

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS NARASI SISWA KELAS
IV SEKOLAH DASAR**

Sherli Dwi Amanda¹, Bunga Mulyahati², Inge Ayudia³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Samudra

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

³ingeayudia@unsam.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to determine the development, validity, practicality, and effectiveness of digital serial image media in improving students' narrative writing skills. The study was conducted at SD Negeri Kampung Mesjid with 21 fourth-grade students as subjects. It employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The results indicated that the digital serial image media achieved validity scores of 90% (highly valid) for the content aspect, 92% (highly valid) for the language aspect, and 90% (highly valid) for the media aspect. Regarding practicality, the media received a score of 92% (highly practical) based on teacher responses and 94.86% (highly practical) based on student responses. Effectiveness results showed an N-Gain score of 0.73 (categorized as "High") and a percentage N-Gain of 73.43% (categorized as "Effective"). The study concludes that digital serial image media is feasible, practical, and effective for enhancing narrative writing skills.

Keywords: *Learning Media, Digital Sequential Images, Writing Skills, ADDIE, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, validitas, praktikalitas dan efektivitas media gambar berseri digital untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kampung Mesjid. Subjek penelitian ini yakni siswa kelas IV yang berjumlah 21 orang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yakni *Research and Development* (R&D). Rancangan yang digunakan adalah model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar berseri digital mendapatkan nilai validasi aspek materi 90% dengan kategori sangat valid, aspek Bahasa 92% dengan kategori sangat valid dan aspek media 90% dengan kategori sangat valid. Pada praktikalitas mendapatkan nilai dari respon guru 92% dengan kategori sangat praktis dan respon siswa sebesar 94,86% dengan kategori sangat praktis. Hasil Efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,73 dengan kategori "Tinggi" dan N-Gain persen sebesar 73,43% dengan kategori "Efektif". Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media gambar berseri digital layak, praktis dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks narasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Gambar Berseri Digital, Keterampilan Menulis, ADDIE, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan penting yang perlu dikuasai peserta didik karena menjadi dasar dalam berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan produktif yang membutuhkan kemampuan mengembangkan ide, memilih kosakata, menyusun kalimat, serta menerapkan ejaan dan tanda baca secara tepat (Sukma, 2023). Oleh karena itu, keterampilan menulis perlu dikembangkan sejak sekolah dasar agar peserta didik mampu menyampaikan gagasan secara sistematis dan sesuai dengan konteks.

Keterampilan menulis memiliki posisi penting pada kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B, peserta didik diharapkan mampu menulis berbagai tipe teks sederhana

dengan rangkaian kalimat yang beragam serta menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang bermakna denotatif sesuai konteks (BSKAP, 2025). Salah satu bentuk tulisan yang dipelajari adalah teks narasi. Kemampuan menulis teks narasi menuntut peserta didik untuk mengembangkan ide dan menyusun rangkaian peristiwa secara kronologis. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam mengorganisasi isi tulisan, mengembangkan kosakata, menggunakan struktur teks, serta menerapkan ejaan dan tanda baca (Nurazizah, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang dapat memberikan stimulus konkret dan membantu peserta didik mengembangkan gagasan secara sistematis.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri Kampung Mesjid. Pembelajaran menulis teks narasi masih didominasi penggunaan buku cetak dan penjelasan lisan, sementara media

yang dapat membantu peserta didik memahami urutan peristiwa secara konkret belum dimanfaatkan secara optimal. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun alur cerita secara berurutan, menggunakan kosakata, serta menerapkan ejaan dan tanda baca. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas IV, Samsidar, S.Pd., dan hasil pretest yang menunjukkan bahwa hanya 2 dari 21 peserta didik (9,52%) yang mencapai kategori tuntas, sedangkan 19 peserta didik (90,48%) belum tuntas. Persentase tersebut masih jauh dari ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 75% (Elisah et al., 2022). Data tersebut menunjukkan adanya permasalahan nyata dalam keterampilan menulis teks narasi yang perlu mendapatkan solusi melalui pembelajaran yang lebih mendukung proses pengembangan ide dan penyusunan cerita.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media gambar berseri digital. Media gambar berseri menyajikan beberapa gambar yang tersusun secara berurutan

sehingga dapat membantu peserta didik mengamati hubungan antar keadaan, memahami kronologi peristiwa, dan mengembangkan gagasan menjadi sebuah cerita. Penelitian Sahno (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan menulis teks narasi. Hasil penelitian Islamiah et al. (2022) juga menunjukkan bahwa media gambar berseri dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran menulis teks narasi. Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih menggunakan media gambar berseri dalam bentuk sederhana dan belum mengintegrasikan gambar dengan fitur digital secara menyeluruh. Kondisi tersebut menjadi peluang untuk mengembangkan media gambar berseri digital yang tidak hanya menyajikan rangkaian gambar, tetapi juga memuat materi, contoh teks, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, dan latihan dalam satu media interaktif.

Penggunaan gambar berseri digital juga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional

konkret. Pada tahap tersebut, peserta didik lebih mudah memahami informasi melalui objek atau pengalaman yang konkret (Mu'min, 2021). Penyajian rangkaian gambar secara berurutan dapat membantu peserta didik menghubungkan informasi visual dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki, kemudian menuangkannya dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, media gambar berseri digital berpotensi menjadi sarana yang dapat membantu peserta didik memahami alur peristiwa sekaligus mengembangkan keterampilan menulis teks narasi.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media gambar berseri digital untuk pembelajaran menulis teks narasi siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media gambar berseri digital yang layak digunakan serta mengetahui peningkatan keterampilan menulis teks narasi siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Pengembangan media ini diharapkan memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif

media pembelajaran yang interaktif dan bagi peserta didik dalam membantu memahami urutan peristiwa, mengembangkan gagasan, dan menyusun teks narasi secara sistematis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ini dipilih karena memberikan tahapan pengembangan yang sistematis dan terstruktur sehingga sesuai untuk menghasilkan produk berupa media gambar berseri digital. Tahapan dalam model ADDIE meliputi *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*.

Tahap *Analyze* yaitu tahapan awal yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kondisi permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi di lapangan. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan belajar, dan karakteristik siswa sebagai dasar pengembangan media gambar berseri digital. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan siswa, guru, kurikulum, materi, serta

karakteristik siswa pada SDN 2 Kampung Mesjid.

Tahap *Design* mencakup penyusunan rencana sistem pembelajaran dan pendefinisian secara jelas produk media gambar berseri digital yang dibuat berdasarkan temuan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, kurikulum, dan materi yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, storyboard dirancang bersama dengan tampilan media, materi pembelajaran, rangkaian gambar berseri, fitur interaktif, serta instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.

Tahap *Develop* merupakan proses mengubah rencana desain yang telah disusun pada tahap perancangan menjadi produk media digital berwarna. Pada tahap ini, komponen-komponen seperti *storyboard*, materi, rangkaian gambar, dan latihan dikembangkan menjadi produk media menggunakan perangkat lunak yang telah ditentukan. Produk awal yang telah selesai dibuat kemudian diperiksa oleh para ahli di bidang materi, bahasa, dan media untuk menilai kelayakannya. Hasil validasi dianalisis berdasarkan kriteria yang telah

ditetapkan. Jika terdapat bagian yang tidak memenuhi kriteria atau jika validator memberikan saran perbaikan, produk akan direvisi sesuai dengan masukan tersebut. Setelah revisi dilakukan, produk divalidasi kembali jika diperlukan untuk memastikan bahwa perbaikan telah sesuai dengan saran validator. Proses ini terus berlanjut hingga diperoleh produk media yang layak dan siap untuk diterapkan bagi siswa.

Tahap *Implement* Tahap implementasi dilaksanakan setelah media gambar berseri digital dinilai layak berdasarkan hasil validasi dan telah direvisi sesuai dengan saran validator. Implementasi ini dilakukan terhadap siswa kelas empat sekolah dasar dalam pembelajaran menulis teks narasi. Pada awal pelaksanaan, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam menulis teks narasi sebelum menggunakan media tersebut. Selanjutnya, siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media gambar berseri digital sesuai dengan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Media ini membantu siswa memahami urutan gambar, mengembangkan

gagasan, menyusun alur cerita, dan menulis teks narasi. Setelah menyelesaikan sesi pembelajaran menggunakan media tersebut, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur kemampuan menulis teks narasi mereka setelah penggunaan media. Selain itu, kuesioner respons diberikan kepada siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan media tersebut. Hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis untuk melihat sejauh mana peningkatan keterampilan menulis narasi dengan menghitung nilai N-Gain.

Tahap terakhir yaitu *Evaluate* dilakukan untuk mengevaluasi seluruh proses pengembangan berdasarkan hasil validasi ahli, hasil implementasi, serta respons guru dan siswa. Evaluasi bertujuan menghasilkan produk akhir yang memenuhi aspek validitas dan praktikalitas sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV materi teks narasi.

Subjek penelitian terdiri atas 21 siswa Kelas IV SD Negeri Kampung Mesjid Tahun Ajaran 2025/2026. Selain siswa, penelitian juga melibatkan seorang guru kelas IV sebagai praktisi pembelajaran serta

validator yang terdiri atas ahli materi, ahli evaluasi, dan ahli bahasa. Objek penelitian adalah media gambar berseri digital untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi.

Data penelitian diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, angket dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran serta kebutuhan pengembangan instrumen penilaian. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas produk dari para ahli serta data praktikalitas berdasarkan respons guru dan peserta didik.

Analisis data dilakukan secara analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data hasil validasi ahli dan angket praktikalitas dihitung menggunakan rumus persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan dan praktikalitas yang telah ditetapkan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan kualitas media gambar berseri digital yang dikembangkan sehingga memenuhi kriteria layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengembangan Media Gambar Berseri Digital

Pada penelitian ini dikembangkan media gambar berseri digital untuk meningkatkan keterampilan menulis teks narasi menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Model pengembangan ini dipilih karena memberikan prosedur yang sistematis dalam menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Tahap *Analyze* diawali dengan kegiatan observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SD Negeri Kampung Mesjid. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Kampung Mesjid ditemukan bahwa baik guru maupun siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu proses penulisan teks narasi. Dari 21 siswa, 19 orang atau 90,48% belum mencapai ketuntasan belajar, khususnya dalam hal mengembangkan gagasan, menyusun struktur teks, menggunakan kosakata, serta menerapkan ejaan dan tanda baca. Analisis kurikulum dan materi menunjukkan bahwa materi teks

narasi sesuai dengan tuntutan pembelajaran kelas IV, sementara hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi melalui stimulus visual dan panduan langkah demi langkah. Hasil analisis tersebut menjadi dasar pengembangan gambar berseri digital yang menyajikan urutan gambar, materi, contoh teks, dan latihan untuk membantu siswa mengembangkan gagasan serta menyusun teks narasi secara logis.

Selanjutnya, tahap *Design* dilakukan dengan menyusun rancangan produk berupa menyusun instrument penilaian kelayakan media, perancangan materi dan perancangan media yakni storyboard dan yang terakhir modul ajar. Media dirancang menggunakan konteks kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat menghubungkan gambar dengan pengalaman nyata yang mereka temui.

Tahap *Develop* menghasilkan produk media gambar berseri digital ini terdiri dari beberapa bagian, meliputi sampul, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi teks narasi, contoh teks narasi, gambar berseri 1 hingga 8, serta tugas

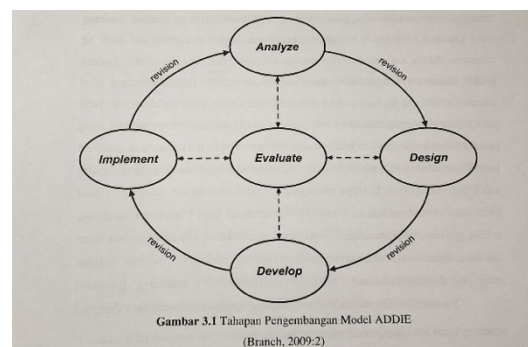
menulis. Media ini dilengkapi dengan gambar berwarna dan tampilan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas empat. Rangkaian gambar tersebut disusun untuk membantu siswa mengembangkan gagasan serta menciptakan alur cerita yang jelas dan logis. selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan instrumen sehingga produk yang dihasilkan memenuhi aspek kelayakan isi, gambar, dan kebahasaan sebelum diterapkan kepada siswa.

Tahap *Implement* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa kelas IV SD Negeri Kampung Mesjid. Kegiatan ini mencakup uji coba produk yang telah diperbarui. Selama implementasi, siswa diperlihatkan cara menggunakan media gambar berseri digital tersebut. Setelah itu, kuesioner dibagikan kepada siswa untuk mengetahui pendapat dan masukan mereka mengenai media tersebut. Selain itu, guru diberikan kuesioner kepraktisan untuk mengumpulkan tanggapan mengenai apakah materi pembelajaran yang

dibuat praktis untuk digunakan di kelas, khususnya bagi siswa kelas IV.

Pada proses *evaluate* dilakukan untuk mengukur kinerja produk yang telah dibuat. Hasil dikumpulkan dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta dari tanggapan kuesioner guru dan siswa, kemudian ditinjau kembali. Peneliti juga memeriksa peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan nilai mereka sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut. Hasil uji coba produk pada siswa membantu menunjukkan efektivitas media gambar berseri dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi.

Alur pengembangan instrumen penilaian pada penelitian ini disajikan pada Gambar 1



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE (gunakan gambar ADDIE yang ada pada skripsi).

Penerapan model ADDIE memberikan tahapan pengembangan yang sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan produk, pengembangan media, implementasi, hingga evaluasi produk. Setiap tahapan saling berkaitan sehingga produk yang dihasilkan telah melalui proses penyempurnaan berdasarkan masukan validator maupun hasil implementasi di lapangan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model ADDIE mampu menghasilkan instrumen penilaian yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hasil ini sejalan dengan pendapat Branch (2009) yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan yang sistematis dan fleksibel sehingga mampu menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas.

2. Validitas Media Gambar Berseri Digital

Kelayakan media gambar berseri digital ditentukan melalui proses validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses

validasi bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, gambar, dan penggunaan bahasa sebelum diterapkan kepada siswa. Penilaian dari ketiga validator menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil Validasi ahli materi menunjukan persentase 90% dengan kategori sangat layak, ahli media 90% dengan kategori sangat layak dan ahli Bahasa memberikan persentase 92% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut membuktikan bahwa produk media gambar berseri digital yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat diimplementasikan di sekolah. Ringkasan hasil validasi disajikan pada tabel 1.

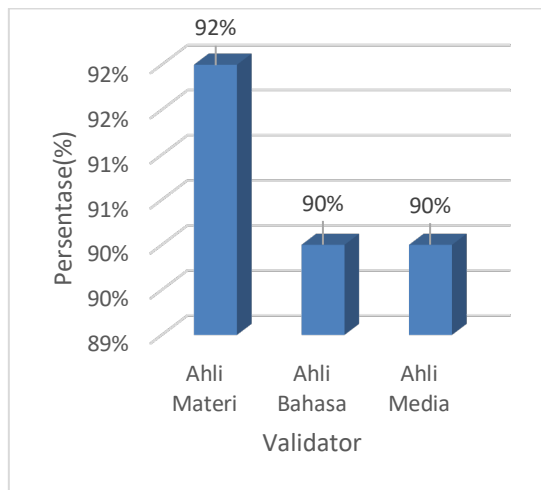
Tabel 1 Hasil Validasi Media Gambar Berseri

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Ahli Media	90%	Sangat Layak
Ahli Bahas	92%	Sangat Layak

Sumber: Data hasil penelitian (2026)

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil validasi dari masing-masing validator,

data tersebut disajikan kembali dalam bentuk diagram batang pada Gambar 2.



Gambar 2 Hasil Validasi Media Gambar Berseri

Media gambar seri digital masuk dalam kategori "sangat valid" dengan skor rata-rata 91%. berdasarkan hasil validasi, rincian skornya adalah 90% untuk aspek materi, 92% untuk aspek bahasa, dan 90% untuk aspek media. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar yang diperlukan, baik dari segi materi, penggunaan bahasa, penyajian, maupun desain visualnya. Hal ini menjadikannya sarana yang baik untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam membantu siswa kelas IV sekolah dasar meningkatkan keterampilan menulis cerita narasi.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian (Novitasari, 2023) yang menunjukkan bahwa media gambar seri memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Penelitian tersebut menemukan bahwa penggunaan gambar secara berurutan membantu penyajian informasi secara jelas, memudahkan siswa memahami urutan peristiwa, serta mendukung mereka dalam mengubah gagasan menjadi sebuah cerita. Ketika gambar disusun dalam format digital, siswa dapat melihat keterkaitan antarperistiwa dengan lebih baik, sehingga proses penulisan cerita menjadi lebih mudah.

3. Kepraktisan Media Gambar Berseri Digital

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa guru memberikan persentase sebesar 92%, sedangkan respons siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 94,86%. Kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat praktis, sehingga media yang dikembangkan dinilai mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Ringkasan hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

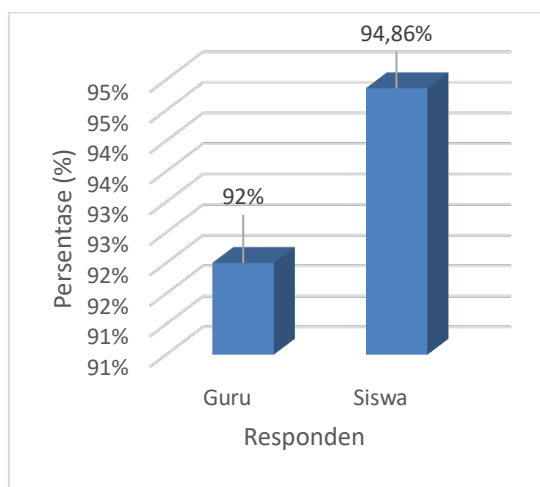
Tabel 2 Hasil Praktikalisisasi Media Gambar Berseri

Aspek	Persentase	Kategori
-------	------------	----------

Respon Guru	92%	Sangat Layak
Respon Siswa	94,86%	Sangat Layak

Sumber: Data hasil penelitian (2026).

Untuk memperjelas perbandingan hasil respons guru dan peserta didik, data tersebut disajikan kembali dalam bentuk diagram batang pada Gambar 3.



Gambar 3 Hasil Validasi Media Gambar Berseri

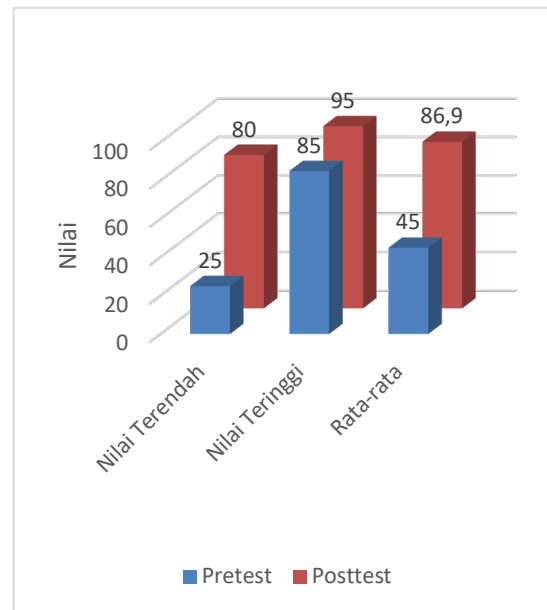
Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar seri digital memperoleh skor rata-rata 93,43%, yang berarti media ini termasuk dalam kategori "sangat praktis". Secara rinci, tingkat respons guru mencapai 92% dan tingkat respons siswa mencapai 94,86%. Hasil ini menunjukkan bahwa media gambar seri digital mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, serta dilengkapi dengan petunjuk yang sederhana dan mudah dipahami; media ini membantu guru

menjelaskan materi dengan lebih baik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep penulisan cerita.

Penelitian (Novitasari, 2023) menunjukkan bahwa respons guru dan siswa terhadap kuesioner media gambar seri sangat mendukung temuan ini. Studi tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan rangkaian gambar membantu siswa memahami kerangka cerita, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Fakhiroh & Misbah, 2025) juga menemukan bahwa media gambar seri sangat bermanfaat. Mereka mencatat bahwa media ini memiliki desain yang menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa. Temuan itu didukung oleh pendapat Arsyad (2019) yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mudah digunakan, menarik perhatian siswa, serta mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif dan bermakna.

4. Keefektifan Media Gambar Berseri Digital

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa keterampilan menulis narasi siswa meningkat setelah menggunakan media gambar berseri digital. Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata siswa adalah 45, sedangkan pada *posttest* nilai rata-rata meningkat menjadi 86,9. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media gambar berseri digital. Hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan persentase N-Gain sebesar 73,43% yang menempatkannya dalam kategori efektif. Dengan demikian, media gambar berseri digital dinilai efektif dalam membantu meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV sekolah dasar. Untuk memperjelas perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* tersebut disajikan kembali dalam bentuk diagram batang pada Gambar 4.



Gambar 4 Hasil Pretest%posttest

Efektivitas media gambar seri digital dalam penelitian ini sejalan dengan temuan Novitasari (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan gambar seri dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa. Peningkatan tersebut terjadi karena gambar-gambar yang ditampilkan secara berurutan memberikan petunjuk visual yang membantu siswa memahami dan mengembangkan gagasan cerita ke dalam bentuk tulisan. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Ismiyati (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan rangkaian gambar dapat membantu siswa mengembangkan gagasan, menyusun peristiwa secara sistematis, dan menghasilkan teks

naratif yang lebih baik. Sejalan dengan kedua penelitian tersebut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gambar seri digital dapat membantu siswa memahami urutan peristiwa dan mengembangkan gagasan mereka secara lebih terarah. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada integrasi rangkaian gambar ke dalam media digital yang mencakup materi, contoh teks naratif, petunjuk penggunaan, dan latihan soal, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Temuan penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan gambar seri dapat menjadi media alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis naratif siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media gambar berseri digital untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV di SD Negeri Kampung Mesjid. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yang mencakup tahapan *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan

berdasarkan hasil validasi dari ahli materi (90%), ahli bahasa (92%), dan ahli media (90%), dengan persentase rata-rata 91% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan bahwa media tersebut mendapat respons sangat positif, dengan 92% guru dan 94,86% siswa menyatakan kepuasan. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis teks narasi, di mana nilai rata-rata *pretest* sebesar 45 meningkat menjadi 86,9 pada *posttest*. Analisis N-Gain menghasilkan nilai 0,73 yang termasuk dalam kategori tinggi, serta persentase N-Gain sebesar 73,43% yang diklasifikasikan sebagai efektif. Dengan demikian, media gambar berseri digital yang dikembangkan dinilai valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia, yang membantu siswa mengembangkan gagasan, menyusun peristiwa secara berurutan, serta meningkatkan keterampilan menulis teks narasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Grasindo.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional*

- Design: The ADDIE Approach* (Vol. 32, Issue 3).
- BSKAP. (2025). Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. In *BN 2025* (463); 16 *hlm* (Issue 021). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/322487/permendikdasmen-no-11-tahun-2025>
- Fakhiroh, Z. Z. Al, & Misbah. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar*. 10(4), 1–10.
- Hanim Latifah, Lailiyatus Sa'diyah, Agus Hermawan, S. H. (2025). Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMP Darussalam Kademangan Kabupaten Blitar. *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol.13 No. <https://doi.org/>
- Mu'min, S. A. (2021). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(1), 89–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.31332/atdb.v6i1.292>
- Novitasari, R. A. S. R. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU GAMBAR BERSERI PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR* Abstrak. 1227–1236.
- Nurazizah, S. A. M. D. (2024). KETERAMPILAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW DAN BIBLIOMETRIC ANALYSIS. *Jurnal Aksara*, 36(2024), 337–359.
- Romanus Turnip, B., Wulandari Lubis, F., & Saragih, R. (2022). Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen. *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 83. <https://doi.org/10.31604/linguistik.v7i1.83-90>
- Sahno, S. (2022). Penggunaan Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 53–58. <https://doi.org/10.56916/ejip.v1i2.18>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, W. (2021). *Pembelajaran Aktif, Kreatif dan Mandiri Pada Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman*.