

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK SISWA KELAS V MIN 3 LANGSA

Luthfi Mahsa Khairani¹, Bunga Mulyahati², Maisarah³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Samudra

¹khairaniluthfimahsa@gmail.com, ² bungamulyahati@unsam.ac.id,

³maisarah@unsam.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' short story writing skills and the lack of learning media that integrate local wisdom. The study aimed to develop and determine the validity, practicality, and effectiveness of local wisdom-based serial picture media for improving the short story writing skills of fifth-grade students at MIN 3 Langsa. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were 12 fifth-grade students at MIN 3 Langsa. Data were collected through validation questionnaires completed by material, media, and language experts, teacher and student response questionnaires, and an assessment of students' short story writing skills. The results showed that the material expert validation reached 90.9% (very valid), the media expert validation reached 80% (valid), and the language expert validation reached 98.33% (very valid), resulting in an overall validity score of 89.74%, which falls into the very valid category. The practicality test showed that student responses reached 91.66% and teacher responses reached 90%, with an average practicality score of 91.33%, categorized as very practical. Furthermore, the effectiveness test yielded an N-Gain score of 0.64, indicating a moderate level of effectiveness. Therefore, the developed local wisdom-based serial picture media is considered very valid, very practical, and moderately effective, making it suitable for use in Indonesian language learning, particularly in teaching short story writing to fifth-grade students at MIN 3 Langsa.

Keywords: *local wisdom, serial picture media, short story writing, ADDIE, elementary school.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan rendahnya keterampilan menulis cerita pendek dan media yang digunakan belum mengintegrasikan kearifan lokal. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain, validitas, praktikalitas dan efektivitas media gambar berseri berbasis kearifan lokal pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V MIN 3 Langsa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*). Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrument pengumpulan data uji validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, angket respon siswa dan guru untuk mengetahui praktikalitas media. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan di kelas V MIN 3 Langsa. Hasil validasi ahli materi pengembangan media gambar berseri berbasis

kearifan lokal mendapatkan persentase 90,9% Dengan kriteria “Sangat Valid”, dari hasil validasi ahli media mendapatkan persentase 80% dengan kriteria “Valid”, dari hasil validasi ahli bahasa mendapatkan persentase 98,33% dengan kriteria “Sangat Valid”, sehingga diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 89,74% dengan kriteria “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil angket respon siswa mendapatkan persentase 91,66% dengan kriteria “Sangat Praktis dan respon guru memperoleh persentase 90% dengan kriteria “Sangat Praktis”, sehingga diperoleh rata-rata persentase praktikalitas sebesar 91,33% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil menulis cerita pendek siswa mendapatkan hasil N-Gain sebesar 0,64 dengan kriteria “Sedang” atau cukup efektif. Dengan demikian, media gambar berseri berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan cukup efektif sehingga layak digunakan untuk proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis cerita pendek kelas V MIN 3 Langsa.

Kata kunci: Pengembangan, Gambar Berseri Berbasis Kearifan Lokal, Cerita Pendek

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan empat kemampuan berbahasa, yaitu menulis, membaca, menyimak, dan berbicara. Pada kurikulum Merdeka mata Pelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara lisan maupun tulis dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam berbagai konteks baik formal maupun nonformal (Agustina, 2023).

Di antara empat keterampilan berbahasa, salah satunya terdapat keterampilan menulis. Menulis dapat diartikan sebagai suatu aktivitas menyampaikan pesan melalui tulisan sebagai sarana utamanya. Menurut Laila Qadaria et al., (2023) menulis adalah kegiatan yang melibatkan

pengungkapan ide dan perasaan melalui huruf, angka, dan simbol-simbol bahasa dengan menggunakan alat tulis.

Menurut Wiratama et al., (2022) keterampilan menulis adalah sebuah proses yang dinamis dan kreatif untuk menyampaikan ide kedalam bentuk tulisan, sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi antara penulis dan pembaca. Keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan paling sulit dibandingkan dengan keterampilan lainnya, karena menulis membutuhkan pengetahuan menguasai kosakata, pengetahuan, pengalaman agar bisa menyampaikan ide penulis kepada pembaca secara terstruktur dan jelas (Feby Inggriyani, 2021).

Salah satu keterampilan menulis yaitu keterampilan menulis cerita pendek. Cerita pendek atau cerpen merupakan jenis karya sastra yang durasinya lebih singkat dibandingkan dengan novel, yakni tidak lebih dari 10.000 kata. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Sabila & Nurhayati, (2022) yang menyatakan bahwa cerpen merupakan prosa fiksi yang menceritakan tentang suatu peristiwa yang dialami oleh tokoh utama, dan cerpen lebih sederhana dari pada novel.

Keterampilan dalam menulis cerita pendek tidak hanya meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan menulis, tetapi juga mendorong siswa untuk meningkatkan kreativitas, imajinasi, serta keterampilan berpikir kritis dan analitis (Pratiwi, 2024). Pada kurikulum Merdeka capaian pembelajaran (CP) fase c menekankan peserta didik mampu menulis berbagai teks sederhana berdasarkan gagasan, hasil pengamatan, pengalaman dan imajinasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V MIN 3 Langsa menunjukkan bahwa keterampilan menulis cerita pendek

masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun alur cerita, serta memilih kosakata yang sesuai saat menulis cerita pendek. Media yang tersedia juga belum mengintegrasikan kearifan lokal sekitar mereka. Dari 12 siswa yang menjadi subjek penelitian, hanya 4 siswa (33,33%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 8 dari 12 siswa (66,67%) belum mencapai ketuntasan. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media yang hanya menggunakan buku paket, metode ceramah, penugasan menulis dan media tidak mengintegrasikan kearifan lokal sekitar siswa.

Diperlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam menulis cerita pendek yaitu media gambar berseri. Sesuai dengan pendapat Prassetia, (2023) bahwa penggunaan media gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan terhadap kemampuan menulis siswa.

Media gambar berseri adalah media pembelajaran visual dua

dimensi yang menampilkan gambar-gambar secara berurutan untuk menunjukkan suatu kejadian atau urutan peristiwa. Menurut Renza et al., (2022) dengan menggunakan media ini, siswa dapat dengan mudah mengekspresikan ide atau pemikiran mereka dengan kata-kata yang sesuai urutan gambar.

Kearifan lokal dapat diartikan sebagai gagasan, nilai, pandangan, sudut pandang yang berasal dari masyarakat setempat, penuh hikmah, mengundang nilai-nilai positif yang ditanamkan dan diyakini oleh anggota masyarakat (Rosyda et al., 2025). Pembelajaran yang menghubungkan nilai-nilai budaya lokal sangat penting untuk menjaga keberlangsungan budaya, membentuk karakter siswa, serta meningkatkan rasa hormat dan menghargai terhadap keberagaman budaya disekitar mereka (Ardi et al., 2024).

Peneliti mengintegrasikan kearifan lokal yang bertemakan pelestarian hutan mangrove yang terdapat nilai-nilai budaya seperti gotong royong membersihkan hutan mangrove dari sampah plastik, menjaga kelestarian hutan mangrove. Pelestarian hutan mangrove termasuk kearifan lokal yang dapat ditemukan

pada sistem budaya dan sosial pada kearifan lokal Peulara Uteun (Pelestarian hutan), kearifan lokal ini salah satu upaya menjaga ekologi disekitar hutan mangrove (Ramazan & Riyani, 2020).

Media ini disusun berdasarkan kurikulum Merdeka sesuai dengan CP, TP, karakteristik dan kebutuhan siswa. Siswa kelas V yang berada pada tahap operasional konkret sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget. Pada tahap ini, siswa belajar lebih efektif melalui benda nyata, gambar, warna, dan pengalaman visual (Diyah et al., 2026). Siswa kelas V dengan rata-rata umur 11 tahun membutuhkan media yang dapat diamati oleh panca Indera (Cahyani & Sukidi, 2018).

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Branch, (2009) ADDIE merupakan sebuah konsep pengembangan produk yang diterapkan untuk membangun pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kinerja

(*Performance based learning*). Pengembangan produk melalui proses ADDIE hingga saat ini tetap menjadi salah satu pendekatan yang paling efektif.

Tahap *analyze* berfokus pada identifikasi kebutuhan, permasalahan, serta karakteristik peserta didik untuk menentukan tujuan pembelajaran yang relevan. Pada tahap ini peneliti memperoleh pengumpulan data dan informasi melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa. Terdapat 6 tahapan analisis yaitu (1) memvalidasi kesenjangan kinerja (*Validate the performance gap*), (2) menentukan tujuan pembelajaran (*Determine Instructional goals*), (3) Identifikasi sasaran pembelajaran (*Comfirm the intended audience*), (4) Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan (*Identidy required resource*), (5) Menentukan sistem penyampaian pembelajaran (*Determine potentital delivery systems*). (6) Menyusun rencana pengelolaan pengembangan (*Compose a project management plan*).

Tahap *design* atau perencanaan bertujuan untuk memverifikasi kinerja yang diharapkan serta menentukan metode pengujian yang tepat (Branch,

2009). Terdapat beberapa tahapan umum yaitu: (1) Melakukan inventarisasi tugas (*Conduct a tas inventory*), (2) Menyusun tujuan pembelajaran (*Compose performance objectives*), (3) Membuat strategi penilaian (*Generate testing strategies*), (4) Menghitung pengembalian investasi (*Calculate return on investment*).

Tahap *development* (pengembangan) bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang telah dipilih (Branch, 2009). Beberapa tahapan dalam pengembangan yaitu: (1) Menyusun konten pembelajaran (*Generate content*), (2) Mengembangkan media pendukung pembelajaran (*Select or develop supporting media*), (3) Mengembangkan buku panduan untuk siswa (*Develop guidance for the student*), (4) Mengembangkan buku panduan untuk guru (*Develop guidance for the teacher*), (5) Revisi hasil validasi media, materi dan bahasa (*Conduct formative revisions*), (6) Melakukan uji coba terbatas (*Conduct a pilot test*).

Menurut Branch, (2009) tahap *implementation* bertujuan untuk mempersiapkan lingkungan belajar

dan melibatkan siswa. Pada tahap implementasi peneliti mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa. Dari tahap implementasi juga dapat mengetahui praktikalitas dari hasil respon angket siswa dan guru.

Tahap *evaluation* menjadi tahapan penutup dalam skema pengembangan ADDIE dengan data terkait hasil evaluasi penggunaan media gambar berseri berbasis kearifan lokal. Pada tahap ini peneliti menentukan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi dan melakukan evaluasi.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran gambar berseri berbasis kearifan lokal pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V MIN 3 Langsa. Media gambar berseri ini menggunakan *platform* canva dan gemini ai untuk pembentukan karakter. Media ini terdiri dari cover, CP, TP, petunjuk penggunaan, indikator keterampilan menulis, media gambar berseri, lembar menulis cerita pendek dan identitas pengembang.

Desain media gambar berseri berbasis kearifan lokal dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Sesuai dengan

pendapat Branch, (2009) pengembangan media harus didasarkan pada hasil identifikasi kebutuhan, permasalahan, serta karakteristik peserta didik untuk menentukan tujuan pembelajaran agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media juga mengintegrasikan kearifan lokal untuk membentuk karakter siswa. Media di desain dengan berbagai elemen-elemen menarik, terdapat gambar berseri yang runtuk dan teks yang mempermudah siswa.

Media ini sudah melalui tahap validasi ahli media, materi dan bahasa. Adapun validator yang menjadi ahli media bernama inu Senny Widia Oktari, S.Pd., M.Pd. Validator ahli materi dan bahasa Bernama ibu Ikrima Maulida, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil data rekapitulasi validasi ahli media, materi dan bahasa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Validasi Media

Aspek	Skor	Kriteria
Materi	90,9%	Sangat Valid
Media	80%	Valid
Bahasa	98,74%	Sangat Valid
Rata-rata	89,74%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata validitas media gambar berseri berbasis kearifan lokal

pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V MIN 3 Langsa yang dikembangkan oleh peneliti secara keseluruhan mendapatkan nilai 89,74% dengan kriteria sangat valid.

Berikut hasil rekapitulasi kepraktisan media gambar berseri berbasis kearifan lokal berdasarkan angket respon siswa dan guru dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Respon guru dan siswa

Aspek	Skor	Kriteria
Respon Siswa	91,66%	Sangat Praktis
Respon Guru	90%	Sangat Praktis
Rata-rata	90,83%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari rekapitulasi praktikalitas hasil respon guru dan siswa secara keseluruhan mendapatkan nilai 90,83% dengan kriteria sangat praktis.

Berikut hasil rekapitulasi efektivitas berdasarkan hasil menulis cerita pendek siswa kelas V MIN 3 Langsa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Efektivitas

Data	Skor	Persentase
Observasi Awal	688	57,33%
Observasi Akhir	1.016	84,66%
N-Gain	0,64	Sedang (Cukup efektif)

Berdasarkan dari hasil observasi awal hingga akhir mendapat nilai N-Gain sebesar 0,64 dengan kategori sedang atau cukup efektif.

Dapat disimpulkan bahwa media gambar berseri berbasis kearifan lokal sangat valid, sangat praktis dan cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada metari menulis cerita pendek.

D. Kesimpulan

Desain media gambar berseri berbasis kearifan lokal pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V MIN 3 Langsa dirancang berdasarkan hasil kebutuhan siswa. Media disusun menggunakan platform canva dan berbantuan gemini AI untuk pembentukan karakter.

Validitas media gambar berseri berbasis kearifan lokal pada keterampilan menulis cerita pendek memperoleh skor rata-rata sebesar 89,74%, sehingga media ini sangat valid untuk digunakan.

Praktikalitas media gambar berseri berbasis kearifan lokal pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V MIN 3 Langsa memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,83% dengan kriteria

sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan

Efektivitas media gambar berseri berbasis kearifan lokal pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V MIN 3 Langsa memperoleh nilai N-Cain sebesar 0,64 dengan kriteria sedang atau cukup efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E. S. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka. *Prosiding Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Untukmu Guruku.
- Ardi, R., Saputra, E. E., L. Parisu, C. Z., Permatasari, S. J., & Nurhaswinda. (2024). Studi Literature: Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam. In *Catha of Journal: Creative and Innovative Research* (Vol. 1, Issue 1)
- Branch, R. M. (2009). *Intruccion Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media. https://books.google.co.id/books?id=mHswJPE099EC&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false
- Cahyani, S. D., & Sukidi, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SDN Candipari 1 Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(12), 2159–2168.
- Diyah, R., Samir, J., & Purnama, A. D. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Proceedings Conference Sisi Indonesia III*, 23(1), 612–623.
- Feby Inggriyani. (2021). *jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang. Feby Inggriyani, Nur Anisa Pebrianti, Volume 7 N.*
- Laila Qadaria, Khoirul Bariah Rambe, Wapiatul Khairiah, Rahmanita Minta Ito Pulungan, & Elvira Zahratunnisa. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Menulis Belajar Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 97–106. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1>
- Prassetia, D. (2023). *Pengaruh Media Gambar Berseri terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IV SD Kharisma Bangsa.*
- Pratiwi, B. A. (2024). *Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Proyek untuk Pengembangan Keterampilan Menulis Cerita Pendek di SMP.* 10(3), 2998–3009.
- Ramazan, & Riyani, M. (2020). Kearifan Lokal dalam Folklor Asal Usul Kota Langsa. *Refleksi Edukatika: JURNAL Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 2087–9385.
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 445–451. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.56>
- Rosyda, L. N., Aka, K. A., & Santi, N. N. (2025). Media Pembelajaran Gambar Seri Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8, 813–821.
- Sabila, A. H., & Nurhayati, M. (2022). Analisis Cerpen “Ketika Aku Dan Kamu Menjadi Kita” Menggunakan Pendekatan Objektif. *POPULER: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 1(4), 98–104.
- Wiratama, N. A., Fatimah, I. D., & Widiyati, E. (2022). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu.* *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.