

LAPORAN PENELITIAN



**Pengembangan media kartu bergambar kartun serial televisi pada materi
teks prosedur terhadap siswa kelas IV**

TIM PENGUSUL

Robiatul Munajah 0309038501
Nabila 21117037

UNIVERSITAS TRILOGI
TAHUN 2025

**LEMBAR PENGESAHAN
PENELITIAN UNIVERSITAS TRILOGI**

Judul Penelitian : Pengembangan media kartu bergambar kartun serial televisi pada materi teks prosedur terhadap siswa kelas IV

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 793/PGSD

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Dr. Robiatul Munajah, M.Pd
- b. NIDN : 0309038501
- c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
- d. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- e. Nomor HP : 089682773130
- f. Alamat E-Mail : nengrobiatulmunajah@trilogi.ac.id

Anggota Peneliti Mahasiswa

- a. Nama Lengkap : Nabila
- b. NIM : 21117037

Biaya Penelitian : - diusulkan ke Universitas Trilogi Rp -
- *inkind* sebutkan

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD

Jakarta, 01 Desember 2025
Ketua Tim Peneliti


(Winda Amelia, S.Pd., M.Pd.)
NIK


(Dr. Robiatul Munajah, M.Pd.)
NIK 160920

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ekonomi Bisnis Dan Humaniora


(Dr. Aty Herawati)
NIK 200409

RINGKASAN PENELITIAN

Keterampilan menulis merupakan aspek penting dalam pengembangan kompetensi literasi siswa sekolah dasar. Namun, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwasanya kebanyakan siswa kurang mampu untuk merangkai teks prosedur secara runtut dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas IV di SDN Kebon Baru 07 Jakarta. Teknik pengumpulan data yang diperoleh untuk penelitian ini dengan melalui wawancara guru, observasi dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh berupa: (1) rancangan model kartu bergambar kartun serial televisi dengan mengembangkan model ADDIE, yakni analysis, design, development, implementation, evaluation, (2) Rekapitulasi validitas dari oleh ahli materi 98,57% (Sangat Layak), ahli media mencapai 92,94% (Sangat Layak. (3) Hasil efektivitas media dengan uji coba skala kecil pada 15 siswa menghasilkan rata-rata N-Gain 0,49 (Sedang), dengan 20% kategori tinggi. 60% siswa kategori sedang, dan 20% siswa kategori rendah. Selain itu, uji coba skala besar pada 26 siswa menunjukkan rata-rata N-Gain 0,77 (Tinggi), dengan 22 siswa (84,61%) siswa masuk kategori Tinggi dan 4 siswa (15,4%) berada dalam kategori Sedang. Penelitian ini membuktikan hasil peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan menulis teks prosedur pada siswa.

Kata Kunci: *keterampilan menulis, teks prosedur, siswa sekolah dasar, kartu bergambar.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
DAFTAR ISI	
RINGKASAN.....	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	
1.2. Rumusan Masalah	
1.3. Tujuan Penelitian	
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Teks Prosedur	
2.2. Kartu Bergambar Kartun Televisi	
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Metode Penelitian	
3.2. Prosedur Pengembangan	
3.3. Lokasi Penelitian	
3.5. Teknik Pengumpulan Data	
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	
4.2 Pembahasan	
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	
5.2 Saran	
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari seluruh siswa di Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mengajarkan siswa mampu berkomunikasi, tidak hanya secara lisan tetapi juga dalam tulisan (Febriana & Radiansyah, 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kurikulum merdeka memiliki capaian pembelajaran yang berbeda-beda tergantung pada jenjang atau fase siswa. Struktur kurikulum yang terdapat di SD/MI ini dibagi menjadi 3 fase, yakni fase A untuk siswa kelas I dan kelas II, fase B untuk siswa kelas III dan kelas IV, sedangkan fase C untuk siswa kelas V dan VI (Samiha dkk., 2023).

Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B menjelaskan mengenai kemampuan siswa dalam menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, hingga teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam (Kemendikbud, 2022). Pada fase B akhir, siswa mempunyai keterampilan berbahasa guna berinteraksi, komunikasi, serta berpikir kritis terhadap teman sebaya maupun orang dewasa lainnya mengenai hal yang membuat mereka tertarik di lingkungan (Fauziah, 2023). Pada fase ini, siswa memiliki ketertarikan terhadap teks, bisa mengerti dan menuangkan

ide dari teks informatif, dan bisa menyampaikan isi pikiran di dalam kelompok atau diskusi, serta mempresentasikan pendapat dengan lisan maupun tertulis.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah terdapat 4 aspek keterampilan berbahasa yang sifatnya satu kesatuan, yakni menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*), dan menulis (*writing skills*) (Ernawati & Rasna, 2020). Menurut Aldona, dkk (2022) keterampilan menulis adalah keterampilan berbahasa yang sulit dipelajari, hal ini dikarenakan menulis menjadi sebuah kegiatan yang membutuhkan pelatihan, ketelitian dan daya berpikir.

Keterampilan menulis sangat penting dan kompleks karena penulis dituntut agar mampu menyusun dan mengorganisasikan kata menjadi kalimat dalam beragam bentuk tulisan (Datu dkk., 2023). Menurut Supriyadi (2018), keterampilan menulis adalah sebuah keahlian yang sangat bermanfaat untuk manusia dalam menciptakan berbagai pikiran dan gagasan yang bisa dipahami oleh pembacanya. Jadi, keterampilan menulis adalah suatu bentuk keahlian yang harus dimiliki oleh manusia, hal ini dikarenakan keterampilan menulis membantu siswa agar mampu menyampaikan ide dan pemahamannya secara rinci dalam bermacam-macam tugas yang sifatnya akademik, misalnya laporan, esai dan lainnya yang bersifat akademik.

Pada umumnya guru hanya sekedar memberikan materi yang bersifat monoton tanpa adanya alat bantu pembelajaran untuk mengajarkan siswa terampil menulis (Alfiananda & Indahyati, 2022). Untuk itu, guru tentunya perlu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menarik minat siswa untuk menulis. Namun kenyataan di lapangan untuk menciptakan pembelajaran menulis yang menyenangkan tidaklah mudah, siswa kerap kali kesulitan menuangkan ide dan gagasannya ke dalam tulisan (Datu dkk., 2023). Siswa masih banyak yang terbatas dalam menyampaikan ide atau gagasannya ke dalam tulisan.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV, tepatnya pada bab V dengan tema ‘Bertukar dan Membayar’ terdapat materi mengenai teks prosedur.

Menurut Simatupang (2020) pengertian teks prosedur yakni sebuah teks yang menunjukkan dan menjelaskan sebuah proses dalam membuat ataupun mengoperasikan sesuatu yang dikerjakan secara sistematis dan teratur. Adapun tujuan teks prosedur adalah menjadi acuan proses kegiatan yang dapat pembaca/pemirsa lakukan untuk melakukan kegiatan dengan akurat dan tepat (Purwati, 2022). Jadi, teks prosedur merupakan tulisan atau teks yang terdiri atas tata cara dalam memperoleh sesuatu untuk ingin dicapai dengan akurat.

Kesulitan dalam menulis teks prosedur masih banyak dialami siswa, kesulitan yang siswa alami berupa kurang mampunya menuliskan struktur teks prosedur yang sistematis dan terstruktur, serta isi teks prosedur yang dibuat siswa tidak relevan dengan strukturnya (Y. P. Sari dkk., 2023). Selain itu, Sari juga menjelaskan alasan ketidakmampuan siswa ketika menuliskan teks prosedur penulisan alat dan bahan yang kurang lengkap, dan kesulitan penulisan lainnya. Agustin & Indihadi (2020) menjelaskan problematika yang sering ditemui dalam pembelajaran teks prosedur ini, yakni (1) siswa kesulitan menuliskan ide dan gagasannya ke dalam tulisan menjadi suatu kalimat, (2) belum optimal dalam menggunakan struktur teks prosedur, (3) media atau model pembelajaran yang kurang variatif.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan beberapa tahap analisis untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi pembelajaran di kelas IV, yakni analisis karakteristik siswa kelas IV, analisis materi pembelajaran untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks prosedur di kelas IV, dan analisis kebutuhan. Kegiatan dilakukan peneliti pada tanggal 8 Oktober hingga 20 November 2024 diperoleh data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan wali kelas IV B serta 3 siswa yang dipilih berdasarkan tingkat kecerdasan rendah, sedang, dan tinggi. Jumlah seluruh siswa kelas IV B adalah 26 orang siswa. Hasil data disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1. 1
Kajian Pendahuluan

Tanggal	Aspek	Narasumber	Metode	Kondisi
---------	-------	------------	--------	---------

8 Oktober - 20 November 2024	Kegiatan Pembelajaran	Siswa dan Guru	Observasi	1. Metode yang digunakan dalam pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan ceramah, sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh saat mengikuti kegiatan belajar di kelas. 2. Kondisi ini terlihat dari 16 dari 26 siswa yang tampak sibuk berbicara dengan teman sebangku saat guru menyampaikan materi pelajaran. 3. Sebanyak 19 dari 26 siswa, atau sekitar 73%, menunjukkan sikap pasif dan kebingungan ketika guru memberikan tugas setelah penyampaian materi dengan metode ceramah. 4. Guru belum membuat modul ajar pada setiap pertemuan
	Karakteristik siswa	Siswa dan guru	Observasi	1. Siswa kelas IV B cenderung aktif, hal ini terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. 2. Hal ini disebabkan kecerdasan majemuk yang dominan pada siswa kelas IV B adalah kinestetik, spesial visual, dan linguistik. Hal ini terlihat ketika guru menerangkan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, beberapa siswa mengalihkan bosanannya dengan menggambar, berbicara, atau bahkan bergerak untuk menghilangkan rasa bosannya. a. 42% atau sebanyak 11 siswa senang berbicara ketika merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. b. 27% atau sebanyak 7 siswa senang berlarian ketika diberi

				tugas mandiri oleh guru. c. 31% atau sebanyak 8 siswa senang menggambar ketika mereka selesai mengerjakan tugas.
	Analisis kekurangan buku	Buku Erlin Kemala Hayati, S.Pd	Dokumentasi Wawancara guru	1. Capaian dan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV terdapat materi teks prosedur. 2. Pada buku siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka di halaman 126-127 bab V dengan tema “Bertukar atau Membayar” terdapat materi teks prosedur yang disajikan hanya memuat tentang : a. pengertian, b. ciri-ciri, dan c. isi yang harus ada dalam teks prosedur. Namun belum memuat materi esensi tentang teks prosedur seperti : a. panduan rinci/struktur teks, b. contoh teks prosedur c. tujuan teks prosedur.
8 Oktober 2024	Analisis kesulitan siswa dalam belajar	Erlin Kemala Hayati, S.Pd	Wawancara guru	1. Sebanyak 4 dari 26 siswa atau 15,38% siswa kelas IV B kesulitan membaca, sehingga siswa sulit untuk menulis bahkan berhitung. 2. 4 dari 26 siswa lainnya mampu membaca dengan baik, namun sulit menuangkan pemikirannya ke dalam tulisan dengan baik. 3. 10 orang siswa harus dijelaskan berulang kali mengenai materi pembelajaran. 4. 18 siswa tidak mengetahui pengertian dan contoh teks prosedur dalam kehidupan sehari-hari.

				5. Saat ditayangkan video animasi memasak, 20 orang siswa tertarik menonton sampai akhir dan 6 lainnya pasif. Ketika guru meminta siswa menuliskan kembali langkah-langkah memasak dalam video, 22 siswa atau 84,61% siswa belum mampu menulis teks prosedur secara runtut dan memiliki kaidah kebahasaan. 6. Keterbatasan media pembelajaran interaktif dan kurangnya waktu yang dialokasikan dalam kurikulum untuk pelatihan keterampilan berbahasa secara utuh (membaca, menulis, menyimak, dan berbicara) turut menghambat efektivitas pembelajaran.
8 Oktober 2024	Pembelajaran Bahasa Indonesia	Siswa I (<i>High</i>)	Wawancara siswa	1. Cara belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung bervariasi, tergantung pada metode yang digunakan guru namun tidak ada pemanfaatan media yang variatif untuk mendukung pembelajaran 2. Siswa berpendapat mengenai teks prosedur sangat membantu mereka dalam memahami langkah-langkah suatu kegiatan secara jelas sehingga tidak bingung saat memulainya. Bahasa yang digunakan dalam teks prosedur dinilai sederhana dan mudah diikuti, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sulit memberikan kesimpulan setelah membaca buku 3. Siswa menyukai metode pembelajaran yang interaktif karena berbeda dengan yang sebelumnya.

		Siswa II (<i>Intermediate</i>)		1. Cara belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bervariasi, namun sebagian besar lebih menyukai metode yang melibatkan aktivitas langsung. 2. Baginya lebih mudah memahami teks prosedur jika langkah-langkah disampaikan secara runtut dan disertai gambar atau contoh nyata. 3. Menurut siswa metode pelajaran guru sudah cukup baik dan membantu siswa memperoleh pengetahuannya dengan beberapa metode, seperti metode ceramah, diskusi kelompok, dan presentasi.
		Siswa III (<i>Low</i>)		1. Siswa mengaku belum memahami apa itu teks prosedur, namun siswa tersebut memahami fungsi teks prosedur di kehidupan sehari-hari. Siswa sedikit kesulitan memahami teks prosedur, terutama jika langkah-langkahnya panjang atau bahasanya terlalu rumit. 2. Cara belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran melibatkan praktik langsung, diskusi, dan media visual 3. Siswa menyatakan metode pembelajaran guru yang disenangi apabila siswa diajak berdiskusi tanya jawab dan memberi contoh langsung.
	Media Pembelajaran	Siswa I (<i>High</i>)	Wawancara Siswa	1. Media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku cetak Bahasa Indonesia dan papan tulis saja, namun terkadang guru ada variasi model pembelajaran dengan berkelompok atau presentasi di kelas.
		Siswa II (<i>Intermediate</i>)		
		Siswa III (<i>Slow</i>)		

				2. Guru hanya 4 kali menggunakan proyektor selama 1 tahun ajaran kelas IV karena terbatasnya fasilitas di sekolah.
	Harapan terhadap media Pembelajaran	Siswa I (<i>High</i>)		1. Menyukai media pembelajaran yang menantang (interaktif). 2. Media yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga gambar, video, atau alat peraga yang mendukung pemahaman materi
		Siswa II (<i>Intermediate</i>)		
		Siswa III (<i>Slow</i>)		
	Hasil belajar	26 siswa	Dokumentasi	Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas IV B, sekitar 18 dari 26 siswa kelas IV B memiliki hasil belajar rendah atau tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan rata-rata 63,65 dengan perolehan nilai terendah 25 dan tertinggi 80. Sehingga dapat dikatakan bahwa 70% dari 100% siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

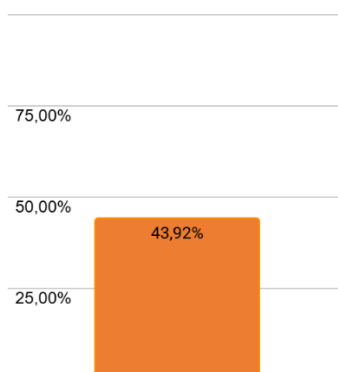
Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kelas IV SDN Kebon Baru 07 Tebet., ditemukan bahwa buku pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka masih memiliki sejumlah keterbatasan, khususnya dalam penyajian materi teks prosedur pada BAB V Tema “Bertukar atau Membayar” pada halaman 126-127. Dalam buku terbitan Pusat Kurikulum dan Perbukuan tersebut, materi teks prosedur yang disajikan hanya memuat tentang :

- a. pengertian,
- b. ciri-ciri, dan
- c. isi yang harus ada dalam teks prosedur.

Namun belum memuat materi esensi tentang teks prosedur seperti :

- a. panduan rinci/struktur teks,
- b. contoh teks prosedur
- c. tujuan teks prosedur.

Materi yang terbatas menyebabkan kesulitan belajar siswa dalam menulis teks prosedur. Hal tersebut didukung oleh hasil tes pretes melalui metode tes menulis teks prosedur, di tanggal 22 Desember 2024 pada siswa kelas IV di SDN Kebon Baru 07 Pagi. Berikut adalah hasil pretest yang disajikan dalam gambar berikut:



Gambar 1. 1 Hasil Pretest

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh data berupa kemampuan menulis teks prosedur yang masih di bawah dengan nilai rata-rata sebesar 43,92%. Berdasarkan data *pre-test* tersebut hanya 1 orang siswa dari 26 siswa yang mengikuti *pre-test* yang berhasil mencapai KKM atau nilai minimum sebesar 75, dengan skor 81. Hal ini memperkuat hasil dari wawancara guru mengenai kemampuan menulis teks prosedur siswa yang masih dinilai kurang. Dalam menghadapi kekurangan materi yang menyebabkan kesulitan belajar tersebut, perlu adanya solusi untuk mengatasi hal tersebut, yakni dengan mengadakan media pembelajaran yang interaktif bagi siswa.

Pengertian dari media pembelajaran merupakan alat bantu ajar yang dimaksudkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi ajarnya kepada siswa di dalam kelas (Kristanto, 2016). Sementara itu, Sari dkk (2020) menjelaskan mengenai media pembelajaran sebagai sarana yang menjadi perantara pada proses belajar mengajar di kelas. Dengan kata lain, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau audio, tetapi juga mampu meningkatkan

motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan.

Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang telah berkembang dalam dunia pendidikan saat ini, salah satunya Kartu Bergambar. Media kartu bergambar mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa dengan menyenangkan dan efektif dalam memancing akal kreatif siswa dalam menulis (Mahyuni dkk., 2024). Media ini menjadi salah satu solusi dari kurang maksimalnya pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendorong semangat siswa (Tamelab & Japa, 2021). Media kartu bergambar memiliki banyak variasi dan inovasi untuk di bidang pendidikan, salah satunya dengan memanfaatkan gambar kartun serial televisi.

Pemanfaatan animasi kartun dalam media pembelajaran menjadi bentuk solusi untuk merangsang minat belajar siswa dengan mengaitkan tontonan sehari-hari mereka ke dalam media belajarnya (Oktavia & Jupri, 2022). Hal ini dikarenakan cerita pada kartun di televisi yang melekat dalam kehidupan sehari-hari anak hingga memudahkan mereka mengingat simbol pada film hingga berdampak terhadap pembentukan nilai atau proses kultivasinya lebih mudah terjadi (Lakshmi & Sudaryanto, 2022). Sehingga memanfaatkan gambar kartun anak yang sering mereka tonton dan mencerminkan kehidupan sehari-hari mampu membantu siswa melihat korelasi materi yang dipelajari dengan realita di kehidupannya.

Pemanfaatan media Kartu Bergambar ada di tahap ikonik, yaitu tahap pertumbuhan anak yang bisa menggunakan imajinasinya, gambar, ataupun ikon dalam proses memahami dunia sampai menggunakan gambar atau imajinasi tersebut dalam membantu anak berpikir (Ferdian, 2021). Menurut Sumardi (2019) menjelaskan bahwa kartu bergambar kartun meningkatkan keaktifan siswa dan hasil keterampilan menulis siswa. Dengan demikian, pemanfaatan media Kartu Bergambar dalam pembelajaran dimaksudkan untuk merangsang semangat belajar siswa dan melatih kreativitas siswa dalam menulis teks prosedur.

Seiring pesatnya perkembangan di dunia pendidikan, media kartu bergambar mengalami perkembangan dan pembaruan, salah satunya dengan penggunaan gambar kartun dalam pemanfaatannya. Telussa (2022) menjelaskan penggunaan kartun memiliki dampak yakni anak bisa belajar menghafalkan atau menirukan gerakan atau perilaku yang belum diajarkan oleh keluarga si anak. Sementara itu, Nugroho & Ruliana (2021) menjelaskan bahwasanya kartun di dalam media komunikasi visual dalam dunia pendidikan memiliki banyak manfaat, yakni penggunaan media pembelajaran kartun mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar, membantu siswa ketika mempelajari materi pelajaran, hingga mampu menurunkan rasa cemas dari siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, kartun berdampak baik dalam merangsang minat belajar siswa, menurunkan tingkat kecemasan siswa hingga membantu siswa mempelajari atau menirukan sesuatu yang belum ia pelajari di kehidupan sehari-harinya. Untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, pemanfaatan media kartu bergambar kartun anak dirasa cukup efektif dalam, salah satunya keterampilan menulis teks prosedur yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas yang tinggi pada siswa dengan memanfaatkan animasi kartun yang relevan dengan anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ruslina dkk. (2023) dalam penelitiannya menunjukkan efektivitas penggunaan media kartu bergambar dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

Sementara itu, di penelitian lainnya yang dilakukan oleh Alvita & Airlanda (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media kartu bergambar mampu meningkatkan keterampilan menulis permulaan pada siswa sekolah dasar. Pemanfaatan media pembelajaran kartu bergambar bisa menjadi alat bantu pendidik dalam melatih daya berpikir kritis dan keterampilan menulis siswa. Serta penelitian yang dilakukan oleh Heryanti (2020) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang diperoleh dari siklus I, siklus II, hingga siklus III dengan menggunakan media kartu bergambar pada materi benua-benua pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai Pengembangan Media Kartu Bergambar Kartun Serial TV untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan media kartu bergambar kartun, dengan kartun yang dimaksud adalah kartun anak yang sering mereka tonton dan senangi melalui tayangan televisi. Harapannya agar siswa lebih merasa *relate* antara pembelajaran dengan tontonan kesukaannya. Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu menjadi langkah yang sistematis dan strategis dalam mengembangkan media pembelajaran yang bermanfaat, untuk itu peneliti memilih judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Terhadap Siswa Kelas IV SDN Kebon Baru 07 Jakarta”.

B. Batasan Penelitian

Berkaitan dengan kondisi keterampilan menulis teks prosedur pada kelas IV yang tergolong dalam kategori rendah di SDN Kebon Baru 07 Pagi Kecamatan Tebet Kota Jakarta Selatan, maka perlu dilakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Terhadap Siswa Kelas IV di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta”. Penelitian ini memfokuskan pada :

1. Pengembangan media kartu bergambar kartun anak dalam serial televisi di Indonesia. Dalam kegiatan tersebut peneliti melakukan penelitian kepada siswa kelas IV dalam meneliti keterampilan menulis yang dinilai cukup rendah. Fokus peneliti adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis.
2. Materi yang diteliti adalah teks prosedur sederhana pada buku siswa kelas IV bab V mengenai Tukar atau Membayar.
3. Penggunaan media kartu bergambar kartun anak menggunakan kartun anak-anak yang ada dalam serial televisi di Indonesia, yakni Doraemon, Upin Ipin, *Spongebob Squarepants*, dan *Pororo The Little Penguin*.
4. Subjek penelitian yang diteliti adalah 26 siswa kelas IV B di SDN Kebon Baru 07 Pagi

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah pada penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

- a. Bagaimana tahapan pengembangan media kartu bergambar kartun serial televisi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur terhadap siswa kelas IV di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta?
- b. Bagaimana kelayakan pengembangan media kartu bergambar kartun serial televisi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur terhadap siswa kelas IV di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta?
- c. Bagaimana efektivitas pengembangan media kartu bergambar kartun serial televisi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur terhadap siswa kelas IV di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti mempunyai tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Mengetahui tahapan pengembangan media kartu bergambar kartun serial televisi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur terhadap siswa kelas IV di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta.
- b. Mengetahui kelayakan pengembangan media kartu bergambar kartun serial televisi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur terhadap siswa kelas IV di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta.
- c. Mengetahui efektivitas pengembangan media kartu bergambar kartun serial televisi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur terhadap siswa kelas IV di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoretis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis dan juga pemahaman baik pendidik maupun siswa, terkhusus peneliti sendiri tentang pemanfaatan media belajar Kartu Bergambar Kartun Anak.

- b. Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai acuan atau pembanding untuk penelitian-penelitian yang sejenis lainnya.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan bisa menjadi dorongan bagi sekolah untuk meningkatkan keterampilan menulis dan pemahaman siswa sehingga mampu memperbaiki kualitas pembelajaran sekolah.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam memfasilitasi pembelajaran di kelas dan menjadi variasi pembelajaran untuk menumbuhkan kreativitas guru dalam mengembangkan media ajar.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menarik juga menyenangkan.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan bisa menjadi gambaran atau referensi bagi peneliti-peneliti lainnya yang mempunyai keterkaitan dengan media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas IV SDN Kebon Baru 07 Pagi Tebet.

F. *State of The Art*

Peneliti mengupayakan adanya peningkatan keterampilan menulis teks prosedur dengan memanfaatkan media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun serial televisi. Peneliti melakukan dua jenis analisis, yakni kajian literatur dan analisis bibliometrik. Kajian literatur dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa luas perkembangan penelitian, menganalisis, dan mengembangkan penelitian atau pendapat terdahulu. Lalu, analisis bibliometrik dilakukan agar bisa memberikan pengetahuan dan membantu peneliti dalam membandingkan penelitian terdahulu.

Berdasarkan kedua analisis tersebut maka kebaruan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Belum ada penelitian terdahulu yang secara khusus dan fokus membahas mengenai peningkatan keterampilan menulis siswa kelas IV pada materi teks prosedur dengan menggunakan media kartu bergambar
- 2) Belum ada media pembelajaran kartu bergambar dengan gambar kartun serial televisi

Disimpulkan bahwa penelitian terkait penggunaan media kartu bergambar kartun serial televisi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas IV di Sekolah Dasar masih sangat minim dan belum banyak dilakukan. Untuk itu peneliti memilih variabel penelitian ini sebagai bentuk kebaruan dalam penelitian.

a. Kajian Literatur

Kajian literatur yang diperoleh dalam penelitian terdahulu, terdapat kelemahan dan keterbatasan dari penelitian sebelumnya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Simatupang (2020) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Dengan Model Pembelajaran *Pair Check*” yang menunjukkan bahwa kemampuan menulis dengan model pembelajaran *pair checks* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur siswa. Heryanti (2020) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Materi Mengidentifikasi Benua-Benua Pada Pembelajaran IPS Di Kelas VI SDN Sukadanau 05 Kabupaten Bekasi” telah menunjukan penggunaan media pembelajaran kartu bergambar dapat meningkatkan aktivitas belajar mengidentifikasi benua-benua. Penelitian yang dilakukan Ferdian (2021) dalam skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Berbasis Literasi Menulis Siswa Kelas III-B SDN 015 Tarakan Tahun Ajaran 2018-2019” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, keterampilan literasi dan pemahaman siswa.

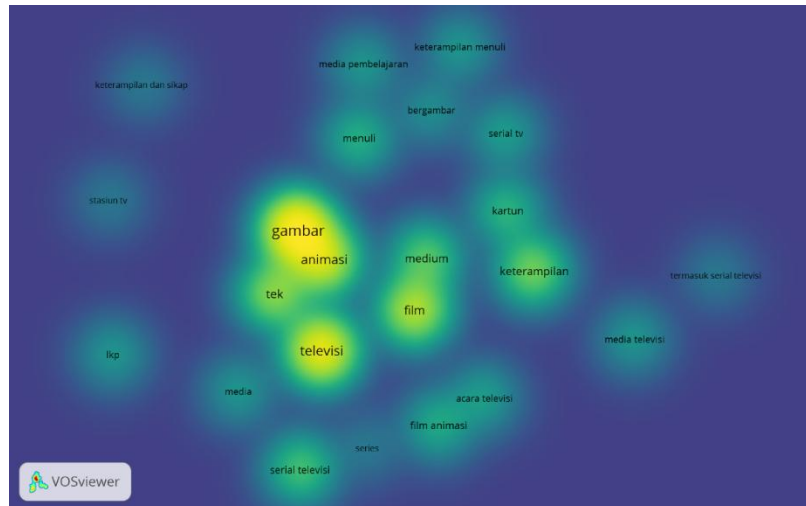
Alvita & Airlanda (2021) dengan judul “Pengembangan *Flashcard* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I

Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.” Menjelaskan bahwa media pembelajaran *flashcard* dengan tema “*Parts of My Body*” untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas 1 SD layak untuk digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Febriana & Radiansyah (2024) dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Literasi Menulis Teks Prosedur Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran PBL dan PAP” menunjukkan penggunaan kombinasi model pembelajaran PBL dan PAP dapat meningkatkan kualitas aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan menulis dan hasil belajar pada siswa.

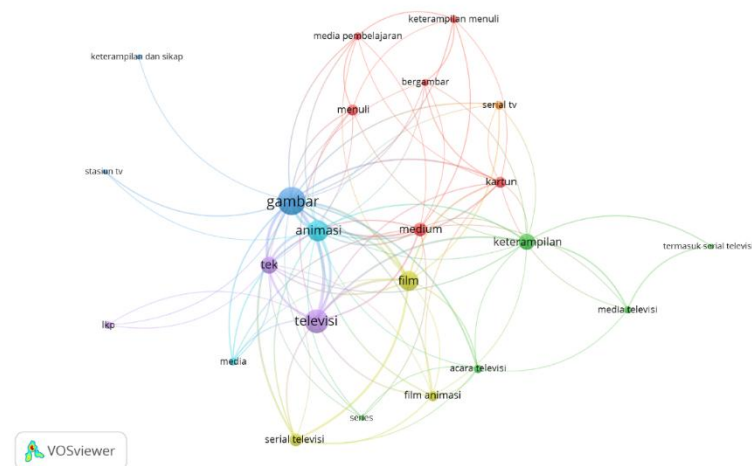
Pada penelitian ini unsur kebaruan yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa kartu bergambar kartun anak yang belum pernah diteliti oleh peneliti terdahulu. Kartu bergambar kartun serial televisi yang peneliti kembangkan berupa kartu yang berisikan gambar kartun anak, yakni Doraemon, Upin Ipin, dan lainnya yang memiliki muatan berupa langkah-langkah teks prosedur. Gambar kartun tersebut disunting dengan sedemikian rupa hingga menghasilkan gambaran pelaksanaan prosedur pembuatan suatu makanan atau cara kerja alat.

b. Analisis Bibliometrik

Peneliti menggunakan aplikasi *Publish or Perish* untuk menemukan *database* yang paling banyak digunakan untuk analisis bibliometrik. Pemetaan bibliometrik yang digunakan dalam analisis ini adalah dengan menggunakan perangkat lunak *VOS viewer*. Berdasarkan hal ini maka data yang diperoleh sebagai berikut :



Gambar 1. 2 Bibliometrik



Gambar 1. 3 Network Visualization

Berdasarkan kedua gambar tersebut, yang merupakan visualisasi peta keterkaitan kata menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Titik sentral seperti “gambar”, “animasi”, dan “televise” menandakan bahwa media visual dari tayangan seperti kartun dan film animasi merupakan topik yang sering dikaji dalam konteks pendidikan. Keterhubungan dengan kata “teks”, “menulis”, “media pembelajaran”, dan “keterampilan menulis” menunjukkan bahwa media tersebut dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa, khususnya dalam menulis teks prosedur. Peta ini memperkuat relevansi penggunaan kartu bergambar berbasis serial televisi sebagai media yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif untuk mendukung pembelajaran

bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media visual, khususnya yang berbasis gambar dan animasi, memiliki potensi kuat dalam mendukung pembelajaran keterampilan menulis siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Definisi Keterampilan Menulis

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mengajarkan siswa mampu berkomunikasi, tidak hanya secara lisan tetapi juga dalam tulisan (Febriana & Radiansyah, 2024). Menulis memiliki beberapa pengertian berdasarkan pendapat para ahli, menulis menurut Harmer (2004), *is a process consists of several phases such as planning, drafting, making revisions, and completing the final version of the text*. Artinya menulis adalah proses yang meliputi beberapa fase, diantaranya fase perencanaan, penyusunan draf, perevisian, hingga fase menyelesaikan teks menjadi versi terakhir. Menurut Siddik (2016) menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk memberikan segala bentuk informasi dari penulis kepada pembaca.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh F. Handayani dkk. (2023). menjelaskan bahwa menulis adalah sarana mengembangkan daya pikir dengan mengumpulkan fakta, menghubungkan fakta dan menarik kesimpulan. Menurut Nopianty & Indihadi (2021), menulis adalah mengekspresikan perasaan atau pemikiran dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Menurut Ruslina dkk. (2023), menulis merupakan aktivitas menyampaikan ide, pemikiran dan suasana hati pada serangkaian lambang kebahasaan atau yang disebut bahasa tulis untuk disampaikan kepada para pembaca agar memahami sang penulis.

Berdasarkan uraian di atas, menulis merupakan suatu proses berbahasa yang kompleks, yang tidak hanya melibatkan kemampuan teknis dalam menyusun kata dan kalimat, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, menyampaikan informasi, serta mengekspresikan ide dan perasaan secara sistematis. Keterampilan menulis yang baik memerlukan latihan yang konsisten serta pemahaman terhadap struktur dan tujuan dari tulisan itu sendiri. Oleh sebab itu, pengembangan keterampilan

menulis harus dilakukan secara bertahap melalui berbagai strategi dan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan

a. Keterampilan Menulis di Sekolah Dasar

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah terdapat 4 aspek keterampilan berbahasa yang sifatnya satu kesatuan, yakni menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*), dan menulis (*writing skills*) (Ernawati & Rasna, 2020). Menurut Simatupang (2020), keterampilan adalah keahlian seseorang dalam memanfaatkan logika, pikiran, ide, dan daya kreasi untuk menjalankan, mengelola hingga menciptakan sebuah karya agar lebih bermakna hingga bernilai. Keterampilan menulis merupakan kemampuan individu dalam menyampaikan gagasan dan perasaan hati saat seseorang tengah mengalami keadaan tertentu (Lestari dkk., 2020).

Berdasarkan uraian di atas, keterampilan menulis adalah kemampuan siswa agar mampu menyampaikan ide dan pemahamannya secara rinci dalam bermacam-macam tugas yang sifatnya akademik, misalnya laporan, esai dan lainnya yang bersifat akademik. Keterampilan menulis menekankan ketepatan terhadap penggunaan kosakata, struktur kalimat, alur berpikir yang logis dan sistematis. Dengan keterampilan menulis yang baik, siswa dapat mengkomunikasikan gagasan mereka secara efektif dan dapat dipahami oleh pembaca.

Pada jenjang SD, pembelajaran bahasa Indonesia terbagi ke dalam dua tahapan, yakni tahap pemula untuk kelas I sampai III, dan tahap lanjutan untuk kelas IV sampai VI (Samiha dkk., 2023). Keterampilan menulis lanjut ini berisikan tulisan yang dipengaruhi oleh jenis penulisan, jenis informasinya, dan pengorganisasiannya (Alvita & Airlanda, 2021). Adapun tujuan dari menulis lanjutan adalah agar siswa mampu menyalurkan ide dan perasaannya ke dalam bahasa tulis dengan sistematis dan terstruktur (Muliasa & Janawati, 2022). Jadi, kelas yang termasuk ke dalam pembelajaran menulis lanjutan adalah kelas tinggi, yakni kelas IV, V dan VI.

Pada pembelajaran menulis lanjutan ini perlu dikuasai siswa karena nantinya siswa mampu mengembangkan kemampuan berceritanya serta menggunakan penalaran logis dan kritis, menulis berdasarkan fakta, perasaan, dan pemikirannya dengan rinci dan (Muliassa & Janawati, 2022). Keterampilan menulis menurut Aldona dkk. (2022) bertujuan untuk melatih keterampilan siswa dalam berpikir kritis dengan logis dan sistematis. Keterampilan menulis lanjutan cukup rumit karena siswa tidak hanya menyalin kata atau kalimat, tetapi juga mengembangkan lalu menuangkan pemikirannya ke sebuah struktur penulisan yang terstruktur.

Namun demikian, menulis seringkali menjadi hal yang dihindari oleh siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Utari & Rambe (2023) beberapa faktor yang menyebabkan kemampuan literasi, yakni faktor kecerdasan, minat belajar dan juga motivasi belajar siswa, serta faktor eksternal kurangnya pengawasan dari orangtua, dampak negatif *gadget*, dampak negatif pergaulan, guru yang kurang mampu mengelola kelas, dan sarana/prasarana sekolah yang kurang memadai. Utari & Rambe menambahkan dalam penilaiannya juga memperkuat faktor kesulitan menulis siswa, yakni orangtua yang kurang memperhatikan anaknya, lingkungan rumahnya yang kurang memberikan dukungan, lingkungan di sekitarnya, dan akibat yang ditimbulkan dari *gadget*. Dengan demikian, guru memeran peran penting dalam mendukung lingkungan belajar siswa di sekolah dan meningkatkan minat belajarnya.

b. Keterampilan Menulis Teks Prosedur

Dalam kehidupan sehari-hari, orang-orang sering menggunakan teks prosedur sebagai acuan dalam melakukan sebuah pekerjaan atau kegiatan agar berjalan dengan tepat dan akurat untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Menurut Simatupang (2020) pengertian teks prosedur yakni sebuah teks yang menunjukkan dan menjelaskan sebuah proses dalam membuat ataupun mengoperasikan sesuatu yang dikerjakan secara sistematis dan teratur. Menurut Lestari dkk. (2020), teks prosedur adalah sebuah panduan yang memuat langkah-langkah dan prosedur untuk melakukan sesuatu agar pekerjaan, terutama tugas

sekolah, dapat diselesaikan dengan mudah dan tepat. Dengan demikian, pengertian teks prosedur adalah tulisan atau teks yang berisikan langkah-langkah atau tata cara untuk mencapai sesuatu yang ingin dicapai dengan akurat.

Teks prosedur yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, misalnya pada bagian belakang bungkus mie instan atau minuman seduhan, kartu petunjuk barang elektronik, dan pada benda lainnya yang sering kita jumpai di kehidupan sehari-hari (Inggriyani & Pebrianti, 2021). Penggunaan teks prosedur ini memudahkan manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas dengan langkah-langkah yang jelas, sehingga mengurangi risiko kesalahan dan meningkatkan efisiensi (Maryanto dkk., 2014). Teks prosedur bertujuan sebagai menjadi acuan proses kegiatan yang dapat pembaca/pemirsa lakukan untuk melakukan kegiatan dengan akurat dan tepat (Purwati, 2022). Dengan tujuan tersebut siswa diharapkan bisa menjadi pembuat resep yang sesuai dengan langkah-langkah yang dilakukan.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan menulis teks prosedur adalah memudahkan aktivitas sehari-hari dengan langkah yang jelas dan sistematis, sehingga penting diajarkan agar siswa dapat melakukan kegiatan secara tepat dan efisien. Dalam menyusun teks prosedur yang sempurna maka penulis perlu memperhatikan struktur dan unsur kebahasaan yang tepat agar penyampaian yang ditulis dipahami dan bermanfaat bagi pembaca (Y. P. Sari dkk., 2023). Penyusunan teks prosedur yang baik memerlukan struktur, kaidah kebahasaan, dan penulisan yang sistematis agar mudah dipahami (Purwati, 2022).

Suherli dkk. (2017) dalam buku Bahasa Indonesia menjelaskan struktur teks prosedur yang terdiri atas tujuan yang menjadi pengantar mengenai topik yang dibahas, langkah-langkah/tata cara yang berisikan rincian petunjuk berkaitan dengan topik yang dibahas, dan penegasan ulang atau penutup yang berisi harapan atau pesan penulis agar tulisannya membantu pembaca. Selain struktur, Suherli, dkk. juga menjelaskan kaidah kebahasaan dalam teks prosedur, yakni (1) kata kerja imperatif, (2) pernyataan persuasif, (3) deskripsi alat, (4) kata teknis, dan (5) konjungsi penjumlahan.

Harsiati dkk. (2017) menjelaskan bahwasanya teks prosedur memiliki beberapa ciri dari segi isinya, yakni (1) berisikan langkah-langkah atau tata cara yang harus dikerjakan; (2) aturan atau batasan untuk bahan/kegiatan dalam melakukan prosedur tersebut; (3) berisikan tata cara pembuatan atau kegiatan dengan berurutan (jika tidak berurutan maka dikategorikan sebagai tips). Sementara itu, adapun ciri prosedur teks dari segi kebahasaannya adalah (a) berisi kalimat perintah karena pada teks prosedur pembaca diminta mengikuti arahan dan berfokus pada teks yang tertulis, (b) terdapat saran dan larangan selain kalimat perintah sehingga akan mendapat hasil lebih maksimal sewaktu membuat atau menggunakannya, (c) menggunakan kata yang tepat dan akurat (misalnya 5 gram tepung terigu), (d) memakai kelompok kalimat yang memiliki batasan yang jelas (aduk terus hingga warnanya kecoklatan lalu tiriskan). Jadi, di dalam menyusun teks prosedur perlu diperhatikan struktur, isi, dan kaidah kebahasaannya agar tulisan yang dibuat akan mudah dipahami dan diikuti pembaca.

Tabel 2. 1
Kompetensi Dasar (KD) Teks Prosedur

Capaian Pembelajaran	Indikator Capaian	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu menulis menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. siswa terampil menulis tegak bersambung (CI).	Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam (CI).	1. Menulis teks prosedur secara rinci dan akurat dengan memperhatikan struktur teks seperti tujuan, bahan dan peralatan, serta langkah-langkah secara berurutan
		2. Mengikuti langkah-langkah dalam teks prosedur dengan benar sehingga dapat melakukan suatu kegiatan atau membuat sesuatu sesuai petunjuk yang diberikan.
		3. Menguraikan struktur teks prosedur dan ciri-ciri bagian-bagiannya, serta menyimpulkan prinsip penggunaan kata, kalimat, dan paragraf dalam teks prosedur.

Keterampilan menulis teks prosedur merupakan suatu kemampuan linguistik dan kognitif seseorang dalam menuliskan teks yang isinya tata cara/langkah-langkah yang terstruktur dan sistematis guna meraih tujuan yang ditentukan (Y. P. Sari dkk., 2023). Keterampilan menulis teks prosedur adalah keterampilan yang penting dikuasai siswa untuk melatih keterampilan berbahasa mereka (Agustin & Indihadi, 2020). Dengan demikian, keterampilan menulis teks prosedur penting bagi siswa dengan tujuan untuk membantu siswa menyusun tata cara untuk suatu pekerjaan atau peralatan dengan lebih sistematis dan terstruktur.

Keterampilan menulis teks prosedur termasuk ke dalam keterampilan berbahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, baik kurikulum 2013 maupun kurikulum merdeka belajar. Menuliskan teks prosedur perlu adanya pemahaman terhadap fungsi, tujuan, struktur, hingga kaidah kebahasaan yang terdapat dalam teks prosedur (Y. P. Sari dkk., 2023). Namun, untuk menulis teks prosedur tentu bukan persoalan yang mudah bagi siswa, perlu adanya pemahaman yang lebih untuk menuliskan teks dengan struktur yang berisi langkah-langkah dengan tepat beserta kaidah kebahasaannya.

Problematisa yang ditemukan pada pembelajaran teks prosedur menurut Agustin & Indihadi (2020) adalah (1) siswa kesulitan menuliskan ide dan gagasannya ke dalam tulisan menjadi suatu kalimat, (2) belum optimal dalam menggunakan struktur teks prosedur, (3) media atau model pembelajaran yang kurang variatif, biasanya siswa hanya diminta mengurutkan teks prosedur dari teks yang berisi nomor-nomor yang diacak sehingga hal itu bukanlah keterampilan menulis siswa yang ditingkatkan.

Sementara itu, Y. P. Sari dkk. (2023) menjelaskan kesulitan yang dialami oleh siswa dalam menulis teks prosedur diantaranya kesulitan mengorganisasikan langkah-langkah dengan urutan yang tepat, penulisan alat dan bahan yang kurang lengkap, dan kesulitan penulisan lainnya. Jadi, berdasarkan permasalahan yang sering ditemui dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks prosedur adalah kurangnya kemampuan siswa dalam

menuliskan ide dan gagasan, penulisan struktur teks prosedur yang kurang tepat, dan kurang ada variasi model atau media pembelajaran yang mendukung.

Berdasarkan uraian di atas, kesulitan menulis teks prosedur yang dialami siswa sangat beragam, mulai dari kurangnya keterampilan menuliskan ide atau gagasan, keterampilan menulis struktur teks prosedur yang sesuai, hingga penulisan kaidah kebahasaan yang tepat guna menyusun teks prosedur yang baik dan benar. Untuk itu, seorang pendidik perlu mengajarkan pengertian dan struktur teks prosedur yang baik agar siswa dapat memahaminya.

c. Keterampilan Menulis Teks Prosedur di Kelas IV

Siswa kelas IV sekolah dasar tergolong ke dalam tahap operasional konkret yang rentang usianya berada di umur 7-11 tahun. Pada tahap tersebut siswa mampu berpikir menggunakan logikanya hingga mampu mengurutkan objek berdasarkan ukuran, bentuk, atau ciri lainnya (Nainggolan & Daeli, 2021). Menurut Imanulhaq & Ichsan (2022) tahapan perkembangan ini siswa sudah menggunakan pikiran logisnya dibanding intuisi (naluri) dengan syarat bahwa pemikiran logis tersebut bisa dituangkan ke dalam contoh yang konkret. Imanulhaq dan Ichsan menambahkan pada fase ini siswa juga memiliki kekurangan, yakni pada saat siswa dihadapkan kepada masalah yang sifatnya abstrak (verbal) yang tidak disertai dengan objek nyatanya, maka siswa akan menjadi kesulitan hingga tidak bisa menyelesaikannya dengan baik.

Berdasarkan penjelasan tersebut siswa kelas IV sudah memiliki untuk mengurutkan kata berdasarkan susunan yang tepat. Kemampuan ini mampu dikembangkan hingga siswa bisa mengurut atau menyusun kalimat berdasarkan langkah-langkahnya. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV Bab V mengenai Tukar atau Membayar ada materi mengenai teks prosedur. Siswa diajarkan membuat kalimat yang runtut dan sesuai, contoh sederhana teks prosedur adalah membuat teks mengenai memasak mie instan atau membuat segelas susu.

Pada tahapan perkembangan operasional konkret, siswa sudah menyerap lebih banyak kosakata dan lebih terampil menuangkan kalimat berdasarkan pengalamannya (Purnama, 2024). Siswa sudah mampu menciptakan teks prosedur dengan menuangkan pengalaman kehidupan sehari-hari ke dalam sebuah teks. Dengan kemampuan tersebut, siswa nantinya bisa lebih mengembangkan keterampilannya untuk menciptakan teks prosedur yang lebih kompleks.

2. Media Pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi

a. Media Pembelajaran Kartu Bergambar

Pembelajaran yang menyenangkan adalah proses belajar mengajar yang melibatkan kegiatan belajar inovatif, interaktif, serta mampu memotivasi minat belajar siswa, sehingga proses pemahaman materi jadi lebih bermakna dan antusias. Dalam mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, pendidik perlu menemukan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu ajar yang dimaksudkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi ajarnya kepada siswa di dalam kelas (Kristanto, 2016). Media pembelajaran adalah sarana yang menjadi perantara pada proses belajar mengajar di kelas (D. I. Sari dkk., 2020). Menurut Oktavia & Jupri (2022), media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang bisa dimodifikasi, dibaca, didengar, dan dilihat yang mampu mempengaruhi efektivitas kegiatan belajar mengajar serta perangkat pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan penjelasan tersebut, media pembelajaran adalah alat bantu ajar yang diciptakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajarnya kepada siswanya yang diharapkan mampu membantu siswa memahami materi belajarnya.

Menurut Ernawati & Rasna (2020), media pembelajaran yang bervariasi dalam proses mengajar mampu mempermudah komunikasi guru dengan siswa sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menyimak siswa. Media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran (telinga) saja disebut sebagai media audio; media yang melibatkan indera penglihatan (mata)

saja disebut media visual; dan media yang melibatkan keduanya dalam satu proses pembelajaran disebut sebagai media audio visual (Heryanti, 2020). Salah satu media pembelajaran dengan jenis media visual adalah Kartu Bergambar.

Kartu bergambar menjadi salah satu media pembelajaran yang membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menulis siswa. Menurut Purwati (2022) media kartu bergambar (*flashcard*) adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk kartu yang berisikan gambar, yang mana gambar tersebut bisa diperoleh dari gambar yang dibuat sendiri ataupun gambar/foto yang tersedia yang digunakan agar mempermudah siswa saat proses belajar. Menurut Ramadanti & Arifin (2021), menjelaskan kartu bergambar sebagai alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang terbuat dari karton dan kertas yang berisikan gambar-gambar yang menarik dan yang dikenal oleh anak, sehingga anak mudah mengingat simbol huruf awal abjad dari gambar tersebut.

Ramadanti & Arifin (2021) menjelaskan dalam membuat media kartu bergambar yang layak, kartu bergambar ada syarat yang perlu dipenuhi, yakni: (1) Autentik, artinya gambar yang terkandung dalam media kartu harus menggambarkan benda yang sesungguhnya, (2) Sederhana, artinya gambar yang terkandung harus jelas dan berkaitan dengan poin-poin yang berkaitan dengan materi, (3) Ukuran yang relatif, artinya objek/benda pada gambar harus disesuaikan dengan benda sebenarnya, (4) Sebaiknya gambar yang terkandung dalam kartu bergambar mengandung pergerakan/perbuatan, dan (5) Kartu bergambar harusnya sesuai dengan tujuan materi pembelajaran dan berkualitas bagus.

Berdasarkan uraian di atas, kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menulis siswa. Media ini berbentuk kartu berisi gambar menarik yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Agar efektif, kartu bergambar harus memenuhi syarat seperti autentik, sederhana, proporsional, mengandung aksi, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Kartun Serial Televisi

Dalam perkembangan pendidikan, media pembelajaran seperti kartu bergambar pun semakin bervariasi. Perkembangan ini disebabkan oleh kebutuhan pendidikan yang semakin beragam, salah satunya adalah dengan memanfaatkan gambar kartun anak yang sering ditonton di televisi. Menurut Putri (2020), kartun adalah film yang menjadi perangsang imajinasi bagi penonton televisi kelompok umur anak-anak. Hal ini didukung dengan pernyataan Supriyadi (2021) yang menjelaskan bahwa kartun yang banyak ditayangkan di televisi memiliki dampak positif, yakni merangsang imajinasi yang begitu diperlukan dan baik untuk pertumbuhan siswa.

Tayangan kartun yang terdapat di televisi memiliki beberapa dampak bagi anak, mulai dari dampak positif dan negatif. Dampak-dampak tersebut tergantung pada jenis kartun yang ditonton, jika kartun yang ditonton memiliki nilai moral yang baik akan terhadap perkembangan dan kemajuan sang anak, maka imajinasi yang mempunyai rujukan positif dan tidak asal mengungkap dunia fantasi yang tidak mendidik sama sekali (Putri, 2020). Selain itu, kartun atau animasi yang memiliki jalan cerita imajinatif serta tokoh yang menarik mampu merangsang imajinasi siswa hingga menciptakan pola pikir kreatif mereka (Rahmayanty dkk., 2024). Dampak yang ditimbulkan dari menonton atau melihat gambar kartun bagi anak sangat beragam, misalnya menjadikan siswa untuk lebih kreatif dan imajinatif dalam berpikir.

c. Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Anak

Media kartu bergambar sering dimanfaatkan sebagai alat bantu ajar pada pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran ini membantu siswa untuk mengingat dan memahami materi, salah satunya materi teks prosedur. Adapun langkah-langkah penerapan media pembelajaran kartu bergambar pada materi teks prosedur menurut Handayani (2022) adalah, diantaranya: (1) pendidik memilih tema yang akan dicapai, (2) mempersiapkan media pembelajaran kartu bergambar yang sesuai tema, (3) mengajari dan mengenalkan siswa mengenai bunyi huruf dan kata, (4) mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan, (5)

membagi siswa dalam kelompok kecil, (6) pendidik memberikan siswa kegiatan seperti menulis kata dan menyebutkan kosakata.

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan langkah-langkah penggunaan media kartu bergambar dimulai dengan (1) pendidik menentukan tema yang ingin diraih, (2) menyiapkan media kartu bergambar dengan gambar kartun anak yang nantinya dimanfaatkan untuk materi teks prosedur, (3) pendidik menjelaskan mengenai gambar beserta tulisannya dan siswa akan mengamati kartu bergambar yang dijelaskan pendidik, (4) pendidik menyebutkan gambar ataupun benda yang ada pada kartu kemudian menuliskan kalimat sesuai dengan kaidah kebahasaan teks prosedur yang tepat di papan tulis, (5) guru menjelaskan penggunaan media bergambar siswa akan dibagikan kartu bergambar secara berkelompok dan memvisualisasikan penerapan cara kerja/pembuatan benda yang terdapat pada gambar, (6) pendidik menyiapkan alat dan bahan kepada siswa, (7) siswa menuliskan teks prosedurnya pada lembar kerja siswa yang telah di sediakan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Anak

Media kartu bergambar kartun anak yang akan digunakan adalah kartun yang sering ditonton siswa di televisi atau pun di internet. Menurut Olliem (2024) menjelaskan bahwa kartun animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa SD terhadap materi yang diberikan. Sehingga, penggunaan media kartun anak ini bertujuan agar siswa lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran, serta menciptakan korelasi antara materi yang dipelajari dengan kehidupan mereka sehari-hari. Adapun kartun yang akan dimanfaatkan dalam media ini beragam, mulai dari Upin Ipin, Doraemon, *Spongebob Squarepants*, dan beberapa kartun anak lainnya.

Kelebihan dan kekurangan penggunaan media kartu bergambar Kartun Anak dalam beberapa sumber adalah sebagai berikut :

- 1) Kelebihan penggunaan media kartu bergambar kartun anak:

- a) Penggunaan media kartu bergambar dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran dengan memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak melalui gambar (Imanulhaq & Ichsan, 2022)
 - b) Penggunaan media kartu bergambar dinilai sangat praktis dan efektif dalam pembelajaran menulis teks prosedur (Purwati, 2022).
 - c) Peningkatan kemampuan siswa dalam menulis dan mendeskripsikan ide dan gagasannya secara bertahap memperoleh hasil yang baik (Datu dkk. (2023).
 - d) Terjadi peningkatan hasil belajar dan perubahan perilaku siswa menjadi lebih baik (Margawati, 2021).
 - e) Media mudah dibawa kemana-mana dan nyaman digunakan anak-anak.
 - f) Siswa lebih tertarik karena gambar yang ditampilkan adalah kartun anak-anak yang sering mereka lihat di televisi.
- 2) Kekurangan media kartu bergambar kartun anak:
- a) Penggunaan media kartu bergambar memiliki kelemahan, yakni terbukanya kemungkinan penafsiran gambar yang berbeda karena sudut pandang yang tidak sama, gambar hanya menampilkan persepsi indera mata serta gambar yang kecil dan tidak jelas akan mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan efektif (Ferdian, 2021)
 - b) Kelemahan media kartu bergambar yaitu: gambar kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran; gambar hanya menekankan persepsi indera mata; ukuran gambar sangat terbatas saat proses pembelajaran dalam kelompok besar (Ramadanti & Arifin, 2021).
 - c) Terkadang kualitas gambar yang dicetak kurang bagus sehingga siswa sulit menganalisis gambar tersebut, namun dibantu dengan kata di belakang kartu.
 - d) Desain kartu bergambar kartun memerlukan waktu yang cukup banyak hingga menjadi sebuah set kartu permainan.

3. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Ketika merancang modul pembelajaran, seorang pendidik harus memperhatikan setiap karakteristik siswanya. Masing-masing siswa memiliki karakteristik dan model pembelajaran yang beragam, sehingga seorang pendidik perlu mempelajari dan memahami karakteristik masing-masing siswanya sesuai dengan tahapan perkembangannya. Berdasarkan teori Piaget (Nainggolan & Daeli, 2021), terdapat beberapa tahapan perkembangan intelektual manusia, diantaranya sebagai berikut:

a. Masa Sensorimotor (0-2 tahun)

Anak pada usia 0-2 tahun berada pada tahap perkembangan sensor motor. Anak yang berada di tahap perkembangan ini baru belajar melalui pengalaman gerak dan indranya dengan mempelajari suatu objek berupa benda-benda yang disentuhnya. Dalam tahapan akhir sensorimotor, anak bisa mengaitkan simbol-simbol pada benda dengan benda konkret yang asli. Mereka akan terus belajar hingga bisa secara mandiri mengutak-atik benda konkret.

b. Masa Pra Operasi (2-7 tahun)

Anak dalam tahapan pra operasi ini mempunyai ciri berupa (1) anak sudah mampu memahami realita dengan menggunakan tanda-tanda dan simbol; (2) cara berpikir yang tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis; (3) anak mulai memiliki kecakapan motorik, baik motorik kasar maupun motorik halus.

c. Masa Operasional Konkret (7-11 tahun)

Anak pada tahapan operasional konkret ini mulai bisa berpikir dengan logis dengan menggunakan nalarnya. Pada tahapan ini anak sudah mulai mampu mengurutkan objek berdasarkan ukuran, bentuk, atau ciri lainnya, lalu sudah mulai bisa mengklasifikasi benda berdasarkan tampilan, ukuran, dan karakteristik lainnya. Anak juga sudah bisa berpikir dengan logika untuk mempertimbangkan suatu permasalahan untuk bisa menyelesaikannya dan sudah mulai memahami konsep dasar matematika. Jadi, pada dasarnya anak

dengan tahapan operasional konkret sudah mampu berpikir secara sistematis mengenai objek konkret dan sudah memiliki kemampuan negasi.

d. Masa Operasional Formal (11-17 tahun)

Tahap operasional formal ini adalah tahapan dimana seorang siswa bisa mencapai kemampuan berpikir yang berbeda dengan fakta dan sudah bisa berimajinasi dengan daya khayal yang tinggi, namun khayalannya akan semakin berkurang ketika memasuki dunia dewasa dan menyadari keterbatasan diri maupun lingkungannya. Pada tahap ini, rasa egosentrisme yang memikirkan diri sendiri kembali muncul karena keinginan untuk bebas dan mandiri. Lalu pada tahap ini, siswa juga sudah memasuki masa pubertas maka muncul beberapa perubahan baik secara fisiologis, penalaran moral, kognitif, perkembangan sosial, hingga perkembangan psikoseksual.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget (Fadli, 2024) yang menjelaskan tahap perkembangan kognitif anak, siswa kelas IV sekolah dasar masuk ke dalam tahapan operasional konkret. Pada tahap operasional konkret ini, pemanfaatan media-media konkret dan mengaitkan materi dengan peristiwa yang ada di dunia nyata mampu menunjang pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi belajarnya. Siswa dengan tahap perkembangan ini juga bisa memecahkan permasalahan sederhana dengan nalarnya. Oleh karena ini, meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa dengan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman yang dialami dalam kehidupan siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menulis siswa dengan baik.

Selain itu, dijelaskan ciri-ciri anak yang berada dalam tahap perkembangan operasional konkret yakni ditandai dengan meningkatnya daya pikir yang rasional dan terorganisir. Piaget beranggapan bahwa tahap operasional konkret ini sebagai titik balik terhadap perkembangan kognitif siswa. Pada tahap ini juga siswa sudah mulai berpikir kritis dalam menggunakan pemikiran logis, namun hanya mampu menerapkan logikanya terhadap benda atau objek yang bersifat fisik.

Menurut Kristanto (2016) dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, yakni dengan memperhatikan ciri hingga sifat media yang nantinya dimanfaatkan. Selain itu, yang harus diperhatikan juga adalah kuantitas (jumlah) maupun kualitatif (kualitas, karakteristik, dan kebiasaan) siswa terhadap media yang akan digunakan. Sebuah media mungkin sesuai untuk satu kelompok siswa, tetapi belum tentu cocok untuk kelompok siswa lainnya. Oleh karena itu, penting bagi pengembang media pembelajaran untuk memahami karakteristik siswa secara menyeluruh sebelum menentukan jenis media yang akan digunakan.

Faktor-faktor seperti usia, tingkat perkembangan kognitif, minat, serta pengalaman belajar sebelumnya dapat memengaruhi bagaimana siswa merespons suatu media. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi, meningkatkan keterlibatan siswa, dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian sebelumnya yang dilakukan sebelum penelitian ini. Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini dengan judul, yakni sebagai berikut :

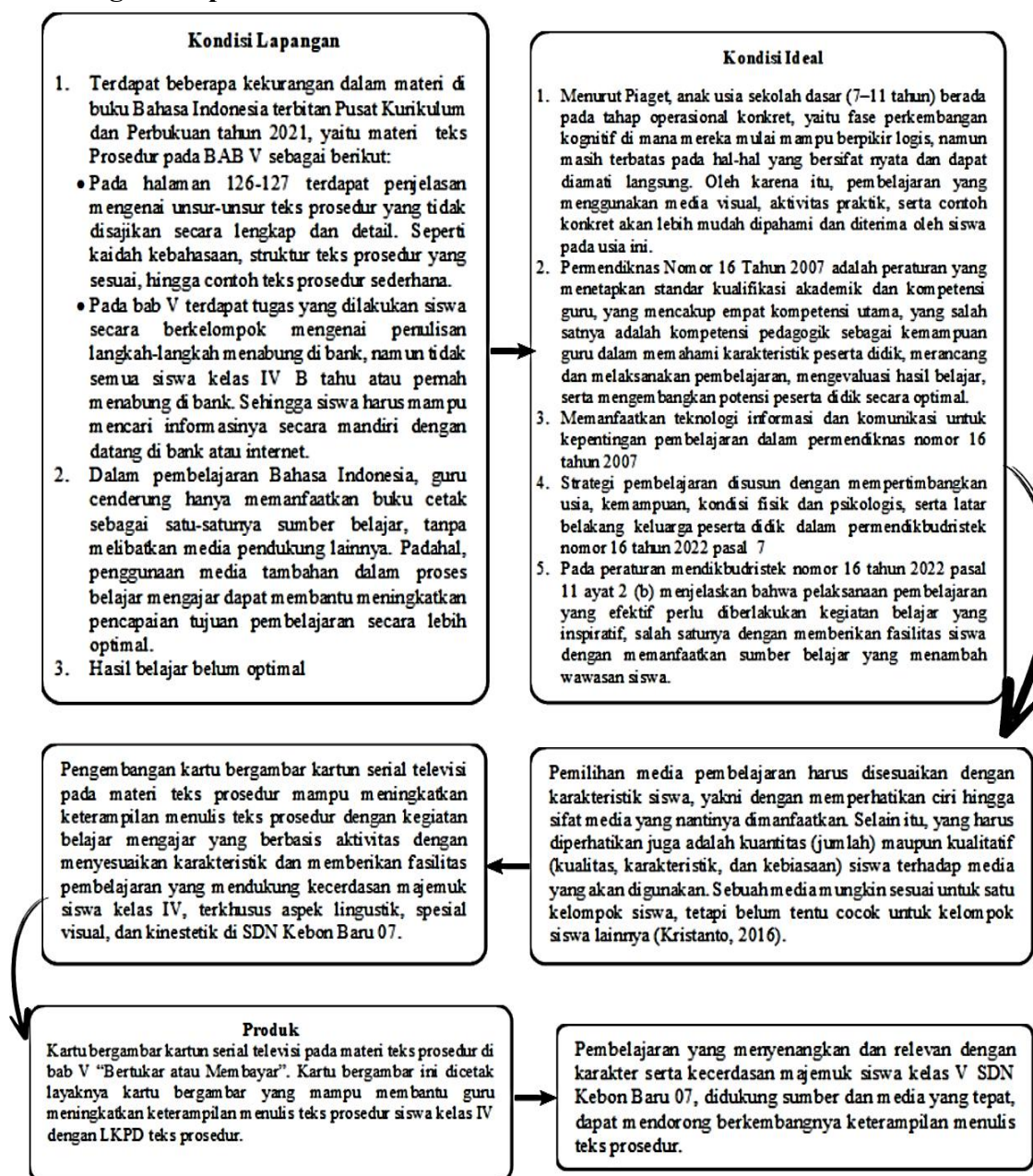
Tabel 2. 2 Penelitian Relevan

Tahun	Judul, Penulis, Tahun, Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan
2020	<i>“Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Dengan Model Pembelajaran Pair Check”</i> Jurnal: Jurnal Metamorfosa Published: 2020 Penulis: Simatupang, Y. J.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis dengan model pembelajaran pair checks dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis.	Variabel yang diteliti adalah kemampuan menulis teks prosedur dan model pembelajaran pair check.
2020	<i>“Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Materi</i>	Penggunaan media pembelajaran kartu bergambar dapat meningkatkan aktivitas	Variabel yang diteliti adalah kemampuan memahami

Tahun	Judul, Penulis, Tahun, Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan
	<i>Mengidentifikasi Benua-Benua Pada Pembelajaran IPS Di Kelas VI SDN Sukadana 05 Kabupaten Bekasi</i> Jurnal: Jurnal Pedagogiana Published: 2020 Penulis: Heryanti, H.	belajar mengidentifikasi benua-benua.	pada pembelajaran IPS dan dilaksanakan di kelas VI SDN Sukadana 05 Kabupaten Bekasi
2021	<i>"Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Pada Pembelajaran Berbasis Literasi Menulis Siswa Kelas III-B SDN 015 Tarakan Tahun Ajaran 2018-2019"</i> Jurnal: - Published: 2021 Penulis: Iqbal Ramadhani Ferdian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, keterampilan literasi dan pemahaman siswa.	Penelitian dilakukan di SDN 015 Tarakan dan variabel yang diteliti adalah literasi menulis.
2021	<i>"Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar."</i> Jurnal: BASICEDU Published: 2021 Penulis: Alvita, A., & Airlanda, G. S.	Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran <i>flashcard</i> dengan tema <i>"Parts of My Body"</i> untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas 1 SD layak untuk digunakan.	Penelitian ini menggunakan variabel keterampilan menulis permulaan pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
2024	<i>"Meningkatkan Keterampilan Literasi Menulis Teks Prosedur Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran PBL dan PAP"</i> Jurnal: Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri Published: 2024 Penulis: Febriana, I., & Radiansyah	Penelitian ini menunjukkan penggunaan kombinasi model pembelajaran PBL dan PAP dapat meningkatkan kualitas aktivitas guru, aktivitas siswa, keterampilan menulis dan hasil belajar pada siswa.	Penelitian ini menggunakan kombinasi model pembelajaran PBL dan PAP.

Bersamaan dalam penelitian ini dengan penelitian yang dijelaskan di atas adalah variabel terikat yang digunakan, yakni keterampilan menulis. Selain itu, ada juga variabel bebas yang juga diteliti yakni penggunaan media kartu bergambar. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, yakni penelitian yang fokus pada media kartu bergambar kartun anak dengan materi teks prosedur yang di lakukan di kelas IV SDN Kebon Baru 07 Pagi Tebet.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Rancangan Media

Rancangan media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi ini mempunyai beberapa tahapan pembuatan, hal ini dimaksudkan untuk menciptakan media yang sempurna untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur.

1. Sketsa Media

Sketsa media ini meliputi beberapa tahapan, mulai dari pemilihan ukuran kartu (10 cm x 15 cm) dengan tampilan ilustrasi karakter atau adegan dari serial televisi anak yang populer dan relevan, ilustrasi alat dan bahan, tipografi ramah anak, serta tata letak yang terstruktur menjadikan media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung proses belajar yang menyenangkan dan bermakna. Berikut tampilan awal media kartu bergambar kartun serial televisi:



Gambar 1. 4 Desain Awal Kartu

Desain awal media kartu bergambar kartun serial televisi ini dirancang dengan ilustrasi tokoh dari serial televisi anak yang familiar di kalangan siswa, dipadukan dengan langkah-langkah prosedural dalam bentuk kalimat

sederhana yang mudah dipahami. Pemilihan karakter dan adegan dilakukan secara selektif, mempertimbangkan kesesuaian dengan nilai-nilai edukatif serta konteks budaya lokal. Melalui pendekatan ini, diharapkan media dapat membangkitkan minat belajar, mempermudah pemahaman konsep urutan, dan mengasah keterampilan menulis secara lebih efektif.

2. Rancangan Penggunaan

Rancangan cara kerja media kartu bergambar kartun adalah (1) dengan memberikan setiap kelompok siswa kartu dengan berbagai tema. Setiap kartu berisi gambar tokoh dari serial televisi anak yang dikenal siswa, disertai teks pendek yang menggambarkan langkah-langkah prosedural dalam suatu kegiatan. (2) Guru dapat membagikan kartu secara berurutan maupun acak, kemudian mengajak siswa untuk menyusun langkah-langkah tersebut menjadi urutan yang logis sesuai struktur teks prosedur. (3) Siswa didorong untuk membaca, memahami kata-kata dalam kartu, lalu menuliskannya kembali dalam bentuk paragraf prosedural dengan bahasa mereka sendiri.

Pendekatan ini melatih kemampuan berpikir sistematis, meningkatkan keterampilan menulis, serta memfasilitasi pemahaman konsep urutan dengan cara visual yang lebih menarik. Melalui interaksi langsung dengan media visual yang relevan, siswa menjadi lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses belajar.

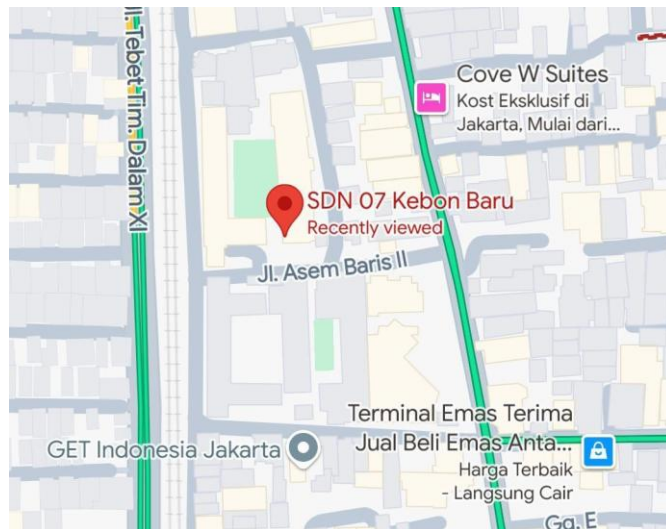
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN Kebon Baru 07 Pagi Tebet di Jl. Asem Baris II, Kebon Baru, Kec. Tebet, Kota Jakarta Selatan Prov. D.K.I. Jakarta. Berikut adalah titik lokasi penelitian apabila dilihat melalui aplikasi *Google Maps* :



Gambar 3. 1 Lokasi Penelitian

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2024 sampai dengan Juli 2025 di semester genap pada tahun pembelajaran 2024/2025. Peneliti memilih kelas IV SDN Kebon Baru 07 Pagi Tebet dikarenakan mempunyai permasalahan dalam keterampilan menulis terutama pada materi teks prosedur.

B. Karakteristik Yang Akan Dikembangkan

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV.B SDN Kebon Baru 07 Pagi Tebet tahun pembelajaran 2024/2025. Peneliti ini bersifat kolaboratif dengan melibatkan 1 guru wali kelas IV dan 26 murid yang terdiri atas 12 murid laki-laki

dan 14 murid perempuan. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, siswa kelas IV memiliki karakteristik yang cukup aktif.

Kecerdasan majemuk yang dominan pada siswa kelas IV B adalah spesial visual, kinestetik, dan linguistik. Hal ini terlihat ketika guru menerangkan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, beberapa siswa mengalihkan kebosanannya dengan menggambar, berbicara, atau bahkan bergerak untuk menghilangkan rasa bosannya.

- a. 42% atau sebanyak 11 siswa senang berbicara ketika merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.
- b. 27% atau sebanyak 7 siswa senang berlari-larian ketika diberi tugas mandiri oleh guru.
- c. 31% atau sebanyak 8 siswa senang menggambar ketika mereka selesai mengerjakan tugas

2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian pengembangan ini yakni media pembelajaran kartu bergambar kartun serial televisi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas IV SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta.

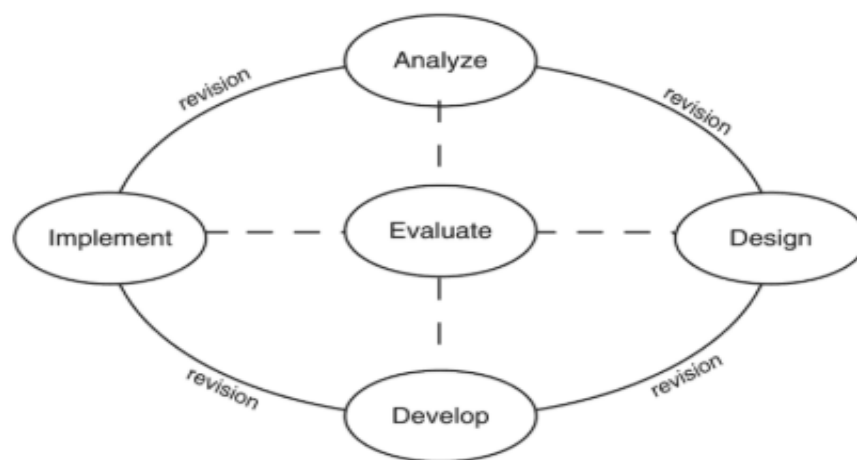
C. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yakni analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Hidayat & Nizar, 2021). Model pengembangan ADDIE adalah salah satu model yang banyak digunakan dalam penelitian R&D yang berisikan tahapan-tahapan yang sistematis dan berurutan untuk mencapai hasil yang ingin diperoleh (Pribadi, 2014). Tujuan dari penggunaan model pengembangan ini adalah untuk mengembangkan produk pendidikan yang efisien dan efektif.

D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Langkah-langkah pengembangan yang digunakan di dalam penelitian *Research And Development* (R&D) kartu bergambar kartun serial televisi ini

menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Setiap tahapan yang ada di dalam model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) saling berkaitan dan berperan terhadap efektivitas seluruh proses pengembangan produk. Pembuatan produk dengan model pengembangan ADDIE tetap menjadi salah satu alat yang paling efektif saat ini, karena tahapan proses model ADDIE saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:



**Gambar 3. 2 Tahapan ADDIE
Branch (2009)**

Prosedur yang akan dilaksanakan pada pengembangan ini akan dilaksanakan sesuai berdasarkan lima langkah pengembangan oleh Robert Maribe Branch. Kelima tahapan tersebut yakni, *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi). Dengan berdasarkan pada beberapa tahapan tersebut, dapat dijabarkan secara lebih terperinci agar lebih mudah memahaminya, yakni sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama adalah tahap analisis yang berguna untuk mengidentifikasi adanya kesenjangan kinerja atau *performance gap* (Branch, 2009). Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui permasalahan yang menjadi kekurangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia,

analisis kebutuhan, analisis mendalam terkait karakteristik siswa kelas IV, dan analisis materi.

Sehingga setelah menemukan problematika yang ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di materi teks prosedur, peneliti merumuskan masalah dan menentukan tujuan dari penelitian tersebut. Hasil dari kajian pendahulu tersebut akan menghasilkan media pembelajaran berupa kartu bergambar kartun serial televisi dan LKPD tema serupa bagi siswa di kelas IV B dengan tujuan agar siswa lebih memahami materi teks prosedur dengan mudah. Hasil dari perumusan tersebut kemudian akan menjadi pedoman dan petunjuk penelitian yang dilakukan nantinya.

2. Desain (*Design*)

Langkah berikutnya adalah melakukan perancangan (*design*) untuk membuat kerangka penelitian yang akan dilaksanakan pada . Dalam mengembangkan media pembelajaran ini, perancangan media diperhatikan dengan berdasarkan unsur desain, materi, hingga bahasa. Peneliti mendesain kartu bergambar dan LKPD untuk siswa mempelajari materi teks prosedur lebih mendalam dan menyenangkan. Setelah proses tersebut, produk yang dikembangkan akan menjadi media pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

Proses berikutnya adalah tahap pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan rencana awal. Tahapan pengembangan media ini adalah sebagai berikut : (1) Melakukan pembuatan media kartu bergambar dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Pembuatan kartu bergambar ini dikembangkan dengan memperhatikan unsur desain, materi dan bahasa yang nantinya akan menjadi produk media pembelajaran baru di sekolah. (2) *Mereview* media pembelajaran yang telah dibuat dengan meminta validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, (3) Memperbaiki media pembelajaran berdasarkan masukan dan saran dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sehingga diperoleh perbedaan dari media sebelum revisi dan media setelah revisi.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap berikutnya adalah mengimplementasikan media pembelajaran ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti akan melakukan 3 tahap uji coba, yakni uji keterbacaan (*one-to-one trials*), uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar dengan subjek siswa kelas IV untuk memperoleh respon siswa terhadap kemenarikan dan hasil pretest-post test media pembelajaran kartu bergambar kartun serial televisi.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melalui serangkaian tahap pengembangan produk pembelajaran, akhirnya peneliti akan melakukan evaluasi media. Di tahap ini, peneliti akan melakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan dengan berdasarkan pada masukan dan saran siswa selama tahapan implementasi berlangsung.

E. Uji Coba

Menurut Dick dkk. (2015) ada 3 tahap uji coba media pembelajaran terhadap siswa. Tahap uji coba ini terbagi menjadi tiga, yakni :

1. Uji Keterbacaan (*One-To-One Trials*)

Pada tahap uji keterbacaan dilakukan kepada 6 orang siswa kelas IV B dengan kecerdasan majemuk di SDN Kebon Baru 07 Tebet.

2. Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap uji coba skala kecil ini dilakukan hanya kepada 15 orang siswa kelas IV B di SDN Kebon Baru 07 Tebet.

3. Uji Coba Skala Besar

Pada tahap uji coba skala besar dilaksanakan kepada seluruh siswa kelas IV B di SDN Kebon Baru 07 Tebet yang berjumlah 26 orang.

F. Sumber Data

Penelitian ini didapat dari sumber yang beragam, namun paling utama berasal dari subjek penelitian. Data dari subjek penelitian tersebut menjadi data utama yang diolah pada penelitian ini. Sumber data lainnya berasal dari catatan hasil observasi dan hasil analisis dokumen-dokumen yang relevan untuk mendukung dan melengkapi data utama.

G. Pengumpulan data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan sebuah proses memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan untuk dalam penelitian. Metode pengambilan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa tes, pengamatan/observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Adapun penjelasan dari tiap-tiap teknik pengumpulan data, sebagai berikut:

a. Tes

Tes adalah alat ukur terhadap aspek-aspek tingkah laku manusia, yakni aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) (Suharman, 2018). Tes pada penelitian ini adalah sebagai alat dalam aspek kognitif sebagai tolak ukur capaian pembelajaran. Tes dalam penelitian ini adalah tes menulis teks prosedur dengan media kartu bergambar kartun anak melalui menggunakan LKPD. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui dan mengevaluasi keterampilan siswa dalam menulis teks prosedur siswa Kelas IV-B serta mengetahui keefektifan media kartu bergambar kartun anak sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

Tabel 3. 1
Rubrik Penilaian Teks Prosedur

Aspek yang Dinilai	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1. Struktur Teks	Langkah-langkah lengkap	Langkah-langkah cukup lengkap	Langkah-langkah kurang lengkap	Langkah-langkah sangat kurang lengkap
2. Isi	Langkah lengkap, logis, urut	Langkah cukup lengkap, logis, urut	Langkah tidak lengkap, logis, urut	Langkah tidak sesuai/tidak jelas
3. Bahasa/Kalimat	Kalimat perintah tepat dan jelas	Kalimat perintah cukup tepat dan jelas	Kalimat perintah tidak tepat dan tidak jelas	Kalimat tidak sesuai atau acak
4. Ejaan	Ejaan benar	Sedikit kesalahan	Banyak kesalahan	Tidak rapi, banyak kesalahan

b. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua individu untuk saling berbagi informasi dan ide dengan melalui sesi tanya jawab, sehingga informasi yang diperoleh dari hasil wawancara bisa diolah dan dikonstruksikan ke dalam suatu topik tertentu (Wijoyo, 2022). Di dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara dengan guru dan siswa untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi di sekolah. Kegiatan pengumpulan data ini digunakan guna mengetahui melihat data-data maupun informasi yang didapatkan terkait pengembangan media pembelajaran kartu bergambar kartun anak dengan materi teks prosedur, selain itu pengumpulan data ini dilaksanakan guna menjawab rumusan masalah terkait efektivitas media pembelajaran kartu bergambar kartun anak dengan materi teks prosedur.

Tabel 3. 2
Kisi-kisi Wawancara Guru

No.	Komponen	Sub Komponen	Nomor
1.	Mengetahui informasi awal	a. Hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan	1
		b. Kendala yang dialami guru dalam kegiatan mengajar	2
2.	Proses kegiatan belajar	a. Model pembelajaran yang digunakan guru	3
		b. Media pembelajaran yang digunakan guru	4
		c. Variasi dalam kegiatan belajar mengajar	5
		d. Proses belajar yang digemari siswa	6
		e. Proses belajar apakah yang sudah maksimal	7
3.	Respon guru terhadap media pembelajaran kartu	a. Respon guru mengenai media kartu bergambar kartun pada materi teks prosedur	8 dan 9
		b. Harapan guru terhadap penerapan media kartu bergambar pada materi teks prosedur	10

	bergambar kartun serial televisi		
--	--	--	--

Tabel 3. 3
Kisi-Kisi Wawancara Siswa

No	Komponen	Sub Komponen	Nomor
1.	Informasi awal mengenai materi teks prosedur	a. Pendapat siswa mengenai teks prosedur	5
		b. Hasil belajar siswa sebelum pelaksanaan tindakan penelitian	2
2.	Proses kegiatan belajar	a. Cara belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia	1
		b. Pendapat siswa mengenai metode mengajar guru	4
		c. Pendapat siswa mengenai model dan media yang digunakan guru	3

c. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat kompleks karena melibatkan beragam faktor dalam pelaksanaannya (Nashrullah dkk., 2023). Teknik pengumpulan data ini tidak hanya menilai dari sikap responden, melainkan juga merekam beragam fenomena yang terjadi selama penelitian. Observasi cocok dilaksanakan untuk penelitian dengan tujuan mempelajari perilaku manusia, proses kerja, hingga gejala-gejala alam.

d. Dokumentasi

Studi dokumen merupakan salah satu teknik pengambilan data, yang menjadi pembeda dengan teknik-teknik lainnya adalah penelitian ini tidak ditujukan secara langsung ke subjek yang ditelitinya (Nashrullah dkk., 2023). Jenis pengumpulan data ini dilakukan dengan meneliti beragam dokumen yang bermanfaat untuk bahan analisis. Dokumentasi ini bertujuan agar mendapatkan data yang akurat mengenai SDN Kebon Baru 07 Pagi Tebet.

e. Angket

Menurut Sugiyono (2023), kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang efektif apabila peneliti telah memahami secara jelas variabel yang akan diteliti serta memiliki gambaran yang tepat mengenai jawaban yang mungkin diberikan oleh responden. Angket menjadi salah satu teknik memperoleh data yang valid dan dapat diukur berdasarkan pendapat responden. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan angket untuk memperoleh respon dari ahli, guru, dan respon siswa.

1) Kisi-Kisi Angket untuk Validasi Ahli Materi

Kisi-kisi instrumen angket untuk validasi ahli materi yang berisi rincian dari aspek isi, penyajian dan teknik penyajian dapat dibaca pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 4
Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Butir Soal
A. Kesesuaian Materi dengan CP dan KD	1. Kesesuaian materi dengan CP dan KD	1
	2. Kedalaman materi	1
B. Keakuratan Materi	3. Kelengkapan materi	1
	4. Kesesuaian contoh dengan materi	1
	5. Penyampaian materi yang urut	1
	6. Materi jelas dan spesifik	1
	7. Kesesuaian gambar untuk memperjelaskan materi	1
	8. Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kategori siswa kelas IV	1
	9. Kesesuaian dengan tingkat kecerdasan siswa	1
C. Aspek Penyajian	10. Menciptakan pertanyaan	1
	11. Mendukung rasa ingin tahu	1
	12. Gambar dan objek 2D ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	1
	13. Penyajian pembelajaran	1

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Butir Soal
	14. Menggunakan contoh atau kasus dalam kehidupan sehari-hari	1
Jumlah		14

Sumber : Purwoko. Urio. 2008. BSNP. (Online)

Diakses di: <http://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN%201.1-1.10.pdf>.
(Dimodifikasi).

2) Kisi-kisi Angket Untuk Validasi Ahli Media

Kisi-kisi instrumen angket untuk validasi ahli media terdiri atas beberapa komponen yakni berupa aspek kualitas, grafis, efektivitas, dan interaktif media dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3. 5
Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Butir Soal
Aspek Kualitas	1. Ketepatan media dengan tahap perkembangan siswa kelas IV	1
	2. Keseimbangan setiap elemen pada media	1
	3. Menarik minat / perhatian siswa	1
	4. Kesesuaian dengan situasi siswa	1
Aspek Grafis	5. Penyajian Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi dapat mempresentasikan konsep/materi teks prosedur	1
	6. Kesesuaian <i>font</i> dengan kebutuhan dan mudah dibaca siswa	1
	7. Kerapihan gambar pada Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi	1
	8. Kejelasan petunjuk penggunaan Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi	1
	9. Tampilan secara umum Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi menarik	1

Aspek Efektivitas	10. Kartu Bergambar yang digunakan bersifat menyenangkan dan efektif digunakan	1
	11. Kemampuan Kartu Bergambar dalam menciptakan motivasi siswa	1
	12. Kemampuan dalam memicu kreativitas dan antusiasme siswa	1
	13. Kemampuan Kartu Bergambar dalam menciptakan rasa senang bagi siswa	1
Aspek Interaktif	14. Kartu Bergambar dapat digunakan di berbagai tempat, waktu, dan keadaan	1
	15. Kemampuan Kartu Bergambar untuk mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuan sendiri	1
	16. Kemampuan Kartu Bergambar dalam membantu siswa memahami konsep/materi teks prosedur	1
	17. Kemampuan Kartu Bergambar untuk umpan balik dengan segera	1
Jumlah		17

Sumber: Purwoko. Urio. 2008. BSNP. (Online) Diakses di: <http://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN%201.1-1.10.pdf>.
(Dimodifikasi)

3) Kisi-kisi Untuk Validasi Ahli Bahasa

Kisi-kisi instrumen angket validasi ahli bahasa dapat dilihat dari kelayakan aspek bahasa yaitu pada Tabel 3.6.

Tabel 3. 6
Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	1
	2. Keefektifan kalimat	1
	3. Keefektifan penyampaian	1
Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan dan informasi	1
Dialogis dan interaktif	5. Kemampuan media untuk memotivasi siswa	1
	6. Kemampuan media untuk mendorong kreativitas siswa	1
Kesesuaian dan perkembangan siswa	7. Kesesuaian dan perkembangan intelektual siswa	1

	8. Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	1
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	9. Ketepatan tata bahasa	1
	10. Ketepatan ejaan	1
Penggunaan istilah	11. Konsistensi penggunaan istilah	1
	12. Konsisten penggunaan simbol atau ikon	1
Jumlah		12

Sumber: Purwoko. Urio. 2008. BSNP. (Online)

Diakses di: <http://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN%201.1-1.10.pdf>. (Dimodifikasi)

4) Kisi-Kisi Angket Untuk Tanggapan Guru

Angket yang diberikan kepada guru terdiri dari 10 butir pertanyaan dan mencakup tiga aspek penilaian, yaitu aspek teknis dan tampilan media, aspek penyajian materi, serta aspek kualitas dari kisi-kisi angket respons. Rincian dari kisi-kisi angket yang diberikan kepada guru dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. 7
Kisi-Kisi Angket untuk Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	No.
1.	Media	1. Tampilan media	1
		2. Tampilan isi gambar, isi, teks, dan warna	2-4
		3. Petunjuk pemakaian media kartu bergambar	5
2.	Aspek Penyajian Isi Materi	4. Penyajian materi teks prosedur	6
		5. Penggunaan bahasa	7
3.	Aspek Kualitas	6. Media mampu melatih kemandirian siswa	8
		7. Media mampu menambah pemahaman siswa	9
		8. Penggunaan media mampu menambah semangat belajar siswa	10

5) Kisi-Kisi Angket Untuk Tanggapan Siswa

Angket yang dibuat untuk siswa diisi pada saat melaksanakan uji coba lapangan guna menilai kelayakan dalam segi penggunaan pada pengembangan media pembelajaran kartu bergambar kartun serial televisi pada materi teks prosedur. Instrumen angket untuk siswa dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3. 8
Kisi-Kisi Angket Siswa

No.	Aspek	Indikator	No.
1.	Media	Kemudahan dalam penggunaan	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	2
		Kejelasan uraian materi	3
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa	4
		Kesesuaian gambar/video untuk memperjelas isi	5
		Ketepatan memilih <i>background</i> dan teks	6
2.	Pembelajaran	Kemampuan untuk belajar mandiri	7
		Peningkatan pengetahuan dan wawasan	8
		Menciptakan rasa senang bagi siswa	9
		Membantu memahami konsep/materi	10

2. Instrumen Penelitian

Instrumen atau perangkat utama dalam penelitian ini yaitu tes sebagai alat pengukur hingga penilaian keterampilan menulis teks prosedur. Pembuatan instrumen tes ini dilaksanakan dengan tahap-tahap, diantaranya: (1) menggagas definisi konseptual, (2) menggagas definisi operasional, dan (3) membuat kisi-kisi instrumen.

a. Definisi Konseptual

Keterampilan menulis teks prosedur dengan kartu bergambar adalah kemampuan untuk menyusun instruksi langkah demi langkah dengan menggunakan dengan kartu gambar sebagai pendukung untuk memudahkan pemahaman dan pelaksanaan prosedur.

b. Definisi Operasional

Keterampilan menulis teks prosedur dengan kartu bergambar diukur berdasarkan kemampuan siswa dalam menyusun teks prosedur yang mencakup langkah-langkah yang jelas dan urut, serta menggunakan gambar yang relevan dan mendukung setiap langkah dalam prosedur tersebut. Penilaian dilakukan melalui tes menulis yang diukur dengan kriteria kejelasan instruksi, urutan langkah, dan penggunaan gambar yang sesuai.

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah penelitian berupa pengolahan, penyajian, hingga penganalisaan data. Penganalisaan data yang dikumpulkan bertujuan untuk memperoleh berbagai data atau informasi dalam sebuah penelitian yang disesuaikan berdasarkan fungsinya yang mempunyai arti dan makna yang sejalan dengan tujuan penelitian ini. Dalam penelitian ini teknik analisis yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

a. Teknik Kualitatif

Teknik analisis kualitatif dipakai dalam mengukur peningkatan pada proses pembelajaran dari perlakuan yang telah dilaksanakan. Teknik analisis pada data kualitatif digunakan dalam menganalisa perolehan data dengan instrumen yang bukan berupa tes. Analisis ini diperoleh dari masukan yang diberikan oleh validator pada tahap validasi, yakni dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil analisis data ini dimanfaatkan sebagai landasan guna merevisi produk media yang dikembangkan.

b. Teknik Kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif digunakan sebagai pengukuran kemajuan pada hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh pelaksanaan tindakan. Teknik analisis data kuantitatif ini dipakai agar dapat menentukan peningkatan dari keterampilan membaca pemahaman siswa usai memakai media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Anak. Teknik ini menganalisis data berupa angka atau nilai berdasarkan hasil angket dan tes. Angket berisikan tanggapan dari pendidik dan siswa. Isi angket ini berisi pertanyaan dengan jawaban yang semi terbuka.

1) Uji Kelayakan Media Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi

Angket tanggapan sifatnya kuantitatif data yang dapat diolah secara penyajian persentase dengan skala Likert sebagai skala pengukuran. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban tersebut bisa dinilai dengan skor seperti pada tabel 3.9:

Tabel 3. 9
Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawab

No.	Analisis Kuantitatif	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat Kurang	1

Skor tertinggi pada penilaian tersebut adalah lima yang berarti responden sangat setuju atau menilai media sangat layak. Nilai atau skor di akhir pelaksanaan dihitung sebagai skor rata-rata. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli nantinya, persentase tingkat capaian menurut dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

M = Rata-rata

$\sum X$ = Skor yang diperoleh

N = Skor Keseluruhan

Kriteria tingkat kelayakan media (%) :

Tabel 3. 10
Kriteria Interpretasi Skor

Skor	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup

Skor	Kriteria
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber : Arikunto (2010)

2) Uji Efektivitas Media Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi

Pada tahun 1998, Eric Mazur dan Richard R. Hake, dua tokoh utama dalam fisika pendidikan, mempopulerkan penggunaan N-Gain. Sukarelawa dkk. (2024) menjelaskan bahwa uji N-Gain ini berguna untuk mengukur perubahan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah dilakukan suatu pembelajaran. Selain itu, Juminah dkk. (2023) juga menjelaskan uji N-gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan dalam penelitian *Pretest-Postt test design*.

Uji N-Gain berfungsi untuk mengukur efektivitas metode pembelajaran, media pembelajaran, atau teknologi pendidikan. Adapun rumus uji N-Gain ditulis dengan cara berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

Sedangkan kategori N-Gain yang umum digunakan berasal dari penelitian Hake (1998), diklasifikasikan ke dalam tiga kategori:

- a. Tinggi jika $N\text{-Gain} > 0,7$
- b. Sedang jika $0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$
- c. Rendah jika $N\text{-Gain} < 0,3$

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Tahapan Pengembangan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa kartu bergambar kartun serial televisi yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas IV SD. Media ini menggunakan pendekatan visual yang menarik dan kontekstual, disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar kartun yang menunjukkan langkah-langkah prosedur secara logis dan berurutan, sehingga membantu siswa memahami struktur teks prosedur dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Pengembangan media ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi), yang mengikuti proses sistematis mulai dari analisis kebutuhan pembelajaran, analisis materi, hingga analisis karakteristik siswa dan evaluasi efektivitas media. Kartu bergambar ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran efektif yang sesuai dengan gaya belajar visual dan kinestetik siswa, sekaligus mendukung pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih bermakna.

Selama ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah belum didukung dengan alat bantu pembelajaran yang variatif dan menarik. Guru hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks tanpa adanya media bantu visual yang dapat menunjang pemahaman siswa. Tidak tersedia media yang mampu menghadirkan ilustrasi konkret, tidak ada alat bantu belajar yang memicu minat siswa, serta belum ada media yang memfasilitasi pembelajaran secara aktif dan menyenangkan. Akibatnya, siswa cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan kurang memahami materi secara mendalam.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran berupa kartu bergambar yang menampilkan tokoh-tokoh kartun dari serial televisi yang familier di kalangan siswa. Pemilihan tokoh kartun ini bertujuan untuk menarik perhatian dan membangun kedekatan emosional dengan siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Media kartu ini dirancang tidak hanya sebagai alat bantu visual, namun dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan materi serta dapat digunakan dalam berbagai kegiatan interaktif.

Pengembangan media kartu bergambar kartun serial televisi dikembangkan dengan model ADDIE yang diciptakan oleh Branch (2009), yang mencakup 5 tahapan utama, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif, efisien, serta menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

a. Analisis (Analysis)

Pada tahapan analisis, peneliti melakukan 3 tahapan analisis, yakni analisis kebutuhan, analisis materi, hingga analisis karakteristik siswa. Pada analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan jenis media yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan daya serap siswa terhadap materi. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti pada tanggal 8 Oktober hingga 20 November 2024 diperoleh data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan wali kelas IV B serta 3 siswa yang dipilih berdasarkan tingkat kecerdasan rendah, sedang, dan tinggi. Jumlah keseluruhan siswa kelas IV B adalah 26 orang siswa yang memiliki tingkat kecerdasan dan gaya belajar yang majemuk.

Data hasil belajar siswa kelas IV B, sekitar 18 dari 26 siswa kelas IV B memiliki hasil belajar rendah atau tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan rata-rata 63,65 dengan perolehan nilai terendah 25 dan tertinggi 80. Sehingga dapat dikatakan bahwa 70% dari 100% siswa belum memenuhi

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yakni kesulitan belajar siswa; metode, media, dan model pembelajaran guru yang kurang bervariasi; serta materi Bahasa Indonesia yang belum lengkap.

Pada analisis materi, capaian dan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV terdapat materi teks prosedur. Sementara itu, pada buku siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka di halaman 126-127 bab V dengan tema “Bertukar atau Membayar” terdapat materi teks prosedur yang disajikan hanya memuat tentang pengertian, ciri-ciri, dan isi yang harus ada dalam teks prosedur. Namun belum memuat materi esensi tentang teks prosedur seperti (1) panduan rinci/struktur teks, (2) contoh teks prosedur, dan (3) tujuan teks prosedur.

Karakteristik siswa kelas IV B memiliki beberapa kecerdasan majemuk yang dominan, yakni kecerdasan kinestetik, spesial visual, dan linguistik. Hal ini terlihat ketika guru menerangkan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, beberapa siswa mengalihkan kebosannya dengan menggambar, berbicara, atau bahkan bergerak untuk menghilangkan rasa bosannya.

- a. 42% atau sebanyak 11 siswa senang berbicara ketika merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.
- b. 27% atau sebanyak 7 siswa senang berlari-larian ketika diberi tugas mandiri oleh guru.
- c. 31% atau sebanyak 8 siswa senang menggambar ketika mereka selesai mengerjakan tugas

Pembelajaran yang monoton dan kaku menjadi alasan kurangnya keterampilan belajar siswa. Sebagai solusi guna menangani permasalahan yang dialami siswa di kelas IV B terutama pada Pelajaran Bahasa Indonesia di materi teks prosedur, perlu adanya media yang menarik dan mudah dipahami oleh guru dan siswa. Media tersebut menjadi salah satu solusi agar kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur meningkat.

Bersumber dari hasil pra-penelitian di SDN Kebon Baru 07 Tebet, diperoleh informasi yang menjadi dasar penyusunan bahan ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia, diketahui bahwa dalam pembelajaran teks prosedur, guru belum menggunakan media pembelajaran sama sekali. Selama ini, proses belajar berlangsung secara konvensional melalui penjelasan lisan dan tulisan di papan tulis tanpa dukungan media visual maupun interaktif yang menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan kegiatan belajar kurang bervariasi, membosankan, dan siswa kesulitan memahami langkah-langkah dalam teks prosedur karena tidak disajikan secara konkret dan kontekstual. Tidak adanya media bantu mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang efektif dalam membangun pemahaman konseptual dan partisipasi aktif siswa

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa kartu bergambar yang menampilkan tokoh-tokoh kartun dari serial televisi yang familier dan digemari siswa sekolah dasar. Media ini dipilih karena karakter kartun memiliki daya tarik visual yang tinggi serta kedekatan emosional dengan siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar. Setiap kartu dilengkapi dengan kata kunci teks prosedur dalam bentuk sederhana dan siswa kelas IV mudah dipahami. Lebih lanjut, media kartu bergambar kartun serial televisi mendukung kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui metode bermain sambil belajar. Dengan pengembangan media ini, diharapkan pembelajaran teks prosedur menjadi lebih kontekstual, sesuai dengan kebutuhan, dan berarti siswa.

b. Desain (Design)

Setelah melakukan analisis terhadap permasalahan serta kebutuhan siswa, langkah berikutnya adalah menyusun rancangan desain kartu kata bergambar yang akan dikembangkan. Adapun tahapan-tahapan yang dilaksanakan pada fase ini adalah sebagai berikut:

- a) Menetapkan jenis bahan dan dimensi kartu kata bergambar yang

disesuaikan dengan materi teks prosedur untuk siswa kelas IV SDN Kebon Baru 07 Tebet. Jenis bahan yang digunakan adalah *art carton* 310g dengan ukuran tinggi 14,7 cm dan lebar 10 cm.

- b) Merancang isi visual pada kartu kata bergambar yang terdiri atas dua sisi, yaitu bagian depan memuat ilustrasi tokoh kartun dari serial televisi serta kata kunci dari setiap langkah-langkah, sedangkan sisi belakang memuat gambar hasil makanan yang akan dibuat.
- c) Menentukan tipografi atau jenis *font* yang akan digunakan pada kartu bergambar kartun tersebut.
- d) Mendesain tata letak menggunakan aplikasi desain grafis Canva.
- e) Mengembangkan instrumen evaluasi guna menilai kelayakan media kartu kata bergambar dalam pembelajaran teks prosedur untuk siswa kelas IV SDN Kebon Baru 07 Tebet. Pada tahap ini, instrumen penilaian dikembangkan dengan merancang kisi-kisi angket yang akan diberikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta siswa.

c. Pengembangan (Development)

Tahapan *development* dilakukan dengan mencetak hasil desain kartu bergambar menggunakan jenis kertas dan ukuran yang telah ditentukan pada tahap *design*. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa produk cetak, yaitu media kartu bergambar kartun terhadap pembelajaran teks prosedur siswa kelas IV SDN Kebon Baru 07 Tebet. Setelah proses pencetakan selesai, validator yang terdiri dari ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi melakukan validasi. Ahli yang bersedia sebagai ahli media adalah Bapak Abdul Hakim Santoso, S.Sn., M.Ds., sedangkan yang menjadi ahli materi untuk memvalidasi media kartu bergambar yang dikembangkan adalah Ibu Ida Nurraidah, S.Pd, serta yang bertindak sebagai ahli bahasa adalah ibu Dr. Imas Mastoah, M.Pd.

Media kartu bergambar ini berukuran 16 x 16 cm dan dicetak menggunakan kertas *art carton* 310 gsm yang tebal dan tahan lama. Ukuran tersebut dirancang agar nyaman digenggam anak-anak dan mudah dilihat dari berbagai arah. Untuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), digunakan ukuran

A5 dengan jilid spiral agar halaman dapat dibuka dengan mudah dan tidak cepat rusak. Pemilihan bahan dan desain ini bertujuan untuk menunjang keawetan media saat digunakan secara berulang oleh anak-anak. Harapannya, media ini dapat mendukung kegiatan belajar yang menyenangkan dan tahan lama dalam penggunaan sehari-hari.

d. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan setelah media Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi dinyatakan layak oleh para ahli, baik ahli media maupun ahli materi. Pada tahap ini, media dilakukan dengan 3 tahap uji coba, yakni :

1. Uji Coba Keterbacaan (*One-To-One Trials*)

Pada uji keterbacaan (*One-To-One Trials*) siswa diminta untuk melihat media kartu bergambar kartun serial televisi dan LKPD yang akan diujicobakan nanti, kemudian siswa diminta mengisi angket yang disediakan. Hasil yang diperoleh dari angket siswa pada uji keterbacaan adalah 92%. **Angket ini berfungsi untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap aspek kebermanfaatan, kemudahan pemahaman, dan daya tarik media.** Respon siswa menjadi salah satu indikator penting dalam menilai sejauh mana media yang dikembangkan dapat menunjang proses pembelajaran secara objektif dan efektif di dalam kelas

2. Uji Coba Skala Kecil

Sementara pada uji skala kecil, siswa diminta mengerjakan post test untuk mengukur hasil dari pre test sebelumnya. Hasil yang diperoleh dari post test skala kecil adalah 71,8% atau rata-rata N-Gain pada skala kecil adalah 0,45.

3. Uji Coba Skala Besar

Kemudian, ada perubahan pada metode pembelajaran dan dilanjutkan dengan uji coba skala besar yang memperoleh persentase sebesar 87% atau rata-rata N-Gain 0,77. Hal ini membuktikan bahwa media kartu bergambar kartun serial televisi efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas IV.

e. **Evaluasi (Evaluation)**

Media memasuki tahapan evaluasi dengan melakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan yang diterima dari siswa ketika pelaksanaan uji coba di tahap evaluasi. Dengan perolehan hasil tanggapan siswa, diperoleh beberapa saran terhadap media kartu bergambar, diantaranya adalah permintaan agar media dapat dikembangkan lebih lanjut untuk beberapa pelajaran, serta harapannya agar media kartu bergambar tersedia secara lengkap di sekolah sebagai bahan ajar pendukung. Dari keseluruhan proses validasi dan tanggapan siswa, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran kartu bergambar kartun serial televisi sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari sisi kelayakan isi maupun ketertarikan dan kemudahan dalam membantu pemahaman materi.

2. Kelayakan

a. Uji Validitas

Uji kelayakan terhadap media ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan visual. Proses ini dilakukan melalui dua pendekatan, yakni penilaian oleh para ahli—meliputi ahli materi, media, dan bahasa—serta uji coba kepada siswa sebagai pengguna akhir. Dalam pembahasan ini, perhatian difokuskan pada hasil penilaian dari siswa sebagai pengguna langsung, karena respons mereka mencerminkan tingkat penerimaan dan efektivitas media dalam konteks penggunaan nyata di kelas.

1) Validasi Ahli

Validasi oleh ahli bertujuan untuk menjamin bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, mencakup aspek isi, penyajian, bahasa, dan tampilan visual. Dalam penelitian ini, proses validasi melibatkan tiga orang ahli, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ketiganya memiliki keahlian yang relevan di bidang pendidikan anak usia sekolah dasar serta pengembangan desain media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Pengujian kelayakan dilaksanakan memakai instrumen berupa lembar penilaian yang mencakup empat aspek utama, yaitu: (1) Kelayakan Isi, (2) Penyajian Materi, (3) Bahasa, dan (4) Tampilan Visual Media. Masing-masing butir dinilai menggunakan skala Likert 1–5, di mana nilai 5 menunjukkan penilaian "sangat baik" dan skor 1 menunjukkan penilaian "tidak baik".

Secara umum, ketiga hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari sisi isi, kebahasaan, maupun tampilan media. Penilaian dilakukan dengan uji kelayakan menurut Arikunto (2010), media kartu bergambar kartun serial televisi ini layak digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas IV sekolah dasar.

a) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kekurangan dari tampilan produk media kartu bergambar kartun serial televisi yang dikembangkan. Pada tahap ini, validator memberikan berbagai saran dan masukan guna melakukan perbaikan terhadap kekurangan media agar lebih optimal digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, ahli media yang melakukan validasi terhadap media kartu bergambar kartun adalah Bapak Abdul Hakim Santoso, M.Ds. Tahapan validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali, dan dari proses tersebut diperoleh hasil penilaian serta catatan revisi yang menjadi dasar pengembangan media ke tahap berikutnya.

Pada tahap pertama validasi ahli media, terdapat beberapa catatan yang berkaitan dengan desain media dan tipografi dalam kartu bergambar kartun serial televisi serta LKPD Teks Prosedur. Berikut adalah poin-poin perubahan dan penyesuaian yang dilakukan:

Tabel 4. 1
Hasil Revisi Ahli Media

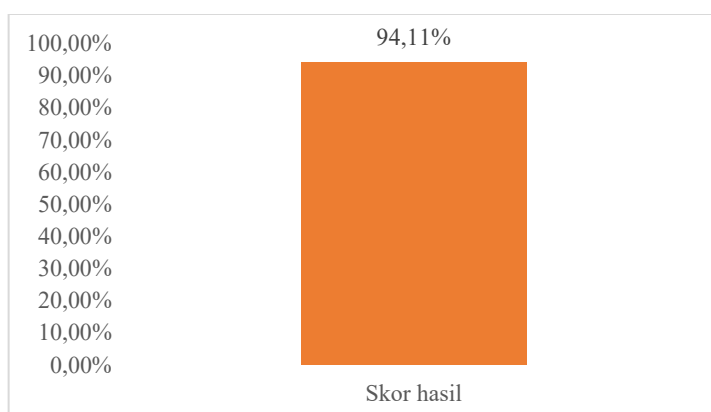
No.	Aspek Penilaian	Hasil
1.	Desain Visual	a) Warna latar dan elemen visual pada kartu bergambar disesuaikan dengan warna-warna cerah yang umumnya disukai oleh anak-anak, seperti biru muda, kuning, dan hijau cerah. b) Desain sampul (<i>cover</i>) LKPD diubah menjadi lebih sederhana namun tetap menarik, dengan tata letak yang tidak terlalu padat agar mudah dipahami oleh anak usia dini. c) Beberapa elemen visual dalam LKPD seperti ikon, garis, dan latar belakang diganti atau disederhanakan untuk meningkatkan fokus anak pada gambar utama dan teks pendukung. d) Penambahan elemen visual yang mendukung konsep isi, seperti ekspresi karakter kartun yang menunjukkan aktivitas dalam teks
2.	Tipografi (Huruf)	a) Seluruh teks pada kartu bergambar diubah menggunakan Comic Sans, karena jenis huruf ini dinilai lebih ramah anak, mudah dibaca, dan umum digunakan dalam media pendidikan untuk anak usia dini. b) Untuk LKPD, seluruh isi teks diubah menjadi Times New Roman guna memberikan kesan formal dan rapi yang sesuai dengan format lembar kerja siswa. c) Huruf pada sampul LKPD juga disesuaikan agar konsisten dengan isi, serta mempertimbangkan ukuran dan jarak antar huruf agar keterbacaan tetap optimal.
3.	Ukuran Media	a) Ukuran kartu bergambar mengalami penyesuaian dari ukuran semula 16x16 cm menjadi 10 x 14,7 cm, agar lebih praktis digunakan oleh anak-anak, mudah digenggam, dan disimpan. b) Ukuran LKPD juga disesuaikan dari A5 ke A4, dengan pertimbangan bahwa ruang kerja yang lebih luas akan memudahkan anak dalam menulis, menggambar, atau mengerjakan instruksi secara visual dan motorik. c) Ukuran kartu bergambar mengalami

No.	Aspek Penilaian	Hasil
		penyesuaian dari ukuran semula 16x16 cm menjadi 10 x 14,7 cm, agar lebih praktis digunakan oleh anak-anak, mudah digenggam, dan disimpan. d) Ukuran LKPD juga disesuaikan dari A5 ke A4, dengan pertimbangan bahwa ruang kerja yang lebih luas akan memudahkan anak dalam menulis, menggambar, atau mengerjakan instruksi secara visual dan motorik

Persentase hasil validasi dihitung berdasarkan jumlah skor dari setiap pernyataan yang dijawab oleh ahli media. Angket validasi terdiri atas 17 pernyataan dengan menggunakan skala penilaian Likert 1–5, sehingga jumlah skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 85 (17 pernyataan $\times$ 5 skor tertinggi). Skor yang diperoleh dari hasil validasi ahli media tahap pertama adalah 80 dari 85.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh persentase kelayakan media dari ahli media dengan perhitungan sebagai berikut:

Total skor = 80 (<i>jumlah skor ahli media</i>) Total skor maksimal = 85 Persentase validasi = $\frac{80}{85} \times 100\% = 94,11\%$
--

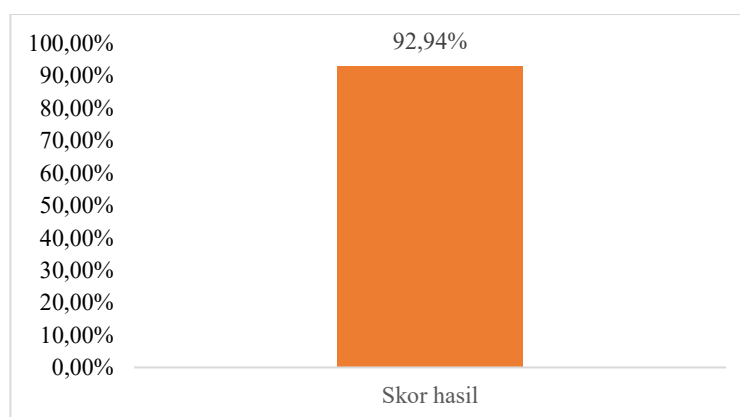


Gambar 4. 1 Validasi Ahli Media Tahap 1

Dengan perolehan persentase 94,11%, media yang dikembangkan masuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar kartun serial televisi terhadap pembelajaran teks prosedur siswa kelas IV SDN Kebon Baru 07 Tebet dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, tetap dilakukan perbaikan dan penyempurnaan media berdasarkan masukan yang diberikan oleh validator agar hasil akhir produk menjadi lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahap kedua validasi produk oleh ahli media tidak ada catatan tambahan lagi yang diberikan. Adapun persentase hasil validasi dihitung berdasarkan jumlah skor dari setiap pernyataan yang dijawab oleh ahli media. Angket validasi terdiri atas 17 pernyataan dengan menggunakan skala penilaian Likert 1–5, sehingga jumlah skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 85 ($17 \text{ pernyataan} \times 5 \text{ skor tertinggi}$). Berdasarkan hasil penilaian tersebut, skor total yang diperoleh dari penilaian ahli media mencapai 79 dengan persentase kelayakan media dari ahli media perhitungan sebagai berikut:

Total skor = 79 (<i>jumlah skor ahli media</i>) Total skor maksimal = 85 Persentase validasi = $\frac{79}{85} \times 100\% = 92,94\%$
--



Gambar 4. 2 Validasi Ahli Media Tahap 2

Persentase ini menempatkan media dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi untuk materi Teks Prosedur siswa kelas IV di SDN Kebon Baru 07 Tebet telah memenuhi standar kelayakan dan dinyatakan siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Meskipun demikian, penyesuaian dan penyempurnaan tetap dilakukan berdasarkan masukan dari para validator, sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas media secara menyeluruh.

b) Validasi Ahli Materi

Proses validasi oleh ahli materi dilakukan dengan merujuk pada sejumlah pernyataan yang mengevaluasi kejelasan serta ketepatan isi materi teks prosedur yang disajikan melalui media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi. Validator ahli materi diminta untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek kelayakan isi, keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, serta tingkat keterpahaman materi oleh siswa.

Ahli materi menjelaskan bahwasanya media kartu bergambar kartun serial televisi dan LKPD Teks Prosedur sudah sangat bagus secara tampilan maupun materi yang terkandung di dalamnya. Media sudah sangat menarik bagi siswa dan mudah dipahami cara penggunaannya, ahli materi memberi penilaian yang sangat layak terhadap media yang dikembangkan berikut.

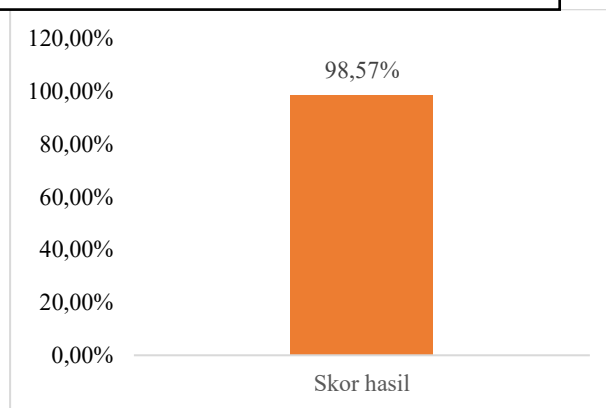
Tahap validasi produk oleh ahli materi dilakukan sebanyak satu kali dengan cara menganalisis data yang telah diperoleh dari angket penilaian. Persentase hasil validasi dihitung berdasarkan total skor dari setiap pernyataan yang dijawab oleh ahli materi. Angket terdiri dari 14 butir pernyataan dengan menggunakan skala penilaian 1 hingga 5, sehingga skor maksimum yang dapat dicapai adalah 70 ($14 \text{ pernyataan} \times 5$). Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari respon ahli materi adalah 69. Dengan hasil validasi dari ahli materi, maka perhitungan

persentase adalah sebagai berikut:

Total skor = 69 (*jumlah skor ahli materi*)

Total skor maksimal = 70

Persentase validasi = $\frac{69}{70} \times 100\% = 98,57\%$



Gambar 4. 3 Validasi Ahli Materi

Perolehan persentase yang dicapai pada validasi ahli materi sebesar 98,57%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar kartun serial televisi untuk pembelajaran teks prosedur siswa kelas IV SDN Kebon Baru 07 Tebet telah memenuhi kriteria kelayakan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Meski demikian, media tetap disempurnakan dengan melakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari validator guna meningkatkan kualitas produk secara keseluruhan.

c) Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa dilakukan berdasarkan pernyataan-pernyataan positif yang berkaitan dengan penggunaan bahasa sesuai kaidah Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), termasuk ejaan yang telah disempurnakan dalam media pembelajaran kartu bergambar kartun serial televisi yang dikembangkan. Validator ahli bahasa kemudian diminta untuk memberikan penilaian terhadap aspek kebahasaan dalam media, seperti kelugasan, keterbacaan, dan kesesuaian istilah dengan tingkat

pemahaman siswa.

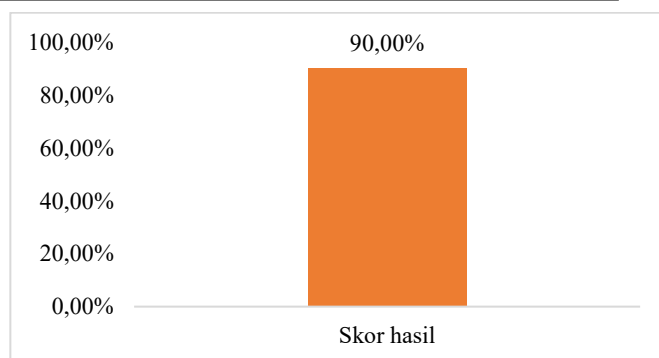
Ahli bahasa memberikan beberapa revisi pada media kartu bergambar kartun serial televisi dan LKPD Teks Prosedur, yakni (1) konsep teks prosedur sudah cukup untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, namun terdapat beberapa kata yang perlu dirapikan kembali, seperti penempatan konjungsi; (2) kata perintah dan kata-kata pada sebuah kalimat diperbaiki; (3) Ahli media menjelaskan bahwa media ini layak untuk diimplementasikan dengan beberapa perbaikan. Tetapi, ahli bahasa sudah memberikan persetujuan dan menilai media sudah layak diimplementasikan kepada siswa di sekolah dasar.

Adapun hasil validasi ahli bahasa terhadap kelayakan kartu bergambar kartun dan LKPD memperoleh jumlah skor sebanyak 54. Penilaian dilakukan menggunakan pedoman kriteria kelayakan menurut Arikunto (2010), sebagai berikut :

Total skor = 54 (*jumlah skor ahli bahasa*)

Total skor maksimal = 60

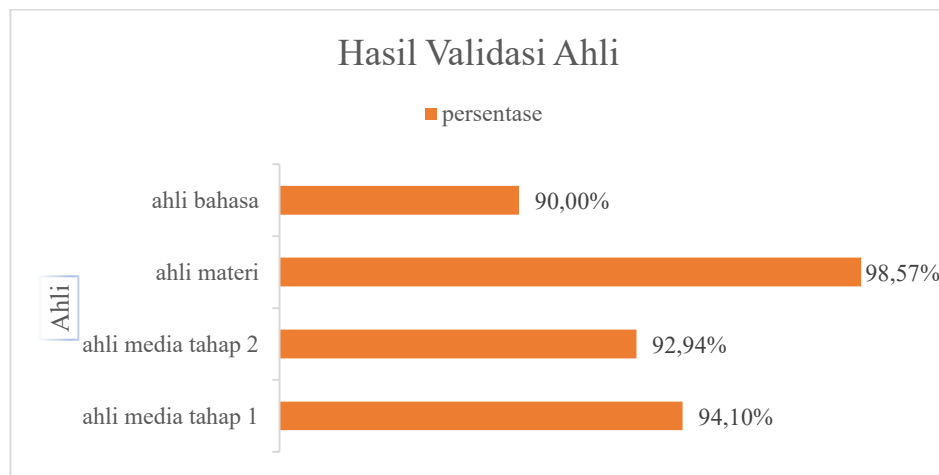
Persentase validasi = $\frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$



Gambar 4. 4 Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan penilaian di atas, maka persentase yang dicapai sebesar 90%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar kartun serial televisi untuk pembelajaran teks prosedur siswa kelas IV SDN Kebon Baru 07 Tebet telah memenuhi kriteria kelayakan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Meski demikian, media tetap

disempurnakan dengan melakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari validator guna meningkatkan kualitas produk secara keseluruhan.



Gambar 4. 5 Diagram Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan hasil validasi yang ditampilkan dalam diagram di atas, dapat dijelaskan bahwa media kartu bergambar kartun serial televisi yang dikembangkan memperoleh penilaian dari 3 orang ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Setiap ahli memberikan penilaian terhadap aspek kelayakan media melalui instrumen angket yang telah disusun berdasarkan indikator yang relevan.

b. Hasil Revisi Media

Media kartu bergambar kartun ini telah melalui proses revisi untuk meningkatkan kualitas visual dan daya tariknya bagi anak-anak. Gambar kartun kini tampil lebih cerah, ekspresif, dan sesuai dengan karakter yang ingin ditonjolkan. Setiap kartu juga dilengkapi dengan teks pendukung yang mudah dipahami dan mendukung proses pembelajaran. Dengan perbaikan ini, media menjadi lebih efektif dalam menarik perhatian dan memudahkan anak dalam memahami materi.

Pada tabel 4.5 terdapat gambar dari hasil pengembangan media kartu bergambar kartun serial televisi dan LKPD Teks Prosedur menunjukkan media yang belum direvisi dan yang telah direvisi.

Tabel 4. 2
Hasil Pengembangan Media

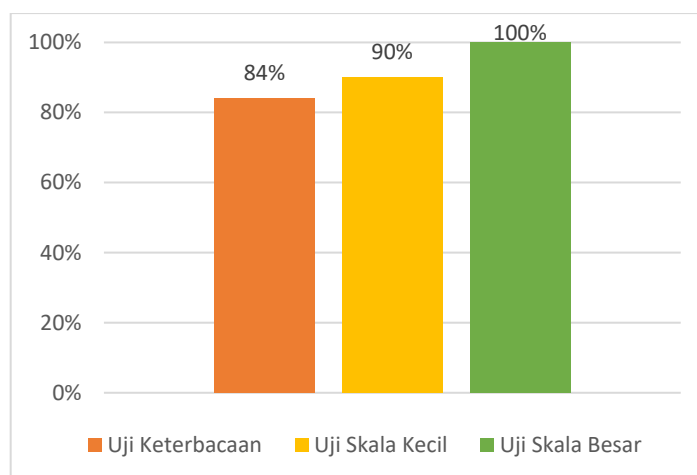
Media Sebelum di Revisi	Media Setelah di Revisi	Bagian yang Perbaiki
1. 	1. 	a) Perubahan pada ukuran kertas yang semula 16 X 16 menjadi 10 X 14,7. b) Perubahan pada <i>font</i> yang digunakan, yang awalnya Times New Roman menjadi Comic Sans c) Perubahan pada efek <i>font</i>, yang awalnya ada shadow berubah menjadi polos d) Penambahan elemen yang lebih 2D e) Perubahan kata yang bermakna ambigu menjadi lebih jelas f) Warna yang lebih ramah anak dan menarik
2. 	2. 	a) Ukuran buku dari ukuran A5 menjadi A4 b) Desain cover menjadi lebih menarik c) Elemen-elemen yang lebih menarik d) Jenis penjilidan yang awalnya spiral menjadi berbentuk <i>booklet</i> e) <i>Font</i> yang <i>bold</i> dikurangi f) Nomor halaman

Media kartu bergambar kini direvisi menjadi berukuran 14,5 x 10 cm agar lebih nyaman digenggam oleh anak-anak dan mudah digunakan saat aktivitas belajar. Ukuran yang lebih kecil ini tetap mempertahankan tampilan visual yang menarik dan informatif. Sementara itu, ukuran LKPD menjadi A4 namun dijilid tengah (*booklet*) agar tampilannya lebih seperti buku cerita, sehingga lebih disukai oleh anak-anak. Desain *booklet* ini juga memudahkan anak dalam membuka dan menyimak setiap halaman tanpa risiko mudah rusak. Perubahan ini diharapkan semakin meningkatkan minat belajar dan kenyamanan saat menggunakan media.

3. Efektivitas

1) Respon Guru

Pada tahap implementasi, guru mengamati penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi selama 6 pertemuan, Guru diminta untuk menyampaikan pendapat dan evaluasi terhadap media Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi yang telah digunakan oleh siswa melalui angket yang telah disediakan. Penilaian ini digunakan sebagai dasar untuk mengukur tingkat keefektifan media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah. Adapun penilaian dari guru terlihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 6 Hasil Respon Guru

Berdasarkan gambar 4.6, guru memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

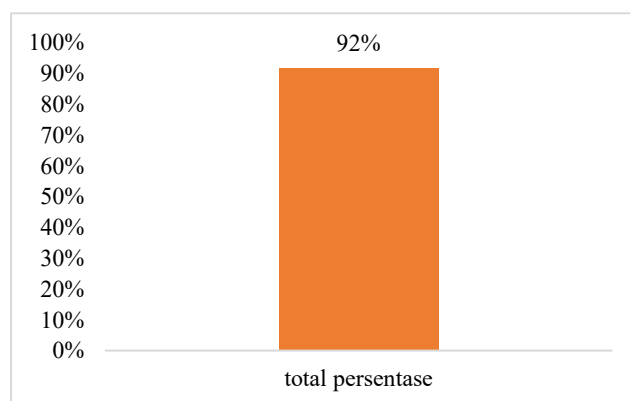
- Hasil uji keterbacaan memperoleh persentase 84%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa, meskipun masih terdapat perbaikan pada segi metode pembelajarannya.
- Pada uji skala kecil, persentase meningkat menjadi 90%, menandakan adanya peningkatan efektivitas setelah dilakukan penyesuaian dari tahap sebelumnya.
- Peningkatan ini berlanjut pada uji skala besar dengan capaian 100%, yang mencerminkan bahwa media pembelajaran tersebut dinilai sangat

efektif dan mampu digunakan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar.

2) Uji Keterbacaan (*One-To-One Trials*)

Setelah produk media kartu bergambar kartun melalui tahap pengembangan, validasi oleh ahli, serta revisi berdasarkan masukan dari validator, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba keterbacaan yang melibatkan 6 orang siswa dengan kategori 2 orang siswa kecerdasan rendah, 2 orang siswa kecerdasan sedang, dan 2 orang siswa kecerdasan tinggi. Pada tahap uji keterbacaan, siswa diminta untuk mengisi angket yang berisikan tanggapan terhadap media yang dikembangkan. siswa mengisi 10 nomor dengan masing-masing kategori yang dibuat.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada enam siswa, diperoleh data bahwa total nilai yang terkumpul adalah 275 dari nilai maksimal 300, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 0,916 atau 91,6%. Nilai ini menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan tergolong sangat baik. Siswa secara jelas memahami fungsi media, cara penggunaan, dan menyukai media yang disajikan.



Gambar 4. 7 Hasil Angket Siswa

Beberapa pertanyaan mendapatkan nilai rata-rata tertinggi, yaitu 1 atau 100%, seperti pada Pertanyaan 5 dan Pertanyaan 9, yang mengindikasikan bahwa seluruh siswa sangat setuju mengenai kesesuaian gambar kartun

memperjelas isi kartu bergambar serta menciptakan rasa senang bagi siswa. Selain itu, pertanyaan lain seperti Pertanyaan 3 dan Pertanyaan 6 juga memperoleh nilai rata-rata tinggi, yaitu 0,967 atau 96,7%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan sangat positif terhadap kejelasan uraian materi dan Ketepatan memilih *background* dan teks. Sementara itu, nilai rata-rata terendah tercatat pada Pertanyaan 2 dan Pertanyaan 4, yaitu 0,833 atau 83,3% yang membahas mengenai kejelasan petunjuk penggunaan media dan kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa, namun angka ini tetap menunjukkan penilaian dalam kategori baik.



Gambar 4. 8 Uji Keterbacaan

Secara keseluruhan, hasil angket ini mencerminkan bahwa respon siswa terhadap instrumen atau program yang dinilai sangat positif dan menunjukkan efektivitas dari pelaksanaan kegiatan atau materi yang diberikan. Siswa menjelaskan bahwasanya media kartu bergambar kartun serial televisi sangat menarik, menambah pemahaman, dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

3) Uji Coba Skala Kecil

Uji coba ini melibatkan 15 siswa kelas IV SDN Kebon Baru 07 Tebet sebagai responden. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui tanggapan dan respons siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.



Gambar 4. 9 Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan uji coba skala kecil yang melibatkan 15 responden untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tertentu. Adapun hasil post test skala kecil, adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\text{Rata - Rata} &= \frac{\sum X}{N} \times 100 \% \\ &= \frac{1078}{15} \times 100 \% \\ &= 71,86\%\end{aligned}$$

Data yang diperoleh melalui pemberian pre-test dan post-test, kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain. Rata-rata skor pre-test sebesar 47,54%, menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur masih tergolong rendah. Sementara rata-rata skor post-test skala kecil sebesar 71,86%, mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan setelah pembelajaran berlangsung. Peningkatan rata-rata sebesar 24,32 poin, mencerminkan bahwa siswa mengalami perkembangan pemahaman dan keterampilan dalam menyusun teks prosedur.

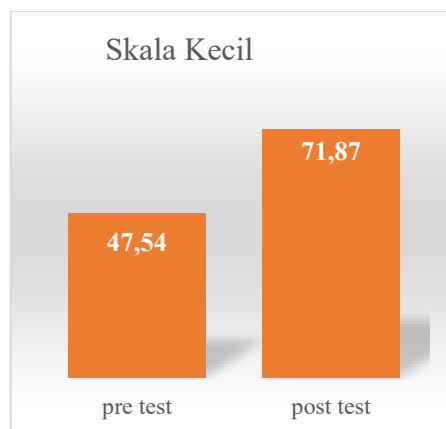
$$\begin{aligned}N - Gain &= \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}} \\ &= \frac{71,86 - 47,54}{100 - 47,54} \\ &= 0,49\end{aligned}$$

Rata-rata hasil uji N-Gain sebesar 0,49, yang termasuk dalam kategori sedang. Artinya, secara umum media pembelajaran yang digunakan mampu memberikan peningkatan keterampilan menulis siswa secara cukup efektif Jika

dilihat per individu:

- a) kategori tinggi sebanyak 3 siswa (20%),
- b) kategori sedang sebanyak 9 siswa (60%),
- c) kategori rendah sebanyak 3 siswa (20%).

Sebagian besar siswa memperoleh hasil N-Gain dalam kategori sedang, menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media yang dikembangkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih baik, meskipun efektivitasnya masih bervariasi tergantung pada karakteristik individu siswa. Adapun perbandingan nilai rata-rata dari hasil pre tes dan post tes pada uji coba skala kecil terlihat pada gambar 4.2, sebagai berikut:



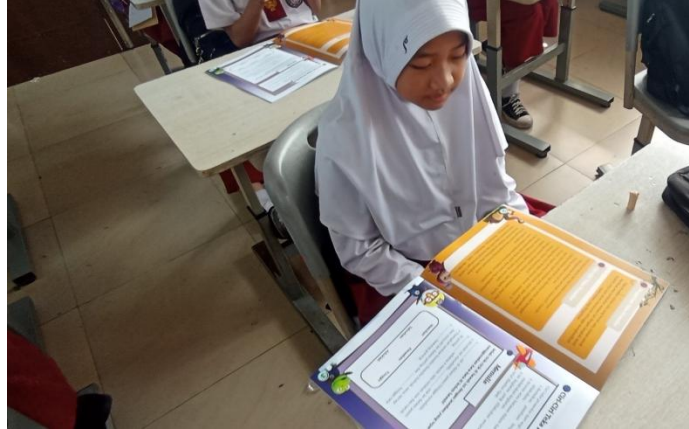
Gambar 4. 10 Hasil Rata-rata Pre Tes — Post Tes Skala Kecil

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi pada pembelajaran teks prosedur memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa kelas IV SD. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor post-test dan nilai N-Gain yang berada pada kategori sedang. Media ini dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada kelompok skala kecil.

4) Uji Coba Skala Besar

Setelah dilakukan uji coba pada skala kecil, produk media kartu bergambar kartun selanjutnya diuji cobakan dalam skala yang lebih luas, yaitu uji coba kelompok besar. Uji coba ini melibatkan 26 siswa kelas IV B SDN Kebon Baru 07 Tebet sebagai responden. Tujuan dari uji coba kelompok besar

ini adalah untuk memperoleh data yang lebih representatif mengenai efektivitas, kemenarikan, serta keterpakaian media dalam proses pembelajaran teks prosedur.



Gambar 4. 11 Uji Skala Besar

Hasil post test siswa pada uji coba skala besar yang melibatkan 26 siswa sebagai responden, maka diperoleh data sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Rata - Rata} &= \frac{\sum X}{N} \times 100 \% \\ &= \frac{2274}{26} \times 100 \% \\ &= 87,46\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data yang didapatkan, rata-rata pretest siswa adalah sebesar 43,74%, sedangkan rata-rata nilai post test meningkat menjadi 87,46%. Peningkatan nilai tersebut dapat terlihat dari perolehan post test keduanya, yakni 71,86% (skala kecil) dan 87,46% (skala besar). Kenaikan sebesar 15,6% yang didapatkan tersebut menjelaskan adanya pengaruh penggunaan media kartu bergambar kartun serial televisi pada materi teks prosedur terhadap siswa kelas IV.

Peningkatan ini juga tercermin dari nilai rata-rata N-Gain sebagai berikut:

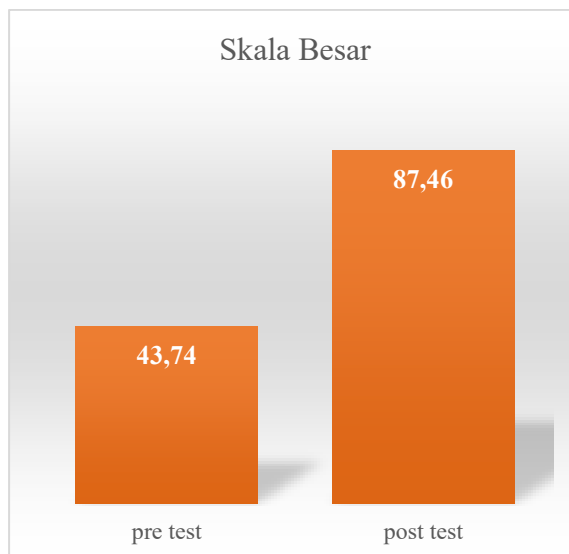
$$\begin{aligned} N - \text{Gain} &= \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}} \\ &= \frac{87,46 - 43,74}{100 - 43,74} \\ &= 0,77 \end{aligned}$$

Peningkatan skor N-gain sebesar 0,77 ini yang masuk dalam kategori tinggi. Dari seluruh responden, 84,6% atau 22 siswa mengalami peningkatan kemampuan dengan kategori N-Gain tinggi, hanya 15,4% siswa yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur siswa.

Jika ditinjau berdasarkan kategori klasifikasi N-Gain, sebanyak 22 siswa (84,6%) masuk dalam kategori Tinggi, yang berarti mereka mengalami peningkatan belajar yang sangat baik. Sementara itu, 4 siswa (15,4%) berada dalam kategori Sedang, dan tidak ada siswa yang berada pada kategori Rendah. Ini menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan kemampuan meskipun dalam tingkat yang berbeda.

- a. Kategori Tinggi ($\geq 0,7$): 22 siswa (84,6%)
- b. Kategori Sedang ($0,3 - < 0,7$): 4 siswa (15,4%)

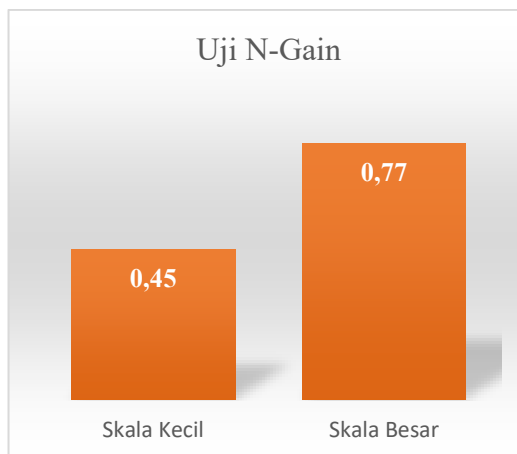
Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat perbandingan antara hasil nilai pretest dan post test siswa setelah menggunakan media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi dalam materi teks prosedur. Hal ini menggambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur siswa. Nilai pretest yang lebih rendah menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran, sedangkan peningkatan pada post test mencerminkan efektivitas media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Adapun perbandingan *pretest* dan *post test* skala besar terlihat pada gambar 4.3 di bawah ini :



Gambar 4. 12 Hasil Rata-Rata Pre Tes — Post Tes Skala Besar

Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan sangat efektif dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Tingginya rata-rata hasil belajar serta dominasi siswa dalam kategori tinggi memperkuat argumen bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan patut dipertahankan dan bahkan diperbanyak untuk pembelajaran serupa. Pendekatan ini juga terbukti inklusif karena membantu seluruh tingkat kemampuan siswa, dari yang rendah hingga tinggi.

Setiap uji coba di masing-masing tahapan, dilakukan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas media Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi terhadap keterampilan menulis Teks Prosedur siswa Kelas IV. Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji keterbacaan, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji skala kecil dan skala besar di adakan pretest dan post test. Hasil N-Gain dari kedua kelompok tersebut dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut:



Gambar 4. 13 Hasil N-Gain pada Skala Kecil dan Skala Besar

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa hasil N-Gain pada uji coba skala kecil adalah 0,49 yang tergolong dalam kategori sedang, sedangkan hasil N-Gain pada kelompok besar mencapai 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Perbedaan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi memberikan dampak yang lebih optimal saat diterapkan dalam skala yang lebih luas. Hal ini dapat disebabkan oleh adanya penyempurnaan media setelah uji coba awal, serta keterlibatan lebih aktif siswa dalam kelompok besar yang memungkinkan interaksi dan diskusi lebih intensif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa, terutama setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil uji coba awal.

B. Pembahasan

1. Tahapan Pengembangan

Finalisasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi. Pembuatan media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi telah melalui tahap 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi dan 5) evaluasi (Branch, 2009). Pada tahap awal, yakni analisis, peneliti melakukan observasi pendahuluan di SDN Kebon Baru 07 Pagi Tebet dengan fokus pada proses

pembelajaran Bahasa Indonesia serta kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di lingkungan kelas maupun sekolah.

Dalam tahap analisis peneliti menemukan bahwa terdapat kekurangan buku siswa kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka di halaman 126-127 bab V dengan tema “Bertukar atau Membayar” terdapat materi teks prosedur yang disajikan hanya memuat tentang :

- a. Pengertian,
- b. Ciri-Ciri, dan
- c. Isi yang harus ada dalam teks prosedur.

Namun belum memuat materi esensi tentang teks prosedur, seperti (a) panduan rinci/struktur teks, (b) contoh teks prosedur, (c) tujuan teks prosedur. Untuk itu, perlu adanya solusi media pembelajaran seperti Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi untuk membantu siswa memahami materi teks prosedur secara mendalam. Selain itu, penggunaan media kartu bergambar ini meningkatkan keaktifan dan daya berpikir kritis siswa kelas IV.

Pada fase perancangan, peneliti mulai membuat konsep produk serta menentukan jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menyusun *flowchart* sebagai alur kerja penggunaan media, serta membuat *storyboard* yang menggambarkan rancangan visual dari kartu yang akan digunakan. Media yang dikembangkan berupa kartu bergambar dengan tokoh-tokoh kartun dari serial televisi, yang dirancang untuk menyajikan materi teks prosedur secara menarik dan menyenangkan. Aktivitas yang ditawarkan dalam media ini berbentuk permainan edukatif, di mana siswa diminta untuk menyusun langkah-langkah prosedur berdasarkan ilustrasi dan kata kunci pada kartu yang tersedia. Selain kartu, peneliti juga menyusun LKPD yang berisi materi dan latihan soal teks prosedur, dengan gaya penyajian yang serupa, yaitu dengan menyajikan kartun menarik guna memotivasi siswa untuk belajar.

Masih dalam tahap desain, peneliti mulai membuat media berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah disusun, dan media tersebut

dikembangkan menggunakan aplikasi Canva beserta perangkat pembelajaran pelengkapannya. Setelah proses pengembangan selesai, peneliti melaksanakan proses validasi dengan melibatkan tiga orang validator dari berbagai latar belakang keahlian, yaitu ahli materi dari guru sekolah dasar bersertifikat, ahli media dari Dosen Desain Produk, serta ahli bahasa dari Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia. Proses revisi terhadap media dan materi teks prosedur dilakukan setelah penilaian dan masukan dari ketiga validator tersebut diterima.

Langkah berikutnya adalah tahap implementasi media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta, dengan melibatkan 26 siswa dan 1 guru wali kelas sebagai praktisi, serta peneliti sebagai pengamat. Guru berperan sebagai pelaksana penggunaan media kartu dalam kegiatan belajar, sekaligus mengamati respons dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, peneliti bertugas mengobservasi proses pelaksanaan media di kelas serta melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa setelah uji coba dilakukan. Tahap implementasi dilakukan dengan 3 tahap uji coba, yakni uji keterbacaan (*One-To-One*), uji skala kecil, uji skala besar.

Langkah terakhir adalah tahap evaluasi, media kartu bergambar kartun serial televisi dievaluasi dan disempurnakan berdasarkan masukan dari siswa. Revisi dilakukan sesuai saran yang muncul selama penggunaan media, seperti usulan pengembangan untuk mata pelajaran lain dan harapan agar media tersedia secara lengkap di sekolah. Berdasarkan hasil evaluasi dan tanggapan siswa, media dinilai menarik, mudah dipahami, dan layak digunakan dalam pembelajaran, baik dari segi isi maupun efektivitas penyampaian materi.

2. Kelayakan

Sebelum media pembelajaran diterapkan pada tahap implementasi, aspek validitas harus dipenuhi sebagai syarat utama pengembangan. Berdasarkan penilaian dari para ahli, media Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi yang digunakan dalam pembelajaran materi Teks Prosedur

memperoleh skor validitas sebesar 92,94% dari ahli media, yang tergolong dalam kategori sangat layak. Merujuk pada standar validitas menurut Arikunto (2010), angka tersebut menunjukkan bahwa media ini termasuk sangat valid dan sesuai untuk digunakan di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta. Dengan demikian, media ini sangat direkomendasikan untuk dimanfaatkan dan dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran.

Adapun hasil analisis terhadap validitas media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi untuk materi Teks Prosedur berdasarkan evaluasi ahli materi menunjukkan persentase sebesar 98,57%, yang tergolong dalam kategori sangat layak. Mengacu pada kriteria validitas yang dikemukakan oleh Arikunto (2010), angka tersebut mengindikasikan bahwa dari segi isi materi, media ini sangat layak untuk digunakan di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta. Penilaian ini diperkuat oleh hasil validasi dari seorang guru sekolah dasar yang berperan sebagai validator materi. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, media ini memperoleh nilai sebesar 98,57%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid dan layak untuk dimanfaatkan serta dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis validitas dari ahli bahasa, media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi pada materi Teks Prosedur memperoleh penilaian dari ahli bahasa dengan persentase 90%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Berdasarkan standar validitas menurut Arikunto (2010), hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut memiliki kelayakan tinggi dari segi kebahasaan untuk digunakan di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta. Validasi ini dilakukan oleh seorang dosen yang memiliki latar belakang keilmuan sesuai dengan aspek kebahasaan, dan hasil penilaiannya mengonfirmasi bahwa media ini memenuhi kriteria kevalidan dengan skor 90%. Oleh karena itu, media ini dinilai sangat valid dan patut digunakan serta dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, media Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi dikatakan sangat layak digunakan untuk pembelajaran teks prosedur di sekolah.

3. Efektivitas

Efektivitas media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi pada materi Teks Prosedur berdasarkan analisis respon siswa, respon guru, aktivitas siswa dan tes hasil belajar. Uji coba lapangan di kelas 4 B di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta dengan jumlah siswa 26 orang dan 1 guru wali kelas. Uji coba efektivitas dilaksanakan untuk menguji kenaikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi pada materi Teks Prosedur.

Respon siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi menunjukkan hasil yang sangat positif. Hal ini tampak sejak pertemuan pertama, di mana siswa dan guru memperhatikan dengan antusias ketika peneliti melakukan simulasi penggunaan media tersebut. 6 siswa pada tahap uji keterbacaan (*One-To-One*) menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan media ini. Tidak hanya terhadap media, respons siswa terhadap LKPD yang dirancang pun tergolong baik. Siswa memberikan umpan balik berupa pertanyaan dan rasa ingin tahu apabila terdapat petunjuk penggunaan kartu atau soal yang dirasa kurang jelas, sebagai bentuk usaha mereka dalam memahami materi secara lebih mendalam.

Sementara itu, uji keterbacaan media oleh siswa menunjukkan bahwa siswa kelas IV B memberikan respon positif terhadap media, dengan persentase mencapai 92% untuk seluruh pernyataan dalam instrumen yang digunakan. Berdasarkan klasifikasi Arikunto (2010), persentase tersebut menempatkan media pembelajaran ini dalam kategori sangat layak menurut persepsi siswa. Dengan demikian, tanggapan siswa yang tinggi terhadap media pembelajaran ini memperkuat kesimpulan bahwa penggunaannya efektif dalam membantu mereka memahami materi Teks Prosedur.

Berdasarkan hasil uji coba skala kecil melibatkan 15 siswa kelas IV SDN Kebon Baru 07 Tebet untuk mengetahui efektivitas media kartu bergambar kartun dalam pembelajaran teks prosedur. Hasil pre-test dan post-test yang dilakukan pada uji coba skala kecil, terjadi peningkatan rata-rata nilai dari 47,54 menjadi 71,87, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,45 yang termasuk kategori sedang. Secara individual, 3 siswa (20%) yang masuk dalam kategori tinggi ($N\text{-Gain} \geq 0,7$), 9 siswa (60%) dalam kategori sedang ($0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$), dan 3 siswa (20%) dalam kategori rendah ($N\text{-Gain} < 0,3$), yang menunjukkan bahwa media ini cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur, meskipun hasilnya bervariasi tergantung karakteristik masing-masing siswa.

Selanjutnya berdasarkan hasil analisis terhadap hasil post test skala besar dari siswa kelas IV B setelah menggunakan media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi pada materi Teks Prosedur nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,77. Menurut (Sesmiyanti dkk., 2019) hasil rata-rata N-Gain sebesar 0,77 tergolong ke dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat efektif dalam membantu seluruh siswa mencapai kompetensi yang ditetapkan.

Efektivitas terhadap media yang dikembangkan diperoleh berdasarkan respon siswa dan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar terhadap media. Merujuk pada hasil pengamatan, seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan optimal. Rata-rata keterlibatan mereka dalam menggunakan media menunjukkan kategori sangat aktif. Antusiasme siswa terlihat jelas saat mengerjakan soal dalam LKPD—mereka bukan hanya menjawab, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi kelompok. Kerja sama dan rasa tanggung jawab terhadap kelompok masing-masing tampak kuat. Seluruh siswa terlibat tanpa kecuali, menjadikan proses pembelajaran berjalan dinamis dan efektif.

Setiap siswa terlihat bersemangat dalam menggunakan media pembelajaran kartu bergambar kartun serial televisi. Aktivitas ini tampak saat

mereka bergiliran menjawab soal yang terdapat dalam media. Meskipun demikian, siswa yang mendapat giliran tetap berdiskusi dengan anggota kelompoknya sebelum memberikan jawaban.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan memanfaatkan media kartu bergambar kartun serial televisi terhadap keterampilan menulis teks prosedur, terlihat peningkatan signifikan hasil keterampilan menulis teks prosedur siswa hingga ketuntasan klasikal 100%.

C. Keterbatasan Penelitian

Terdapat beberapa keterbatasan pada penelitian pengembangan media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi ini antara lain:

1. Produk media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi yang diciptakan masih termasuk ke dalam pengembangan produk tingkat pemula, yang mana hanya membahas satu materi pokok, yakni teks prosedur. Kesederhanaan tampilan media yang digunakan.
2. Pengembangan soal yang terbatas 1 materi saja sehingga kurang menantang siswa.
3. Penentuan kevalidan bahasa media yang dibuat terbatas pada beberapa aspek pertanyaan.
4. Materi yang terdapat pada LKPD Teks Prosedur terbatas dan hanya membahas sedikit materi tentang teks prosedur.
5. Produk media pembelajaran ini hanya pada satu sekolah yaitu SDN Kebon Baru 07 Pagi Tebet.
6. Uji coba implementasi hanya pada siswa Kelas IV di SDN Kebon Baru 07 Pagi Tebet yang berjumlah siswa 26 orang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi Pada materi Teks Prosedur Terhadap Siswa Kelas IV di SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta”, setelah melakukan beberapa pengujian, uji validitas, dan uji efektivitas untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan. Peneliti menyimpulkan hasil penelitian seperti pada penjelasan berikut ini:

1. Tahapan pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) telah dilaksanakan secara sistematis dan berurutan, yakni pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam menulis teks prosedur karena rendahnya minat belajar, kurangnya pemahaman struktur teks, serta tidak tersedianya media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Berikutnya tahapan *design*, media kartu bergambar dirancang dengan mengadaptasi tokoh-tokoh kartun serial televisi yang disukai siswa, seperti Upin Ipin, Doraemon, dan Spongebob, yang dikaitkan dengan langkah-langkah teks prosedur sederhana. Pada tahap pengembangan, peneliti membuat media kartu bergambar dan LKPD berbasis teks prosedur, kemudian memvalidasinya kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan 3 tahap uji coba, yakni uji keterbacaan (*One-To-One*) kepada 6 orang siswa, uji coba kepada 15 orang siswa (skala kecil) dan 26 orang siswa (skala besar). Selain uji coba media terhadap siswa, memperoleh hasil angket yang positif dari siswa. Tahapan terakhir adalah tahapan evaluasi, dilakukan revisi akhir berdasarkan masukan siswa dan guru, serta hasil tes keterampilan menulis teks prosedur.
2. Penelitian ini menjelaskan kelayakan media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi pada materi Teks Prosedur di kelas IV B SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta sangat layak dari penilaian ahli. Angka persentase yang diberikan oleh ahli media sebesar 93,94% yang kategorinya tergolong sangat layak, persentase yang diperoleh dari ahli materi 98,57% yang juga kategorinya tergolong sangat layak, sedangkan ahli bahasa memberikan persentase sebanyak 90% yang berarti masih tergolong sangat layak.

3. Penelitian ini menjelaskan efektivitas media pembelajaran Kartu Bergambar Kartun Serial Televisi pada materi Teks Prosedur di kelas IV B SDN Kebon Baru 07 Pagi Jakarta sangat layak berdasarkan hasil pretest dibandingkan dengan hasil post test skala kecil (15 Siswa) dan skala besar (26 Siswa). Hasil efektivitas media dengan uji coba skala kecil menghasilkan rata-rata N-Gain 0,49 (Sedang), dengan 20% kategori tinggi, 60% siswa kategori sedang, dan 20% siswa kategori rendah. Selain itu, uji coba skala besar menunjukkan rata-rata N-Gain 0,77 (Tinggi), 22 siswa (84,6%) masuk dalam kategori Tinggi dan 4 siswa (15,4%) berada dalam kategori Sedang. Penelitian ini membuktikan hasil peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan menulis teks prosedur pada siswa.

B. Saran

Dengan hasil yang telah diperoleh dari penelitian ini, panneliti memberi saran:

1. Kepala sekolah disarankan untuk memperbaiki sarana dan prasarana pendidikan, terutama dengan menyediakan alat bantu pembelajaran yang mendukung serta menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman bagi siswa.
2. Guru diharapkan lebih fokus untuk memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat di kelas guna memperkaya pengalaman belajar siswa.
3. Siswa didorong agar lebih aktif terlibat dan menunjukkan semangat yang lebih tinggi ketika memanfaatkan media pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran di sekolah atau belajar mandiri di rumah.
4. Peneliti selanjutnya dianjurkan untuk melakukan studi lanjutan guna menilai efektivitas dan memperbaiki desain media pembelajaran yang berkaitan dengan kartu bergambar kartun ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, P. H., & Indihadi, D. (2020). Analisis Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas IV. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 83–92. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.26373>
- Aldona, D., Ariesta, R., & Utomo, P. (2022). Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 6(3), 2022. <https://doi.org/10.33369/jik.v6i3.27095>
- Alfiananda, D., & Indahyati, R. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis dengan Menggunakan Media Flash Card. *Action Research Journal Indonesia*, 2, 98–4. <https://doi.org/10.61227/arji.v4i2.79>
- Alvita, A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5712–5721. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik: Vol. xi* (14 ed.). Rineka Cipta,.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (1 ed., Vol. 1). Springer.
- Datu, Y. L., Nyoto, Diplan, & Manesa, F. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab Berbantuan Media Gambar Berseri Pada Peserta Didik Kelas IV-A Di SDN 8 Menteng Palangka Raya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya (Mateandrau)*, 2(1).
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8 ed.). Pearson.
- Ernawati, N., & Rasna, I. (2020). Menumbuhkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2).
- Fauziah, U. (2023). *Capaian Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka*.
- Febriana, I., & Radiansyah. (2024). Meningkatkan Keterampilan Literasi Menulis Teks Prosedur Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran PBL dan PAP. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03).
- Ferdian, I. R. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar pada Pembelajaran Berbasis Literasi Menulis Siswa Kelas III-B SDN 015 Tarakan Tahun Ajaran 2018-2019*. UNIVERSITAS BORNEO TARAKAN.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey Of Mechanics Test Data For Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.1119/1.18809>

- Handayani, F., Aminah, A., & Mohzana, M. (2023). Keterampilan Menulis Siswa Kelas X Menggunakan Media Aplikasi Speech to Text pada Gawai. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*, 7(1), 187–201. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v7i1.6874>
- Handayani, H. (2022). *Implementasi Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini TK Pertiwi 2 Kuncen, Ceper, Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA.
- Harmer, J. (2004). *How to Teach Writing*. Pearson Longman.
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/MTS Kelas VII* (D. Purnanto, M. R. Tang, & F. N. Utorodewo, Ed.; IV). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/6902>
- Heryanti, H. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Materi Mengidentifikasi Benua-Benua Pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN Kadanau 05 Kabupaten Bekasi. *Jurnal Pedagogiana*, 8(4), 82–93.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Jurnal Waniambey : Journal of Islamic Education*, 3(2).
- Inggriyani, F., & Pebrianti, N. A. (2021). Analisis Kesulitan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(1), 1–2.
- Juminah, Muhammadiyah, M., & Hamid, S. (2023). *Model Desain Kelas & Proses Belajar Mengajar* (A. Hamsiah, Ed.). Chakti Pustaka Indonesia.
- Kemendikbud. (2022). *CP & ATP Fase B*. guru.kemdikbud.go.id.
- Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN: Vol. vi*. Bintang Sutabaya.
- Lakshmi, A. S. E., & Sudaryanto, E. (2022). Analisis Dampak Tayangan Kartun Televisi Pada Perkembangan Bahasa Anak di Masa Pandemi (Studi Deskriptif Komparatif pada TK Srikandi Surabaya). *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi*, 02(03), 82–93.
- Lestari, A., Sahabuddin, C., & Kurnia, K. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Peserta Didik Kelas VIIA SMP Negeri 1 Polewali. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 2(2), 169–173. <https://doi.org/10.35329/jp.v2i2.987>

- Mahyuni, M., Muzakkir, A., Aziz, L. A., & Haryadi, H. (2024). Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 1 Gegerung Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Barat. *FONDASI: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.71094/fondasi.v1i1.1>
- Maryanto, Indriastuti, A. M., Wahyuni, D., & Hayati, N. (2014). *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik (Buku Siswa)* (1 ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Muliasa, I. W., & Janawati, D. P. A. (2022). Analisis Keterampilan Menulis Lanjutan Kelas V SDN 2 Kawan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 4(2), 46–53.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight Home*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)* (M. T. Multazam, Ed.; 1 ed.). UMSIDA PRESS.
- Nopianty, R., & Indihadi, D. (2021). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 713–726. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39242>
- Nugroho, S. H., & Ruliana, P. (2021). Kartun sebagai Media Komunikasi Visual Materi Ajar di Dunia Pendidikan. *CARAKA: Indonesian Journal of Communications*, 2(2), 57–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.25008/caraka.v2i2.60>
- Oktavia, A. D., & Jupri, A. R. (2022). Penggunaan Media Film Animasi Kartun Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Studi Tentang Keterampilan Menyimak Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 846–852. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2664>
- Olliem, G. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD. *Jurnal Vicidi*, 12(2), 219–236.
- Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE* (I. Fahmi, Ed.; Vol. 3). KENCANA.
- Purnama, F. R. (2024). *PEMEROLEHAN BAHASA ANAK TAHAP OPERASIONAL KONKRET DALAM KELUARGA DWIBAHASA DI SDN SIDOMULYO I SEDAN SKRIPSI*. Universitas Islam Sultan Agung.
- Purwati, Y. (2022). Pengembangan Media Kartu Bergambar (Berbantuan Google Sites) dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Prosedur Kelas VII SMP Negeri 5 Bojonegoro Tahun Pelajaran 2021/2022. *Edu-Kata : Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 8, 156–154.

- Putri, F. N. D. (2020). *Tayangan Film Kartun Anak di Televisi dan Dampaknya Bagi Perilaku Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Surakarta*.
- Rahmayanty, D., Rahmadia, S., Kurniati, W., & Permata Sari, I. (2024). PENGARUH TAYANGAN TELEVISI TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI. 2, 4(cons-iedu). <https://doi.org/10.51192/cons.v4i2.888>
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173–187. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.12245>
- Ruslina, Akib, E., & Haslinda. (2023). Efektivitas Media Cerita Bergambar terhadap Keterampilan Menulis untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Basicedu*, 7(6), 4175–4183. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5710>
- Samiha, Y. T., Zakiyah, A. N., Anisah, N., Riyani, R., Putri, S. P., & Juliana, S. A. (2023). Penerapan Konsep Dasar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research*, 02(01), 53–65.
- Sari, D. I., Fatimah, F., & Daeni, D. (2020). Efektivitas Media Kartu Mimpri Bergambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Pada Peserta Didik Kelas X SMKN Campalagian. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 2(2), 289. <https://doi.org/10.35329/jp.v2i2.1147>
- Sari, Y. P., Rustinar, E., Kusumaningsih, D., Hidayat, T., & Wahono, S. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur bagi Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3494–3502. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6410>
- Sesmiyanti, Antika, R., & Suharni. (2019). *N-Gain Algorithm for Analysis of Basic Reading*. <https://doi.org/10.4108/eai.19-7-2019.2289527>
- Siddik, M. (2016). *Dasar-Dasar Menulis Dengan Penerapannya* (1 ed.). Tuggal Mandiri Publishing.
- Simatupang, Y. J. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur dengan Model Pembelajaran Pair Check. *Jurnal Metamorfosa*, 8(2), 191.
- Suharman. (2018). Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 93–115.
- Suherli, Suryaman, M., Septiaji, A., & Istiqomah. (2017). *Bahasa Indonesia Kelas XI* (2 ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. <http://buku.kemdikbud.go.id>
- Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking: Vol. vi* (1 ed.). Suryacahya.

- Sumardi, A. (2019). Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas VII-1 SMP Dharma Karya Ut. *Pena Literasi : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1).
<https://doi.org/doi.org/10.24853/pl.2.1.1-7>
- Supriyadi. (2018). *Keterampilan Dasar Menulis*. Universitas Negeri Gorontalo.
- Supriyadi. (2021). Pemanfaatan Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Flashmx. *Jurnal Komunikasi*, 12, 144–151. <https://doi.org/10.31294/jkom>
- Tamelab, H., & Japa, G. N. (2021). Dampak Model Pembelajaran Make a Match Bermediakan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di SD. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 478–482.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Telussa, S. I. (2022). Dampak Tayangan Televisi (Film Kartun) Terhadap Perilaku Anak di Desa Rumah Tiga Kecamatan Teluk Ambom. *Hipotesa*, 16(1), 46–55.
- Utari, V., & Rambe, R. N. (2023). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menulis Pada Siswa Kelas Rendah di SD/MI. *Jurnal Kependidikan*, 12(3). <https://jurnaldidaktika.org>
- Wijoyo, H. (2022). *Analisis Teknik Wawancara (Pengertian Wawancara, Bentuk-bentuk Pertanyaan Wawancara) dalam Penelitian Kualitatif Bagi Mahasiswa Teologi Dengan Tema Pekabaran Injil Melalui Penerjemahan Alkitab*.