

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *THE STORY BOARD OF ANIMALS* MATERI FABEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN NGADI**

**Skripsi**

Diajukan untuk Penulisan Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI



OLEH:

**MUHAMMAD ALFIAN NUR FIRMANSYAH**  
NPM 2014060156

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2024

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi oleh :

**MUHAMMAD ALFIAN NUR FIRMANSYAH**

NPM. 2014060156

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *THE STORY BOARD OF ANIMALS* MATERI FABEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN NGADI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program

Studi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal : 05 Juli 2024

**MENGETAHUI**

Dosen Pembimbing I



Ita Kurnia, M.Pd.  
NIDN. 0701128306

Dosen Pembimbing II



Wahyudi, M.Sn.  
NIDN. 0705069001

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi oleh:

**MUHAMMAD ALFIAN NUR FIRMANSYAH**

NPM. 2014060156

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *THE STORY BOARD OF ANIMALS* MATERI FABEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN NGADI**

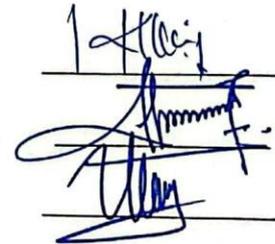
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program  
Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 18 Juli 2024

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Ita Kurnia, M.Pd.
2. Penguji I : Muhamad Basori, S.Pd.I, M.Pd.
3. Penguji II : Wahyudi, M.Sn.



Mengetahui,



**Dj. Agus Widodo, M.Pd.**

6024086901

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Muhammad Alfian Nur Firmansyah  
Jenis Kelamin : Laki - laki  
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 14 April 2002  
NPM : 2014060156  
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2024

Yang Menyatakan

Muhammad Alfian Nur F  
NPM. 2014060156

## **MOTTO**

“ Hatiku Tenang Karena Mengetahui Bahwa Apa yang Melewatkanku Tidak  
Akan Pernah Menjadi Takdirku, Dan Apa Yang Ditakdirkan  
Untukku Tidak Akan Pernah melewatkan ”

**( Umar Bin Khattab )**

“ Nasib memang Diserahkan Kepada Manusia Untuk Digarap, Tetapi  
Takdir Harus Ditandatangani Di Atas Materai Dan Tidak Boleh Digugat  
Kalau Nanti Terjadi Apa-apa Baik Atau Buruk “

**( Prof Dr. Sapardi Djoko Damono )**

“ Perbanyak Bersyukur, Kurangi Mengeluh. Buka Mata, Jembatan  
Telinga, Perluas Hati. Sadari Kamu Ada Pada Sekarang Bukan Kemarin  
Atau Besok, Nikmati Setiap Momen Dalam Hidup, Berpetualanglah “

**( Ayu Estiningtias )**

## PERSEMBAHAN

Tidak ada lembar paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucap syukur atas Rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua penulis, bapak Ali Anwaruddin & ibu Lilik Sri Wahyuni. Yang selalu mendukung dan mendo'akan penulis setiap hari sehingga skripsi ini terselesaikan.
2. Mbah saya Susmiyati yang selalu memberikan semangat dan yang selalu mendoakan saya agar diberikan kelancaran dalam mengerjakan skripsi.
3. Tante & om saya Agustin Tri Andayani & Yohanes Dwi Kuncoro yang selalu memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Ita Kurnia, M.Pd. dan bapak Wahyudi, M.Sn., selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dan mengarahkan penulis agar bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman satu bimbingan saya khususnya Ovi, Dhana, Shely, Dewi, Mahesa, Mia, Hady, yang saling memberikan *support* untuk selalu semangat dalam mengerjakan skripsi.
6. Teman hidup saya yaitu Tika Sari yang selalu menghibur dan menemani keseharian saya saat mengerjakan skripsi.
7. Teman dari kampus IIK khususnya Yesa & Nino yang selalu saya repotkan untuk membantu mencetak skripsi saya.
8. Seluruh dosen PGSD yang telah mengajar dan memberikan ilmu kepada penulis sehingga penulis memiliki banyak pengalaman.
9. Sahabat – sahabatku kelas 4B PGSD khususnya Arga, Aulia, Sakiya, Binti, Winda, Abriel, Bayu, yang selalu memberi dukungan, semangat, serta selalu ada dalam suka maupun duka selama berkuliah.
10. Teman satu angkatan PGSD yang selalu bertukar informasi agar perkuliahan berjalan dengan lancar.

## ABSTRAK

**Muhammad Alfian Nur Firmansyah:** PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *THE STORY BOARD OF ANIMALS* MATERI FABEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SDN NGADI, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang).

Penelitian ini dilatarbelakangi observasi dan wawancara di SDN NGADI terdapat permasalahan Pembelajaran bahasa Indonesia materi fabel, pembelajaran bersifat *teacher center*, guru terlalu liris dalam penyampaian materi sehingga membuat kelas menjadi kurang kondusif dan peserta didik ramai dan bermain, metode pembelajaran yang digunakan membuat peserta didik bosan belajar bahasa Indonesia materi fabel, peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi fabel karena kurangnya menampilkan media pembelajaran, kurangnya memberi *reward* kepada peserta didik yang berprestasi disebabkan Optimalisasi pengelolaan kelas yang kurang dan kreativitas dalam membuat media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kevalidan media *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo. (2) mengetahui kepraktisan media *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo. (3) mengetahui keefektifan media *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo.

Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) model ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah kelas II SDN NGADI yang berjumlah 28 peserta didik dan SDN GANDU yang berjumlah 10 peserta didik.

Berdasarkan dari penelitian ini diperoleh hasil kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil Kevalidan dari ahli materi dan media mendapat skor dengan rata-rata skor 84% dengan kriteria sangat valid. Dan Hasil kepraktisan skala terbatas mendapat skor dengan rata-rata skor 91% dengan kriteria sangat praktis, Hasil Kepraktisan skala luas mendapat skor dengan rata-rata skor 87% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil keefektifan skala terbatas mendapatkan skor dengan rata-rata 84 dengan kriteria sangat efektif dan hasil keefektifan skala luas mendapat skor dengan rata-rata 90 dan dinyatakan sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) sangat layak digunakan dalam menyampaikan materi fabel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M. Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan UN PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Ibu Ita Kurnia, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 sekaligus ketua penguji Skripsi yang membimbing dan memberikan saran dalam penulisan Skripsi ini.
5. Bapak Wahyudi, M.Sn Selaku dosen pembimbing II sekaligus penguji II Skripsi yang membimbing dan memberikan saran dalam penulisan Skripsi ini.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 18 Juli 2024

Muhammad Alfian Nur F  
NPM. 2014060156

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN. ....	xiv
BAB 1 : PENDAHULUAN	
A.    Latar Belakang Masalah .....	1
B.    Identifikasi Masalah .....	8
C.    Pembatasan Masalah .....	9
D.    Rumusan Masalah .....	9
E.    Tujuan Penelitian.....	10
F.    Manfaat Penelitian.....	11

## BAB II : LANDASAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	13
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	16
B. Media Pembelajaran Berbasis <i>Story board</i> .....	18
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Story Board</i> (Papan Cerita Binatang).....	18
2. Manfaat Media <i>Story Board</i> .....	19
3. Kelebihan media <i>Story Board</i> (Papan Cerita Binatang).....	20
4. Kekurangan media <i>Story Board</i> (papan cerita binatang).....	21
5. Pembuatan media <i>Story Board</i> (Papan Cerita Binatang).....	22
6. Penggunaan media <i>story board</i> (Papan Cerita Binatang).....	22
7. Karakteristik media <i>story board</i> yang baik (Papan Cerita Binatang).....	23
8. Kompetensi Bahasa Indonesia di SD.....	25
C. Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Indonesia .....	26
1. Pengertian fabel .....	26
2. Ciri-ciri Fabel .....	27
3. Unsur-unsur Intrinsik Fabel.....	28
D. Pengertian Hasil Belajar .....	33
E. Karakteristik Siswa Kelas Rendah .....	33
F. Penelitian Terdahulu.....	35
G. Kerangka Berfikir.....	37

### BAB III : METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan .....	40
B. Prosedur Pengembangan.....	41
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	47
D. Uji Coba Produk.....	48
1. Desain uji coba.....	48
2. Subjek uji coba.....	49
E. Validasi Produk .....	50
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	51
1. Pengembangan Instrumen.....	51
2. Validasi instrumen .....	60
G. Teknik Analisis Data .....	60
H. Norma Pengujian .....	64

### BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan	
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	66
2. Intepretasi hasil studi pendahuluan.....	71
3. Desain awal media.....	72
B. Validasi .....	76
1. Kevalidan .....	76
a. Hasil validasi materi.....	76
b. Hasil validasi media .....	77
2. Kepraktisan.....	78
a. Hasil kepraltisan skala terbatas.....	79
b. Hasil kepraktisan skala luas.....	82
3. Keefektifan .....	84

a. Hasil keefektifan skala terbatas.....	84
b. Hasil Keefektifan Skala Luas.....	86
C. Validasi Model .....	87
1. Deskripsi .....	87
2. Intepretasi.....	90
3. Desain akhir .....	91
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	91
1. Spesifikasi Media pembelajaran <i>The Story Board Of Animals</i> (Papan Cerita Binatang). Spesifikasi media <i>The Story Board Of Animals</i> (Papan Cerita Binatang) sebagai berikut. ....	91
2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, Dan Kelemahan Media pembelajaran <i>The Story Board Of Animals</i> (Papan Cerita Binatang).....	92
3. Keunggulan Media pembelajaran <i>The Story Board Of Animals</i> (Papan Cerita Binatang) .....	93
4. Kelemahan Media pembelajaran <i>The Story Board Of Animals</i> (Papan Cerita Binatang) .....	93
5. Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi <i>The Story Board Of Animals</i> (Papan Cerita Binatang) .....	94
BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan .....	95
B. Implikasi .....	96
C. Saran .....	97
DAFTAR PUSTAKA. ....	98
LAMPIRAN- LAMPIRAN .....	101

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Kompetensi dasar .....	25
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi. ....	53
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Bahan ajar.....	54
Tabel 3.3 Angket Respon Guru.....	56
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa .....	57
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas.....	59
Tabel 3.6 Uji Reliabilitas.....	60
Tabel 3.7 Validasi Instrumen .....	60
Tabel 3.8 Kriteria Validasi .....	61
Tabel 3.9 kriteria Penilaian angket Respon Guru.....	62
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa. ....	62
Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan.....	63
Tabel 3.12 Konversi Hasil Belajar .....	64
Tabel 4.1 Hasil Need Assesment Guru.....	68
Tabel 4.2 Hasil Need Assesment Siswa.....	69
Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Ulangan Harian Siswa. ....	71
Tabel 4.4 kompetensi dasar bahasa indonesia .....	73
Tabel 4.5 Lembar angket Validasi Materi .....	77
Tabel 4.6 Lembar Angket Validasi Bahan Ajar.....	78
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Skala Terbatas .....	80
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Terbatas .....	81
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Skala Luas. ....	82
Tabel 4.10 Angket Kepraktisan Respon siswa Skala Luas.....	83
Tabel 4.11 Hasil Uji Keefektifan Skala Terbatas. ....	85
Tabel 4.12 Hasil Uji Kefektifan Skala Luas. ....	86
Tabel 4.13 Hasil Uji Kevalidan .....	90

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.4 Kerangka Berfikir.....	39
Gambar 3.1 Peta Konsep Model Addie.....	40
Gambar 3.2 Papan Kerangka Utama .....	44
Gambar 3.3 Design Yang Akan Dibuat .....	44
Gambar 3. 4 Media The Story Board Of Animals .....	44
Gambar 4.1 Sisi Warna Hitam .....	75
Gambar 4.2 Sisi Warna Biru.....	75
Gambar 4.3 Sisi Warna Abu-Abu .....	75
Gambar 4.4 Sisi Warna Hijau .....	76
Gambar 4.6 Komentar Atau Saran Dari Ahli Materi.....	88
Gambar 4.7 Komentar Atau Saran Dari Ahli Media.....	90
Gambar 4.8 Design Dari Luar Media.....	91
Gambar 4.9 The Story Board Of Animals.....	91

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul.....	101
Lampiran 2 berita Acara Kemajuan Pembimbingan.....	102
Lampiran 3 Lembar Wawancara Observasi.....	104
Lampiran 4 Lembar Angket Siswa.....	105
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media.....	106
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	111
Lampiran 7 Lembar Angket Respon Guru.....	116
Lampiran 8 Lembar Angket Respon siswa.....	119
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	120
Lampiran 10 Hasil Pretest.....	133
Lampiran 11 Lembar Observer.....	135
Lampiran 12 Surat Melakukan Penelitian.....	138
Lampiran 13 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk.....	139
Lampiran 14 Foto Pemanfaatan Produk.....	140
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	141
Lampiran 16 Hasil Plagiasi.....	142

# **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 peserta didik 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 bertakwa. Seperti yang dijelaskan UU RI No. 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 dipaparkan bahwa “Tujuan pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik 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 terdapat dalam Undang-Undang Dasar 1945 pada pasal 36. Pasal tersebut menyatakan bahwa “Bahasa Negara ialah bahasa Indonesia” (Supriadin, 2016). 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 peserta didik belum memahami materi secara jelas.

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

sehingga membuat kelas menjadi kurang kondusif dan peserta didik asyik ramai dan bermain. 3. Metode pembelajaran yang digunakan membuat peserta didik bosan belajar bahasa Indonesia materi fabel. 4. peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi fabel karena kurangnya menampilkan media pembelajaran. 5. Kurangnya memberi *reward* kepada peserta didik yang berprestasi. Selain Faktor dari peserta didik, 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 peserta didik. 5 peserta didik diantaranya mampu menyerap apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran dan mendapatkan nilai diatas KKM. Dan sisanya 23 peserta didik 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 peserta didik agar lebih aktif mengikuti pembelajaran tersebut. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi belajar peserta didik adalah menampilkan media pembelajaran yang

menarik sehingga dapat memahami materi fabel tentang sikap hidup rukun dan tentunya dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

SDN Ngadi 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 peserta didik untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik 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 peserta didik

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 peserta didik, membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak, membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, serta mendorong peserta didik 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 peserta didik kelas eksperimen tidak terdapat peserta didik yang mendapat kategori nilai kurang. Ada 2 peserta didik yang mendapat nilai kategori cukup, 14 peserta didik yang mendapat nilai kategori baik, dan 8 peserta didik yang

mendapat nilai kategori sangat baik. Pada kelas kontrol terdapat 1 peserta didik yang mendapat nilai kategori kurang, 10 peserta didik yang mendapat kategori cukup, 12 peserta didik yang mendapatkan nilai kategori baik dan 1 peserta didik 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 peserta didik 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 peserta didik. 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 peserta didik 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 peserta didik terhadap materi fabel, sehingga peneliti mengambil judul “Pengembangan Media *The Story Board Of Animals* Materi fabel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik kelas II SDN Ngadi”.

## **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 peserta didik 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 di identifikasikan 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 *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) yang akan diterapkan guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik 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 *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun pada kelas II SDN Ngadi?
2. Bagaimana kepraktisan media *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun pada kelas II SDN Ngadi?
3. Bagaimana keefektifan media *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) 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 peserta didik kelas II SDN Ngadi. Tujuan Ini dapat dijabarkan ke dalam tujuan- tujuan sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo.

2. Mengetahui kepraktisan media *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo.
3. Mengetahui keefektifan media *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) 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 peserta didik 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* (Papan Cerita Binatang).

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 peserta didik dalam keberhasilan mengajar bahasa indonesia.

c. Manfaat bagi siswa

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

## DAFTAR PUSTAKA

- 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).
- Ayudira, A., Suryanto, Er., & Waluyo, B. (2017). Analisis kesalahan penggunaan bahasa indonersia dalam laporan hasil observasi pada siswa smp. *Basastra*, 4(1), 34- 49.  
<https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/bioscientist/article/download/11192/5905>
- Akhmad, M. W., Norhirdayah, N., Irlhamir, R., Airsyah, N., Daniral, D., & Nur, M. J. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemberlajaran Tatap Muka Pasca Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 7(2), 26-32.  
<https://journal.uiad.ac.id/index.php/JPDK/article/view/1322>
- Amirr, L. R., Tanti, Ir., Maharani, D. A., Wimardhani, Y. S., Julira, V., Sulijaya, B., & Puspirtawati, R. (2020). Student perspective of classroom and distance learning during COVID-19 pandemic in the undergraduater dental study program Universitas Indonesia. *BMC medical education*, 20,1-8.  
<https://link.springer.com/article/10.1186/s12909-020-02312-0>
- 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).  
<http://digilib.ikipgriptk.ac.id/id/eprint/1030/>
- Damayanti, N. V. (2021). Pengembangan Media Pemberlajaran Berbasis *Power Point* Pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 9(07).
- Erica, Sukmawarti. "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pemberlajaran PKN Di SD." *Abilirty: Journal of Educatiron and Social Analysis* (2021): 110-122.
- 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.
- Hasan, Muhammad, et al. (2021) Media pembelajaran.  
<https://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/download/132/23>

- Khairr, Ummul. "Pemberlajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI." *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 2.1 (2018): 81.
- 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.
- Mulyanirngsih, I. (2017). Sikap mahasiswa terhadap bahasa indonesia. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 79-87.
- Mustakirm, M., & Nuralan, S. (2020). HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN 1
- Nurrirta, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurlairlah, N., & Ardiransyah, H. (2022). The Influencer of the School Environment on Character Form Students in PKN Lessons. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 5(2), 281-289.
- Nurhirkmah, N., Isnaeni, W., & Sulistriroririr, 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.
- Nurgiyantoro, B., & Efendi, A. (2013). Prioritas penentuan nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran sastra remaja. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3).
- Nugraha, S. A., Sudiratmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276.
- Palika, R., Nisaa, T. A., Ningrum, S. M., & Haquer, B. A. (2020). Studi Literatu Kekurangan dan Kelebihan Pengujian Black Box. *Teknomatika*, 10(2), 131-140.
- Putri, Ayu Dwi Kesuma, and Nani Imaniyati. "Pengembangan profersi guru dalam meningkatkan kinerja guru (Professional development of teachers in improving the performance of teacher)." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2.2 (2017): 93-101.
- Purwanti, K. N., Magdalena, Ir., Silitonga, Er. A., & Silfira, S. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam masa pandermi di SDN Panunggangan 1. *Jurnal sosial dan sains*, 1(2), 63-74.

- Rahayu, Entin Fuji. "Manajemen pembelajaran dalam rangka pengembangan kecerdasan majemuk peserta didik." *Manajemen Pendidikan* 24.5 (2015): 357-366.
- 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
- Syaflinda, S., & Nazrir, Ir. (2022). Application of Workshop Techniques to Improver Teracher Pedagogic Competence in Making Power Point Projection Media at SLB PAB Payakumbuh. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 1(1), 27-32.
- Wirnarni, R., & Astuti, E. R. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 69-79.