan) pada saya untuk belajar.					
10.	Soal evaluasi dan quis pada bahan ajar <i>Story Board</i> membuat saya berfikir kritis.					
Total skor						
Presentase skor						

Sumber: Lestari (2013)

- Keterangan :
- 4
Skor 5 : Sangat Baik
 - Skor 4 : Baik
 - Skor 3 : Cukup Baik
 - Skor 2 : Kurang Baik
 - Skor 1 : Sangat Kurang Baik

c. Uji Kepraktisan

Soal *pretest* diberikan kepada peserta didik kelas II SDN Ngadi sebelum menggunakan bahan ajar *The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang)* materi fabel. Soal *posttest* diberikan kepada peserta didik kelas II SDN Ngadi Mojo setelah menggunakan bahan ajar *The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang)* materi fabel. Adapun soal yang digunakan untuk uji SPSS sebanyak sepuluh soal. Sepuluh soal tersebut akan dilihat soal mana yang termasuk valid dan tidak valid. Jika soal setelah diuji pada SPSS menunjukkan valid maka dapat digunakan dalam penelitian. Pada soal juga harus diuji validitas dan reliabilitasnya, supaya soal yang dibuat benar-benar layak diterapkan pada penelitian ini. Pengujian validitas dan reliabilitas pada penelitian ini menggunakan uji SPSS (*Statistical Program for Social Science*).

1) Uji validitas

Soal sebelum digunakan di lapangan, hendaknya diuji validitas terlebih dahulu. Sugiyono (2018) Uji validitas merupakan persamaan data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang diperoleh langsung yang terjadi pada subyek penelitian. penelitian ini

menggunakan distribusi nilai rtabel taraf signifikansi 5% dengan responden sebanyak 20 siswa. Sehingga rtabel yang digunakan 0.3494. Sugiyono (2014) agar diperoleh distribusi nilai pengukuran mendekati normal maka jumlah responden uji kuesioner dengan uji validitas dan reabilitas adalah 30 responden. Uji validitas menggunakan Teknik person correlation dengan bantuan SPSS 29.0.10 pengujian validitas soal berdasarkan kriteria sebagai berikut.

- a) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal tersebut dinyatakan valid.
- b) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas

No Urut Soal	P hitung	P tabel	Keterangan
Soal 1	0.4880	0.3494	Valid
Soal 2	0.0580	0.3494	Valid
Soal 3	0.2400	0.3494	Valid
Soal 4	0.4880	0.3494	Valid
Soal 5	0.5440	0.3494	Valid
Soal 6	0.0580	0.3494	Valid
Soal 7	0.0580	0.3494	Valid
Soal 8	0.0580	0.3494	Valid
Soal 9	0.2755	0.3494	Valid
Soal 10	0.4880	0.3494	Valid

2) Uji Realibilitas

Uji reliabilitas penelitian menggunakan *Cronbach alpha*. Sugiyono (2016) reliabilitas merupakan tingkat keandalan suatu instrumen penelitian. Instrumen yang

reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas akan dapat menunjukkan konsistensi dari jawaban-jawaban responden yang terdapat pada kuesioner. Uji reliabilitas dilakukan dengan menguji butir pernyataan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas dan akan ditentukan reliabilitasnya.. Realibilitas suatu konstruk variabel dikatakan baik jika memiliki nilai *Cronbach's alpha* lebih besar ($>$) 0,60.

22

Tabel 3.6 Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Item</i>
.437	20

3. Validasi Instrumen

No	Soal	Kunci Jawaban	Bobot
1.	Judul cerita tersebut adalah?	Kecerdikan menumbuhkan kebaikan	10
2.	Latar tempat cerita tersebut?	Gurun Pasir	10
3.	Bagaimana watak ular dalam cerita tersebut?	Rakus	10
4.	Bagaimana watak tikus dalam cerita tersebut?	Cerdik	10
5.	Waktu cerita tersebut pada?	Siang hari di gurun pasir	10
6	Sebutkan tokoh yang ada pada cerita tersebut ?	Ular Dan Tikus	10
7	Kenapa ular ingin memangsa tikus?	Karena ular saat itu sedang lapar	10
8	Apa yang dilakukan tikus agar tidak dimangsa sang ular?	Mencari akal agar tidak dimangsa sang tikus	10
9	Setelah ular dan tikus hidup bersama, apakah yang mereka lakukan Bersama?	Berteman dan mencari makan Bersama	10
10	Amanat apa yang bisa diambil dalam cerita tersebut?	Kita harus cerdik dan jangan ada sifat rakus	10

Sumber : Telah Dimodifikasi

2 G. Teknik Analisis Data

1. Tahapan-tahapan Analisis Data

Analisis data merupakan data yang didapat dengan memakai rumus atau aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian. Analisis data ini berfungsi untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran yang dibuat. Pada analisis data yang dilakukan pada penelitian ini memakai analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Adapun kriteria dan rumusnya sebagai berikut.

a. Kevalidan

Kevalidan ini diperoleh dari penilaian validator ahli media dan ahli materi terhadap media yang dikembangkan dengan persentase dapat dihitung dengan rumus menurut Riduwan (2018) sebagai berikut.

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Tabel 3.8 Kriteria Validasi

Nilai (Skor)	Skor Kualitatif	Keterangan
0%-20%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
21%-40%	Kurang Valid	Tidak dapat digunakan
41%-60%	Cukup Valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
61%-80%	Valid	Dapat digunakan setelah revisi kecil
81%-100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan

Sumber : Riduwan (2018)

b. Kepraktisan

Data kepraktisan dapat dibagi menjadi dua yaitu data kepraktisan uji coba draf awal produk (kelompok terbatas) dan uji coba produk utama (lapangan). Uji coba lapangan diperoleh dari dua pengguna, yaitu guru dan peserta didik. Dua data tersebut dijumlahkan lalu akan dibagi untuk mengetahui hasil atau rata-ratanya. Data yang diperoleh dari angket kepraktisan uji coba terbatas dan uji coba lapangan akan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan kriteria dalam *table* sebagai berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Angket Respon Guru

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

Sumber :Riduwan (2018)

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa

Kriteria Penilaian	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

Sumber: Riduwan (2018)

Persentase dapat dihitung dengan rumus menurut Riduwan (2018) sebagai berikut.

$$\text{Kriteria Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100$$

Nilai (Skor)	Skor Kualitatif	Keterangan
0%-20%	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan
21%-40%	Kurang Praktis	Tidak dapat digunakan
41%-60%	Cukup Praktis	Dapat digunakan setelah revisi besar
61%-80%	Praktis	Dapat digunakan setelah revisi kecil
81%-100%	Sangat Praktis	Sangat baik untuk digunakan

Sumber : Riduwan (2018)

c. Keefektifan

Data keefektifan dari bahan ajar *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) diukur menggunakan tes. Tes tersebut dilaksanakan satu kali pada akhir pembelajaran yang disebut dengan *posttest*. *Posttest* bertujuan agar siswa dapat memahami dan mengerti mengenai materi yang disampaikan. Setiap soal diberi skor sesuai dengan pedoman penskoran. Hasil nilai akhir dalam kriteria baik apabila hasil nilai akhir siswa mencapai ketuntasan klasikal atau sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik dalam kelas mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). KKTP pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia yang ditentukan oleh sekolah ialah 75. Adapun rumus untuk menghitung hasil belajar siswa ialah Menghitung rata-rata digunakan rumus Sudjana (2016).

$$Kriteria\ Nilai = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ total} \times 100$$

Menghitung jumlah peserta didik yang lulus KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yaitu mendapat nilai ≥ 75 . Untuk menghitung presentase digunakan rumus Hikmah, (2016).

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase ketuntasan siswa

F = skor siswa mutlak

N = jumlah siswa

Tabel 3.12 Konversi Hasil Belajar

Persentase Skor Kuantitatif	Kategori
81,00%-100,00%	Sangat Baik
61,00%-80,00%	Baik
41,00%-60,00%	Cukup
21,00%-40,00%	Kurang
0,00%-20,00%	Sangat Kurang

Sumber: Hikmah (2016)

H. Norma Pengujian

Norma pengujian digunakan untuk mengambil keputusan akhir mengenai produk yang dikembangkan. Bahan ajar *The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang)* dinyatakan

valid apabila memenuhi kriteria yang ada, bahan ajar *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) dinyatakan efektif apabila membantu siswa untuk lebih paham terkait materi yang dipelajarinya. Media ini dapat dinyatakan berhasil nilai yang didapat oleh siswa ≥ 75 .

a. Kevalidan

Bahan ajar *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) materi fabel dikatakan valid jika hasil persentase dari penilaian angket ahli bahan ajar dan ahli materi pembelajaran. Hikmah (2018) mencapai 61%-100% atau dalam kategori valid atau sangat valid.

b. Kepraktisan

Bahan ajar *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) materi fabel dikatakan praktis jika hasil persentase dari hasil respon guru dan respon siswa menurut Riduwan (2018) mencapai 61%-100% atau dalam kategori praktis atau sangat praktis.

c. Keefektifan

Bahan ajar *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) materi fabel dikatakan efektif jika 85% dari jumlah peserta didik dalam peserta didik dalam kelas mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Menghitung jumlah peserta didik yang lulus KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yaitu mendapat nilai ≥ 75 .

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Studi lapangan pada penelitian ini dilakukan untuk mencari informasi dan mengumpulkan permasalahan, serta menemukan solusi dari permasalahan yang terjadi. Pada studi lapangan ini, peneliti mendapatkan data berupa dokumentasi. Dokumentasi yang diperoleh peneliti yaitu sebagai berikut.

a. Deskripsi Hasil Wawancara

Pada tahap ini peneliti mendapatkan dokumentasi hasil wawancara dengan wali kelas II SDN Ngadi. Hasil wawancara berisi pertanyaan peneliti dan respon guru yang terlampir pada lampiran V. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II SDN Ngadi ditemukan informasi bahwa jumlah siswa kelas II yaitu 28 anak. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan untuk materi fabel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. Selain itu, juga ditemukan adanya beberapa permasalahan dalam pembelajaran, yaitu permasalahan pada guru dan siswa. Permasalahan guru yaitu tidak adanya apresiasi dari pihak sekolah Ketika guru kelas membuat media pembelajaran, kurangnya kreatifitas dalam membuat media pembelajaran,



optimalisasi kelas yang kurang, dan kurangnya sarana yang mendukung. Sementara permasalahan yang terjadi pada siswa kelas II SDN ngadi yaitu tidak semua siswa paham materi fabel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Deskripsi Hasil Angket *Need Assessment*

Lembar angket *need assessment* pada penelitian ini diberikan kepada guru dan siswa. Berdasarkan hasil dari pengisian angket *need assessment* diperoleh informasi sebagai berikut.

1. Guru

Dari hasil angket *need assessment* guru dapat diketahui bahwa Ketersediaan pendukung media tersebut meliputi kurangnya sarana sekolah yang bisa digunakan untuk mengoperasikan media. Jadi pembelajaran di ruang kelas guru masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, dan kurangnya guru mengoptimalkan media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa guru mendukung penuh upaya pengembangan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel. Karena kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran dan kurangnya apresiasi dari kepala sekolah. Berdasarkan hasil penjelasan diatas dapat dilihat melalui tabel dibawah yaitu tabel angket *need assessment* guru sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Need Assement Guru

No	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Bagaimana cara anda mengajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia materi fabel pada siswa-siswi selama ini?	Pada umumnya di seperti sd lain
2.	Adakah kesulitan yang bapak/ibu temui dalam mengajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia materi fabel?	-kondisi kelas yang belum optimal -belum mempunyai media pembelajaran yang sesuai dengan materi
3.	Apa saja kesalah pahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel?	Tidak ada
4.	Apakah hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa indoneisa selama ini sudah baik?	Ada beberapa anak yang sudah baik
5.	Apakah siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa indonesia sudah aktif?	Masih belum,
6.	Apakah bapak/ ibu dalam mengajarkan bahasa Indonesia khususnya materi fabel kepada siswa sudah menggunakan media.? Jika sudah media apa yang bapak/ibu buat?	Belum pernah, hanya lewat powerpoint saja
7.	Apakah media yang bapak/ibu buat sudah berhasil untuk memudahkan siswa dalam memahami materi fabel?	Belum pernah
8.	Bagaimana metode pembelajaran yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran bahasa indonesia materi fabel?	Metode ceramah dan tanya jawab saja
9.	Menurut pendapat bapak/ibu perlukah dalam pembelajaran bahasa indonesia khususnya materi fabel menggunakan sentuhan teknologi seperti video?	Jika memang diperlukan ya bisa saja
10.	Jika diperlukan, apakah bapak/ibu bersedia untuk meminjamkan alat untuk mengimplementasikan sentuhan teknologinya?	Sarana yang belum lengkap,karena proyektor hanya ada satu di sekolah itupun jika tidak dipakai oleh kelas lain

Sumber Dokumentasi

2. Siswa

Tabel 4.2 Hasil *Need Assessment* Siswa

No	Aspek	Keterangan	
		Ya	Tidak
Pemahaman Kognitif			
1	Pertama kali saya melihat pembelajaran bahasa indonesia , saya percaya bahwa pembelajaran ini akan mudah bagi saya		✓
2	Materi fabel sangat kurang efektif jika tidak ada media pembelajaran yang mendukung	✓	
3	Saya kesulitan memahami materi fabel tentang sikap hidup rukun	✓	
4	Saya kesulitan memahami materi fabel jika tidak ada pengeras suara	✓	
5	Saya sangat bosan belajar bahasa Indonesia materi fabel tentang sikap hidup rukun	✓	
Teknik Belajar			
6	Saya suka belajar bahasa indonesia materi fabel sambil bermain	✓	
7	Saya suka belajar materi fabel dengan barang yang nyata	✓	
8	Saya suka belajar bahasa indonesia dengan praktik	✓	
9	Saya kesulitan memahami fabel saat guru menerangkan dengan ceramah	✓	
10	Saya dapat memahami materi saat guru menerangkan materi dengan pelan	✓	
11	Saya kesulitan memahami materi saat guru menerangkan materi dengan terburu-buru	✓	
12	Saya lebih suka belajar secara berkelompok	✓	
13	Saya lebih suka belajar secara individu		✓

Sumber Dokumentasi

Pada tabel di atas terdapat pengertian poin jawaban yaitu (Ya), dan (Tidak). Dari hasil angket *Need Assessment* siswa dapat diketahui bahwa siswa merasa sulit untuk menerima materi yang disampaikan guru karena kurangnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran dan optimalisasi kelas yang kurang. Selain itu juga siswa lebih

suka belajar sambil bermain menggunakan barang nyata,
praktik langsung dan belajar secara kelompok.

c. Deskripsi Hasil Ulangan Harian Bahasa Indonesia Kelas II

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel dapat dilihat dari dokumentasi hasil ulangan harian yang diraih oleh siswa kelas II SDN Ngadi. Dalam dokumentasi ulangan harian yang didapat terlihat dari 28 siswa yang mengikuti ulangan harian hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 18 siswa mendapat nilai dibawah KKM dengan rata-rata nilai Berikut hasil ulangan harian siswa kelas II SDN Ngadi.

28
Tabel 4.3 Hasil Ulangan Harian siswa

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Muhammad arsyad	100
2.	Alfinsyah	90
3.	Abila aulia ardani	80
4.	Samuel afan m	90
5.	Tristan mahardika	100
6.	Septiani Pricilia y	90
7.	Saskia clarissa putri	100
8.	Levina wulan Ramadhan	100
9.	Addi	90
10.	Wildan nimangerifan	100
11.	Earlyta laura Carolyn	50
12.	Hady Rafa	30
13.	Danang	40
14.	Amar	30
15.	Fahmi	50
16.	Ziana ajifa kaerabujihan	40
17.	Danis arya H P	50
18.	Alkalifi nasuha zikri hadi	30
19.	M Kevin fadillah	60
20.	Zidnan ilman nafian	30
21.	Asyfa mikhaella putri	50
22.	Alfan	10
23.	Paras Elok kelarasuti	60
24.	Azka fahri	50
25.	Sahrul Ozi	40
26.	M keno fadillah	30
27.	Faza fauzan	20
28.	Septiani Pricilia Yasmin	30
Rata-rata		58,9

Sumber Guru Wali Kelas II

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil studi lapangan dapat disimpulkan bahwa masalah yang terdapat pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel kelas II di SDN Ngadi adalah guru tersebut mengajarkan Bahasa Indonesia materi fabel hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga membuat siswa bosan dan kurang menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel. Hal tersebut menjadikan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa kelas II di SDN Ngadi. Salah satu pembaharuan media pembelajaran yang bisa dilakukan yaitu dengan pengembangan media pembelajaran berbasis 3D. Dengan adanya media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran. Pada media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) siswa dapat mempelajari materi sekaligus belajar sambil bermain dan berimajinasi. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi fabel yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang optimal, cara pengerjaannya yang mudah, yaitu memainkan/menekan tombol audio yang ada pada media pembelajaran tersebut, setelah terputar lalu mendegarkan cerita dongeng dengan judul “kecerdikan menumbuhkan kebaikan” permainan yang terdapat pada pohon-pohon yang digantung bertujuan siswa dapat mendapatkan informasi dan mengolah data

dari media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) yang ditampilkan.

3. Desain Awal Media

Sebelum dilakukannya pengembangan pada produk media pembelajaran, maka harus menentukan desain awal terlebih dahulu. Desain awal media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) dilakukan mulai dari menentukan kompetensi dasar, indikator, materi, bahan media, tampilan warna media, jenis *font*, Audio dan menyusun tampilan. Berikut ini merupakan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang).

a. Menentukan Kompetensi Dasar dan Indikator Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun d ²⁴ teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.8.1 Menyebutkan tokoh karakter atau sifat tokoh dalam dongeng (fabel). 3.8.2. Menganalisa pesan pada dongeng (fabel).
4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.	4.8.2 Menceritakan kembali secara lisan dongeng fabel menggunakan bahasa sendiri.

b. Menentukan Bahan Media

Bahan utama yang digunakan pada media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) ini yaitu berupa kayu dan triplek. Dipilihnya bahan tersebut karena bahan tersebut sangat kuat dan mudah didapatkan sehingga media pembelajaran *The Story Board Of*

Animals (Papan Cerita Binatang) bisa tahan lama dan tidak mudah rusak.

c. Menentukan Tampilan Warna Media

Jenis-jenis warna yang terdapat dalam media *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) ini sangat bervariasi yaitu, warna hitam sebagai warna bagian luar, warna biru sebagai awan, dan warna abu-abu sebagai alas bawah, dan warna hijau sebagai pepohonan.

d. Menentukan Jenis Font

Pemberian font ini terletak di bagian luar media pembelajaran, jenis *Font* yang digunakan pada media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) adalah *montserrat* yang di edit dari *pixellab*.

e. Menentukan Audio.

Video pada Media Pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) mengambil dari youtube lalu di ekstrak menjadi sebuah Audio yang bisa diputar melalui pengeras suara.

f. Menyusun Tampilan

Pada media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) ini memuat 4 tampilan utama, yaitu tampilan luar atau alas atas media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang), tampilan sisi warna biru sebagai awan, tampilan sisi warna abu-abu sebagai alas bagian bawah, tampilan sisi warna hijau sebagai ilustrasi pepohonan. Berikut merupakan penjelasan dari masing-

masing tampilan media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang).

1. Tampilan sisi warna hitam pada bagian luar, pada sisi ini yang mana digunakan siswa membuka media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang)



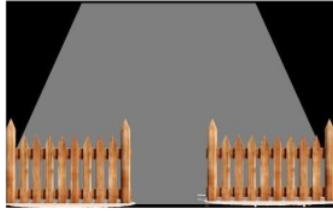
Gambar 4.1 Sisi Warna Hitam

2. Tampilan sisi warna biru sebagai awan, pada sisi ini terdapat gambar ilustrasi awan yang digunakan untuk belajar sambil berimajinasi.



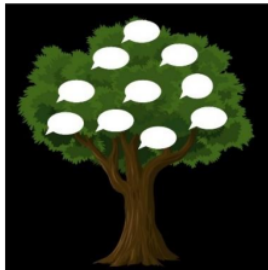
Gambar 4.2 Sisi Warna Biru

3. Tampilan sisi warna abu abu, pada sisi ini adalah sebagai alas bawah media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang).



Gambar 4.3 Sisi Warna Abu-abu

4. Tampilan sisi warna hijau, pada sisi ini terdapat soal-soal yang digantung pada pepohonan digunakan untuk tanya jawab dan mengingat apa yang disampaikan.



Gambar 4.4 Sisi Warna Hijau

B. Hasil Penelitian

1. Kevalidan

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Uji validasi pada pengembangan dilakukan oleh validator media dan validator materi yang telah dipilih sesuai dengan keahliannya. Dari uji validasi yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil validasi sebagai berikut.

a. Hasil Kevalidan Materi

Validasi materi dilakukan oleh validator ahli materi yakni Bapak Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Berikut merupakan hasil uji validasi ahli materi.

Tabel 4.4 Lembar Angket ¹ Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan kurikulum saat ini	✓				
2	Penggunaan jenis, ukuran huruf yang sesuai dan efektif			✓		
3	Ketepatan pemilihan materi			✓		
4	Kesesuaian materi terhadap tujuan pembelajaran		✓			
5	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi fabel	✓				
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	✓				
7	Susunan kalimat dan penjelasannya menarik, sederhana dan mudah di pahami		✓			
8	Penggunaan kata sesuai kaidah EYD			✓		
9	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar		✓			
10	Kualitas soal untuk pemahaman konsep		✓			
11	Meningkatkan cara berpikir kritis siswa		✓			
Total skor		44				
Presentase skor		80%				

Sumber Dokumentasi

Berdasarkan tabel di atas hasil uji validasi ahli materi dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validitas ahli (V - ah)} = \frac{Tse}{TSh} \times 100\% = \frac{44}{55} \times 100\% = 80\%$$

b. Hasil Kevalidan Media

Validasi media dilakukan oleh validator ahli media yakni Bapak Sutrisno Sahari, S.Pd.,M.Pd., selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Berikut merupakan hasil uji validasi ahli media.

Tabel 4.5 Lembar ¹ Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan	Pemilihan latar (background).	✓				
		Keserasian warna, tulisan, dan gambar yang padu.	✓				
2.	Desain Layout	Kesesuaian tata letak <i>Story Board (Papan Cerita Binatang)</i> .	✓				
		Penggunaan ukuran huruf yang sesuai.	✓				
		Kualitas gambar pada <i>Story Board</i> .	✓				
3.	Pembelajaran	Kesesuaian bahan ajar <i>Story Board</i> terhadap tujuan pembelajaran.	✓				
		Penyampaian isi materi yang menarik.	✓				
		Contoh yang diberikan jelas			✓		
		Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.			✓		
		Susunan kalimat dan penjelasannya menarik, sederhana dan mudah dipahami.			✓		
Total skor			44				
Presentase skor			88%				

Sumber Dokumentasi

Berdasarkan tabel di atas hasil uji validasi ahli media dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validitas ahli } (V - ah) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

2. Kepraktisan

Setelah melakukan uji kevalidan melalui ahli validasi dan menyatakan bahwa media valid, peneliti melakukan pengujian untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran *The Story Board*

Of Animals (Papan Cerita Binatang) dilakukan menggunakan skala terbatas dan luas dengan memberikan angket respon guru dan siswa. Berikut hasil kepraktisan media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang).

a. Hasil Kepraktisan Skala Terbatas

Hasil kepraktisan skala terbatas media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) diperoleh dari angket respon guru wali kelas II SDN GANDU dan 10 siswa kelas II SDN GANDU yang dipilih secara acak. Berikut tabel hasil kepraktisan skala terbatas.

1) Guru

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Skala Terbatas

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Pemilihan latar (background).	✓				
2.	Tata letak, komposisi warna, kualitas gambar, pemilihan huruf yang padu.	✓				
3.	Bahasa yang digunakan baik dan benar		✓			
4.	Kesesuaian bahan ajar <i>Story Board</i> terhadap tujuan pembelajaran.	✓				
5.	Penyampaian isi materi yang menarik.	✓				
6.	Contoh yang diberikan jelas dan dapat dipahami.		✓			
7.	Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	✓				
8.	Susunan kalimat dan penjelasannya menarik, sederhana dan mudah dipahami.	✓				
9.	Penggunaan kata sesuai kaidah EYD		✓			
10.	Meningkatkan cara berpikir kritis siswa		✓			
Total skor		46				
Presentase skor		92%				

Sumber Dokumentasi

Berdasarkan hasil respon guru pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) memperoleh skor dari guru sebanyak 92%. Hasil tersebut didapatkan dari hasil perhitungan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Validitas ahli } (V - ah) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

2) Siswa

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Terbatas

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Menurut saya bahan ajar <i>Story Board</i> ini sangat menarik.		✓			
2.	Menurut saya gambar pada materi sesuai dan jelas.	✓				
3.	Menurut saya pemilihan warna dan desain sangat cocok.		✓			
4.	Saya dapat memahami materi dengan mudah	✓				
5.	Materi yang disajikan secara berurutan dan dikemas menarik.	✓				
6.	Materi dan gambar yang disajikan sesuai dan jelas.	✓				
7.	Istilah-istilah materi fabel yang digunakan sederhana dan mudah untuk dipahami.		✓			
8.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi.		✓			
9.	<i>Story Board</i> ini memberikan motivasi (ketertarikan) pada saya untuk belajar.	✓				
10.	Soal evaluasi dan quis pada bahan ajar <i>Story Board</i> membuat saya berfikir kritis.		✓			
Total skor		45				
Presentase skor		90%				

Sumber Dokumentasi

Berdasarkan hasil respon siswa pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) memperoleh skor dari siswa sebanyak 90%. Hasil tersebut didapatkan dari hasil perhitungan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Validitas ahli } (V - ah) = \frac{TS_e}{TS_h} \times 100\% = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan hasil angket respon siswa uji coba skala terbatas pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) memperoleh skor sebanyak 90%.

b. Hasil Kepraktisan Skala Luas

Hasil kepraktisan skala terbatas media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) diperoleh dari angket respon guru wali kelas II SDN Ngadi dan 28 siswa kelas II SDN Ngadi yang dipilih secara acak. Berikut tabel hasil kepraktisan skala luas.

1) Guru

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Skala Luas

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Pemilihan latar (background).	✓				
2.	Tata letak, komposisi warna, kualitas gambar, pemilihan huruf yang padu.	✓				
3.	Bahasa yang digunakan baik dan benar		✓			
4.	Kesesuaian bahan ajar <i>Story Board</i> terhadap tujuan pembelajaran.		✓			
5.	Penyampaian isi materi yang menarik.	✓				
6.	Contoh yang diberikan jelas dan dapat dipahami.	✓				
7.	Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.		✓			
8.	Susunan kalimat dan penjelasannya menarik, sederhana dan mudah dipahami.		✓			
9.	Penggunaan kata sesuai kaidah EYD		✓			
10.	Meningkatkan cara berpikir kritis siswa		✓			
Total skor		44				
Presentase skor		88%				

Sumber Dokumentasi

Berdasarkan hasil respon guru pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) memperoleh skor dari guru sebanyak 88%. Hasil tersebut didapatkan dari hasil perhitungan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Validitas ahli } (V - ah) = \frac{TS_e}{TSh} \times 100\% = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan kriteria kepraktisan secara deskriptif menurut (Akbar, 2015), hasil dari perhitungan rumus tersebut berada direntang skor kuantitatif 81% - 100%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) sangat praktis dengan keterangan tidak perlu revisi.

1) Siswa

Tabel 4.9 Angket Kepraktisan Respon Siswa Skala Luas

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Menurut saya bahan ajar <i>Story Board</i> ini sangat menarik.	✓				
2.	Menurut saya gambar pada materi sesuai dan jelas.		✓			
3.	Menurut saya pemilihan warna dan desain sangat cocok.	✓				
4.	Saya dapat memahami materi dengan mudah		✓			
5.	Materi yang disajikan secara berurutan dan dikemas menarik.	✓				
6.	Materi dan gambar yang disajikan sesuai dan jelas.		✓			
7.	Istilah-istilah materi fabel yang digunakan sederhana dan mudah untuk dipahami.			✓		
8.	Soal yang disajikan sesuai dengan materi.		✓			
9.	<i>Story Board</i> ini memberikan motivasi (ketertarikan) pada saya untuk belajar.	✓				
10.	Soal evaluasi dan quis pada bahan ajar <i>Story Board</i> membuat saya berfikir kritis.		✓			
Total skor		43				
Presentase skor		86%				

Sumber Dokumentasi

Berdasarkan hasil respon siswa pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) memperoleh skor dari siswa sebanyak 86%. Hasil tersebut didapatkan dari hasil perhitungan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Validitas ahli (V - ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Berdasarkan hasil angket respon siswa uji coba skala terbatas pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) memperoleh skor sebanyak 86%. Berdasarkan kriteria kepraktisan secara deskriptif menurut (Akbar, 2015), hasil dari perhitungan rumus tersebut berada direntang skor kuantitatif 81% - 100%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) sangat praktis dengan keterangan tidak perlu revisi.

3. Keefektifan

Pengujian keefektifan dilakukan peneliti untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang). Pengujian keefektifan dilakukan menggunakan *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada subjek skala terbatas dan skala luas.

a. Hasil Keefektifan Skala Terbatas

Hasil keefektifan didapatkan dari soal *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada subjek uji coba terbatas yaitu 10 siswa kelas II SDN GANDU Berikut tabel hasil keefektifan skala terbatas.

Tabel 4.10 Hasil Uji Keefektifan Skala Terbatas

No	Nama Siswa	Hasil Pretest	Hasil Posttest
1.	Azka Zaidan Al Akbar	50	80
2.	Irsyad Nur Febri Yanto	50	90
3.	Muhammad Ilham Fahmi	40	80
4.	Alhafizh Windi Sancoko	40	90
5.	Muhammad Ramadan Alvaro	50	90
6.	Zahira Salma Abida	40	80
7.	Nafisyah Aulia N.A	50	90
8.	Adira Keisha Azzahra	40	80
9.	Ardella Dwi Damarani	50	80
10.	Achmad Firas Yudistira	50	80
Jumlah		460	890
Rata-rata		46	84
Kriteria		Tidak Efektif	Sangat Efektif

Sumber Dokumentasi

Berdasarkan tabel di atas maka diketahui hasil rata-rata penilaian *pre-test* adalah 46. Sedangkan hasil rata-rata penilaian *post-test* adalah 84. Hal tersebut diartikan bahwa nilai *post-test* lebih besar dari *pre-test* yaitu $84 > 46$, maka media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan cerita Binatang) dinyatakan dapat meningkatkan kemampuan belajar Bahasa Indonesia materi fabel pada siswa Kelas II SDN GANDU. Sesuai dengan norma pengujian media pembelajaran

The Story Board Of Animals (Papan cerita Binatang) dinyatakan sangat efektif untuk uji coba terbatas karena nilai rata-rata *post-test* skala terbatas telah melampaui nilai standart KKM yakni 75.

b. Hasil Keefektifan Skala Luas

Hasil keefektifan skala luas didapatkan dari soal *pre test* dan *post test* yang diberikan kepada subjek uji coba skala luas yaitu 28 siswa kelas II SDN Ngadi. Berikut tabel hasil keefektifan skala luas.

Tabel 4.11 Hasil Uji Keefektifan Skala Luas

No.	Nama Siswa	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>
1.	Muhammad arsyah	50	90
2.	Alfinsyah	50	100
3.	Abila aulia ardani	40	100
4.	Samuel afan m	40	100
5.	Tristan mahardika	50	80
6.	Septiani Pricilia y	40	100
7.	Saskia clarissa putri	40	100
8.	Levina wulan Ramadhan	40	100
9.	Addi	50	100
10.	Wildan nimangerifan	50	100
11.	Earlyta laura Carolyn	50	80
12.	Hady Rafa	30	80
13.	Danang	40	90
14.	Amar	30	90
15.	Fahmi	50	100
16.	Ziana ajifa kaerabujihan	40	80
17.	Danis arya H P	50	100
18.	Alkalifi nasuha	30	90
19.	M Kevin fadillah	60	100
20.	Zidnan ilman nafian	30	100
21.	Asyfa mikhaella putri	50	80
22.	Alfan	10	70
23.	Paras Elok kelarasuti	60	100
24.	Azka fahri	50	70
25.	Sahrul Ozi	40	70
26.	M keno fadillah	30	80
27.	Faza fauzan	20	90
28.	Septiani Pricilia Yasmin	40	80
Jumlah		1160	2520
Rata-rata		41,4	90
Kriteria		Kurang Efektif	Sangat Efektif

Sumber Dokumentasi

Berdasarkan tabel di atas maka diketahui hasil rata-rata penilaian *pre-test* adalah 41,4. Sedangkan hasil rata-rata penilaian *post-test* adalah 90. Hal tersebut diartikan bahwa nilai *post-test* lebih besar dari *pre-test* yaitu $90 > 41,4$, maka media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel pada siswa kelas II SDN Ngadi. Sesuai dengan norma pengujian media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) dinyatakan sangat efektif untuk uji coba skala luas karena nilai rata-rata *post-test* skala luas telah melampaui nilai standart KKM yakni 75.

C. Validasi Model

1. Deskripsi

Hasil deskripsi ini diperoleh dari hasil uji validasi ahli media dan ahli materi, sehingga membentuk hasil laporan validasi model sebagai berikut.

b. Validasi Materi

Langkah pertama yang dilakukan sebelum media di uji cobakan di SDN Ngadi adalah memvalidasi materi tersebut kepada validator ahli materi terlebih dahulu. Validator ahli materi media ini dilakukan oleh dosen bapak Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A Validator ahli materi akan memberikan penilaian terhadap segi materi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Materi pada media ini dinilai berdasarkan aspek isi materi, kebahasaan, motivasi, dan evaluasi. Hasil dari validasi

materi terhadap media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) adalah 80%. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran dan masukan kepada peneliti agar dijadikan dasar bagi peneliti dalam melakukan perubahan untuk memperbaiki media. Masukan tersebut yaitu sebagai berikut.

C. Kritik dan Saran Perbaikan

Bapak digunakan juga Ahir

Kediri, 13 Juni 2024
Validator Materi


Abdul Aziz Hurni, S.S., M.A.
NIDN. 0704078402

C. Kritik dan Saran Perbaikan

1. Deskripsi kegiatan di awal perlu menyebutkan
nama media yg dikembangkan
2. jumlah soal pretest & post test harusnya
sama.

Kediri, 13 Juni 2024
Validator Materi


Abdul Aziz Hurni, S.S., M.A.
NIDN. 0704078402

2
Gambar 4.6 Komentar atau saran dari ahli materi

Dari saran tersebut terdapat perbaikan yang dilakukan yaitu deskripsi kegiatan awal perlu menyebutkan media yang dikembangkan, jumlah soal *pretest* dan *posttest* harusnya sama, dapat digunakan tanpa revisi.

c. Validasi Media

Setelah validasi kepada ahli materi selesai, maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi kepada ahli media. Ahli media pada pengembangan media ini yaitu bapak Sutrisno

Sahari, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri. Ahli media akan memberikan penilaian pada segi tampilan dari media yang dikembangkan. Tampilan media dinilai berdasarkan aspek tampilan desain, teks, gambar, dan audio. Hasil dari validasi media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) adalah 88%. Berdasarkan kriteria kevalidan secara deskriptif menurut (Akbar, 2015), hasil tersebut berada direntang skor kuantitatif 81% - 100%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) sangat valid untuk digunakan. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan saran dan masukan kepada peneliti agar dijadikan dasar bagi peneliti dalam melakukan perubahan untuk memperbaiki media Pembelajaran. Masukan tersebut yaitu sebagai berikut.

C. Kritik dan Saran Perbaikan

.....
- *Media dianggap sangat valid*
- *Media bisa digunakan untuk penelitian dan pembelajaran*
.....

Kediri, 14 Juni 2024
Validator Media


Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0713037304
AS

Gambar 4.7 Komentar atau saran dari ahli media

Dari komentar tersebut dijelaskan bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) media digunakan sangat valid, media bisa digunakan untuk pembelajaran dan penelitian.

2. Interpretasi

Hasil uji kevalidan dapat diperoleh dari rata-rata kedua nilai presentase hasil uji kevalidan. Berikut ini merupakan nilai rata-rata hasil validasi media.

Tabel 4.12 Hasil Uji Kevalidan

No	Aspek	Nilai
1.	Validasi Materi	80%
2.	Validasi Media	88%

Sumber Dokumentasi

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil validasi materi sebesar 80% dan hasil validasi media memperoleh 88%. Maka dari nilai tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) sangat valid.

3. Desain Akhir Media Pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang)



Gambar 4.8 Desain Dari Luar Media



Gambar 4.9 *The Story Board Of Animals*

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang). Spesifikasi media *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) sebagai berikut.
 - a. Media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) ditujukan untuk siswa kelas II SDN Ngadi.
 - b. Terdapat pengeras suara sehingga siswa lebih menarik perhatian siswa dan rasa antusias ingin belajar Bahasa Indonesia materi fabel.
 - c. Terdapat hewan ular dan tikus yang bisa menambah ketertarikan siswa untuk belajar sambil bermain dan berimajinasi.
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, Dan Kelemahan Media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang)
 - a. Prinsip-prinsip Media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang)
 - 1) Membantu meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel di SDN Ngadi.
 - 2) Membantu guru dalam menyampaikan materi fabel dengan menggunakan media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) .
 - 3) Membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel.

b. Keunggulan Media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang)

- 1) Media dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih tertarik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi fabel dengan menggunakan *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang).
- 2) Media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi fabel pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Terdapat ilustrasi pemandangan sehingga membuat siswa terkesan belajar sambil bermain dan berimajinasi.
- 4) Tidak bergantung pada Listrik, dan
- 5) Terdapat hewan ular dan tikus sehingga siswa merasa tidak bosan dengan media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang).

c. Kelemahan Media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang)

- 1) Biaya pembuatan yang cukup mahal.
- 2) Proses pembuatan *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) yang lama dan butuh ketelitian dalam membuat media pembelajaran tersebut.
- 3) Media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) sangat berat.

3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang)

a. Faktor Pendukung

- 1) Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang).
- 2) Rasa ingin tahu dengan adanya media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang).
- 3) warna yang digunakan menarik dan ada hewan tikus dan ular yang dapat membuat siswa merasa senang dengan adanya *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) sehingga lebih mudah belajar Bahasa Indonesia materi fabel.

b. Faktor Penghambat Implementasi Media Pembelajaran

Media *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) faktor penghambat yaitu tidak bisa digunakan per anak bisanya digunakan secara bersama- sama karena biaya yang sangat mahal dan cara pembuatan yang sangat sulit.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan sebuah media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi fabel. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) dengan materi fabel digunakan karena telah mencapai standar kriteria penelitian dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai berikut.

- a. Pada tahap validasi media yang telah dilakukan oleh ahli media *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) mendapat skor 88% dengan kriteria sangat valid. Pada tahap validasi ini pada validator materi membutuhkan 1 kali konsultasi dan validator media membutuhkan 1 kali konsultasi untuk mencapai nilai kriteria sangat valid. Sehingga nilai dari validator dapat menjadi penghantar media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) untuk melakukan uji coba di SDN Ngadi.

- b. Pada tahap media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) sebelum melakukan uji coba, perlu juga validasi ke guru kelas untuk menguji kepraktisan media tersebut. Data hasil uji kepraktisan media melalui angket ke praktisan guru bahwa hasil komulatif dari seluruh skor mendapatkan hasil 88% yang berarti uji coba kepraktisan media ini tuntas dan sangat praktis. Sedangkan hasil dari kepraktisan siswa mendapatkan 88%, yang berarti kepraktisan media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) sangat parktis.
- c. Pada melalui soal evaluasi dan memperoleh hasil komulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil 83,5 yang berarti uji coba keefektifan media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) ini tuntas dan memiliki kriteria sangat efektif. Sehingga pada penelitian ini mencapai nilai ke validan, ke praktisan, ke efekifan dengan kriteria sangat baik.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diimplikasi bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) sudah sesuai dengan kebutuhan guru untuk memperoleh dalam menyampaikan materi fabel pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Karena media pembelajaran ini mengungsong tema background gurun pasir dan sebuah ilustrasi

awan sehingga media ini mampu menarik perhatian siswa untuk meningkatkan belajar siswa bahasa Indonesia materi fabel.

C. Saran

a. Untuk Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan lebih memperhatikan sarana yang ada di sekolah sehingga guru dapat menggunakan sarana tersebut untuk dimanfaatkan sebagai alat-alat bantu mengajar sehingga pembelajaran di kelas menjadi maksimal dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Untuk Guru

Guru yang ingin mengembangkan lagi bahan ajar seperti media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) ini diharapkan bisa mengembangkan lebih baik lagi. Tidak hanya untuk media ini saja, namun media-media yang lain sehingga guru akan semakin variatif dalam mengajar siswa.

c. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif dari *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) ini. Perhatikan juga bahan media pembelajaran yang akan dikembangkan sehingga media pembelajaran dapat digunakan dan dapat digunakan dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Khair, Ummul. "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan sastra (BASASTRA) di SD dan MI." *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 2.1 (2018): 81.
- Arum, K. R. L. (2023). *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Question Box Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIN 2 Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Supriadin, S. (2016). Identifikasi Penggunaan Kosakata Baku dalam Wacana Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Wera Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(2), 150-161.
- Mulyaningsih, I. (2017). Sikap mahasiswa terhadap bahasa indonesia. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 79-87.
- Parlika, R., Nisaaâ, T. A., Ningrum, S. M., & Haque, B. A. (2020). Studi Literatur Kekurangan dan Kelebihan Pengujian Black Box. *Teknomatika*, 10(2), 131-140.
- Putri, Ayu Dwi Kesuma, and Nani Imaniyati. "Pengembangan profesi guru dalam meningkatkan kinerja guru (Professional development of teachers in improving the performance of teacher)." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2.2 (2017): 93-101.
- Rahayu, Entin Fuji. "Manajemen pembelajaran dalam rangka pengembangan kecerdasan majemuk peserta didik." *Manajemen Pendidikan* 24.5 (2015): 357-366.
- Ayudia, A., Suryanto, E., & Waluyo, B. (2017). Analisis kesalahan penggunaan bahasa indonesia dalam laporan hasil observasi pada siswa smp. *Basastra*, 4(1), 34-49.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Erica, Sukmawarti. "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD." *Ability: Journal of Education and Social Analysis* (2021): 110-122.
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 69-79.
- Nurlailah, N., & Ardiansyah, H. (2022). The Influence of the School Environment on Character Form Students in PKN Lessons. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 5(2), 281-289.

- Purwanti, K. N., Magdalena, I., Silitonga, E. A., & Silfia, S. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam masa pandemi di SDN Panunggan 1. *Jurnal sosial dan sains*, 1(2), 63-74.
- Akhmad, M. W., Norhidayah, N., Ilhami, R., Aisyah, N., Danial, D., & Nur, M. J. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 7(2), 26-32.
- Nurhikmah, N., Isnaeni, W., & Sulistriorini, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Alfabet Konstruksi Berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Membaca dan Literasi Digital. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(1), 63-72.
- Syaflinda, S., & Nazri, I. (2022). Application of Workshop Techniques to Improve Teacher Pedagogic Competence in Making Power Point Projection Media at SLB PAB Payakumbuh. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(1), 27-32.
- Hasan, Muhammad, et al. "Media pembelajaran." (2021).
- Damayanti, N. V. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 9(07).
- Amir, L. R., Tanti, I., Maharani, D. A., Wimardhani, Y. S., Julia, V., Sulijaya, B., & Puspitawati, R. (2020). Student perspective of classroom and distance learning during COVID-19 pandemic in the undergraduate dental study program Universitas Indonesia. *BMC medical education*, 20, 1-8.
- Nurasih, Y. P., Wahyuni, I., & Leksono, S. M. (2020). Pengembangan majalah invertebrata sebagai sumber belajar siswa sma pada subkonsep invertebrata. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 87-97.
- Fatonah, K., Hapudin, M. S., & Saputra, D. S. (2024). PEMETAAN GENRE SASTRA DALAM BUKU TEKS BAHASA INDONESIA KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 4972-4986.
- Nurgiyantoro, B., & Efendi, A. (2013). Prioritas penentuan nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran sastra remaja. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3).
- Kosasih, Ayu Nuraini, Sukatmo Sukatmo, and Heri Isnaini. "Problematika menulis teks cerpen pada proses pembelajaran siswa." *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa* 1.1 (2023): 51-60.
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276.

Yulianti, Y. A., & Wulandari, D. (2021). Flipped classroom: Model pembelajaran untuk mencapai kecakapan abad 21 sesuai kurikulum 2013. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 372-384.

Mustakim, M., & Nuralan, S. (2020). HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 1 TAMBUN. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 6-9

ASISE, A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF UNTUK GURU MATA PELAJARAN IPS DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 MEMPAWAH* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK)

MuhammadAlfianNur

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
2	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
3	positori.umsu.ac.id Internet Source	1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
5	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
6	Submitted to Universitas Muhammadiyah Buton Student Paper	<1%
7	bajangjournal.com Internet Source	<1%
8	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	<1%
9	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1%

10

Submitted to Universitas Negeri Surabaya
The State University of Surabaya

Student Paper

<1 %

11

positori.unsil.ac.id

Internet Source

<1 %

12

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

13

digilib.uinkhas.ac.id

Internet Source

<1 %

14

docplayer.info

Internet Source

<1 %

15

Nurcaya Nurcaya, Jumadi Jumadi, Ahmad Ghazali Samad, Muhlis Muhlis, Abdul Kadir, Abdul Wahid. "Optimalisasi Pemakaian Bahasa Indonesia dalam Karangan Narasi Siswa di SMA 9 Wajo: Analisis Kesalahan Berbahasa", Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2023

Publication

<1 %

16

Ummul Khair. "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2018

Publication

<1 %

17

repository.uinjkt.ac.id

Internet Source

<1 %

18

Santi Yuliani. "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS TEKS FABEL DENGAN PEMBELAJARAN BERBASIS PORTOFOLIO PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 PONDOK KELAPA BENGKULU TENGAH", Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2016

Publication

<1 %

19

Selvi Habibah Asyhari, Hidayat Hidayat. "Pengembangan Media Pembelajaran Doratoon Berbasis PBL untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD", Jurnal Dirosah Islamiyah, 2023

Publication

<1 %

20

repository.unej.ac.id

Internet Source

<1 %

21

123dok.com

Internet Source

<1 %

22

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

23

oranglampung.wordpress.com

Internet Source

<1 %

24

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1 %

25

lib.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

26

media.neliti.com

Internet Source

<1 %

27

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1 %

28

yunibiologismayppi2.blogspot.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off