

## Pengembangan Media Pembelajaran *The Storyboard Of Animals* Materi Fabel Di Kelas II SDN Ngadi

Muhammad Alfian Nur Firmansyah<sup>1</sup>, Ita Kurnia<sup>2</sup>, Wahyudi<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2,3</sup>

[muhammadalfiannurf@gmail.com](mailto:muhammadalfiannurf@gmail.com)<sup>1</sup>, [itakurnia@unpkediri.ac.id](mailto:itakurnia@unpkediri.ac.id)

[wahyudi@unpkediri.ac.id](mailto:wahyudi@unpkediri.ac.id)<sup>2,3</sup>

### ABSTRACT

This research was based on observations and interviews at SDN NGADI where there were problems in learning Indonesian. This research aims to (1) determine the validity of The Story Board Of Animals media in fables or animal tales in class II at SDN Ngadi Mojo. (2) Knowing the practicality of The Story Board Of Animals media in fables or animal tales in class II at SDN Ngadi Mojo. (3) Knowing the effectiveness of The Story Board Of Animals media in fables or animal tales in class II at SDN Ngadi Mojo. The research method used is the R&D (Research and Development) ADDIE Model. The subjects of this research were class II at SDN NGADI, totaling 28 students and SDN GANDU, totaling 10 students. Validity results from material and media experts scored with an average score of 84%. And the limited scale practicality results received a score with an average score of 91%, the broad scale practicality results received a score with an average score of 87%. Meanwhile, the results of limited scale effectiveness received a score with an average of 84 and the results of broad scale effectiveness received a score with an average of 90.

**Keywords:** learning media *the story board of animals* (animal story board)

### ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi observasi dan wawancara di SDN NGADI terdapat permasalahan Pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui kevalidan media The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang) pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo. Mengetahui kepraktisan media The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang) pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo. Mengetahui keefektifan media The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang) pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development) Model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah kelas II SDN NGADI yang berjumlah 28 peserta didik Dan SDN GANDU yang berjumlah 10 peserta didik. Hasil Kevalidan dari ahli materi dan media mendapat skor dengan rata-rata skor 84%. Dan Hasil kepraktisan skala terbatas mendapat skor dengan rata-rata skor 91%, Hasil Kepraktisan skala luas mendapat skor dengan rata-rata skor 87%. Sedangkan hasil keefektifan skala terbatas mendapatkan skor dengan rata-rata 84 dan hasil keefektifan skala luas mendapat skor dengan rata-rata 90.

**Keywords:** Media Pembelajaran The Story Board Of Animals (Papan Cerita Bintang)

## PENDAHULUAN

Jenjang pendidikan adalah suatu tahap dalam pendidikan berkelanjutan yang diterapkan berdasarkan tingkat peserta didik serta keluasan kedalaman dalam pengajaran, atau tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan perkembangannya, selain itu tujuan belajar juga mengembangkan potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa. Seperti yang dijelaskan UU RI No. 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 dipaparkan bahwa "Tujuan pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Syaripudin & Kurniasih, 2012:59). Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu di Indonesia berdasarkan butir ketiga Sumpah Pemuda. Selain itu, bahasa Indonesia terdapat dalam Undang-Undang Dasar 1945 pada pasal 36. Pasal tersebut menyatakan bahwa "Bahasa Negara ialah bahasa Indonesia" (Supriadin, 2016). Undang-Undang No. 24 Tahun 2009 berisi perihal bendera, bahasa, serta lambang Negara dan lagu Kebangsaan (Mulyaningsih, 2017). Definisi bahasa Indonesia dari Ningrum (2020), bahasa Indonesia yaitu bahasa ibu, artinya bahasa yang berasal dari tanah air Indonesia. (Putri 2017), bahasa Indonesia yaitu jati diri sekaligus identitas bangsa Indonesia. Pendapat lainnya yang dikemukakan oleh Rahayu (2015), bahasa Indonesia berarti media komunikasi yang utama yang digunakan masyarakat Indonesia. Ayudia dkk., (2016) menyatakan bahwa bahasa Indonesia berarti bahasa yang memenuhi faktor-faktor berkomunikasi. Mata Pelajaran bahasa Indonesia materi fabel merupakan pembelajaran kelas II sekolah dasar pada kurikulum 13. Materi ini sangat penting untuk dipahami didalam proses pembelajaran yang singkat sehingga banyak peserta didik belum memahami materi secara jelas.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Ibu Martha pada tanggal 2 Mei 2024 selaku wali kelas II SDN Ngadi ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut. 1. Optimalisasi pengelolaan kelas yang kurang 2. Kurangnya inovasi dalam membuat media pembelajaran. 3. Pengeluaran yang banyak dan tidak ada kontribusi dari pihak sekolah. 4. Tidak adanya apresiasi dan belajar sebagai berikut. Jumlah siswa di kelas II ada 28 peserta didik. 5 peserta didik diantaranya mampu menyerap apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran dan mendapatkan nilai diatas KKM. Dan sisanya 23 peserta didik yang kurang atau belum bisa menyerap penyampaian guru dalam menyampaikan materi dan juga mendapatkan nilai dibawah KKM 70.

SDN Ngadi terdapat media pembelajaran yang kurang dimanfaatkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran juga menjadi hal utama dalam

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

Adapun salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *The Story Board of Animals* (Papan Cerita Binatang) media pembelajaran ini berisi tentang papan cerita binatang 3D yang dikemas secara menarik dan dilengkapi dengan audio visual yang menceritakan isi dari fabel tersebut. Dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan tentunya membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Winarni dan Astuti (2019) adapun kelebihan yang dimiliki media *The Story Board of Animals* (Papan Cerita Binatang) yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, seperti meningkatkan minat belajar serta motivasi belajar peserta didik, membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak, membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran. Dengan kemasannya yang ringan dan kecil, dapat memungkinkan peserta didik menjadi lebih mudah membawanya kemana saja, penataan dan teknik penyajian materinya mudah untuk dipelajari. Seperti teknik penyajian daftar isi, penggunaan halaman, penulis indek, judul ataupun subjudul, dan bab.

Penelitian terdahulu yang dituliskan peneliti di atas ada penelitian terdahulu lainnya salah satunya peneliti terdahulu yaitu "Pengembangan Media Story board Telling Berbasis Hybrid Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran Ski Kelas 3 MI Muhammadiyah 04 Moropelang" dengan hasil penelitian Persentase Hasil uji kelayakan pada penelitian tersebut, menyatakan sebagai berikut: ahli media 88,57%, ahli bahasa 90%, dan ahli konten 88% dengan rata-rata kelayakan 89%. Sehingga produk pengembangan media Story board Telling berbasis Hybrid Learning tersebut dikatakan sangat layak diimplementasikan pada siswa kelas 3 MI Muhammadiyah 04 Moropelang untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa. Hasil uji kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan oleh peneliti untuk melihat efektifitas media tersebut.

Dengan membaca pemaparan tersebut, peneliti membuat suatu rumusan masalah mengenai penelitian yaitu (1) Bagaimana kevalidan media The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang) pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun pada kelas II SDN Ngadi? (2) Bagaimana kepraktisan media The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang) pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun pada kelas II SDN Ngadi? (3) Bagaimana keefektifan media The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang) pada materi menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun pada kelas II SDN Ngadi?

Berdasarkan rumusan masalah di atas Tujuan Penelitian yaitu (1) Mengetahui kevalidan media The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang) pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo. (2) Mengetahui kepraktisan media The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang) pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo. (3) Mengetahui keefektifan media The Story Board Of Animals (Papan Cerita Binatang) pada materi fabel atau dongeng binatang pada kelas II SDN Ngadi Mojo.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2020) *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Penelitian ini dilakukan pada Kamis, 20 Juni 2024 di SDN Ngadi dengan Jumlah 28 peserta didik kelas II uji Skala luas dan uji Skala terbatas 10 peserta didik SDN GANDU kelas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah Wawancara, Angket, Tes.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Angket yang digunakan yakni angket validasi media, angket validasi materi, angket kepraktisan guru, dan angket respon siswa. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media ajar interaktif.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN Ngadi. Pada penelitian ini untuk uji coba skala terbatas akan dilakukan di kelas II SDN GANDU yang berjumlah 10 peserta didik. Sedangkan sebagai subjek



penelitian pada uji coba skala luas akan dilakukan di kelas II SDN Ngadi yang berjumlah 28 peserta didik

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

a. Kevalidan

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

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

Tabel 3.8 Kriteria Validasi

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

Sumber : Riduwan (2018)

$$Presentase\ Rata-rata = \frac{\sum x}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

$\sum x$  = Jumlah skor perolehan  
 SM = Skor maksimal

b. Kepraktisan

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



**Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Angket Respon Guru**

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

Sumber :Riduwan (2018)

**Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Angket Respon Peserta Didik**

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

Sumber: Riduwan (2018)

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

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

**Tabel 3.11 Kriteria Kepraktisan**

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

Sumber : Riduwan (2018)



$$\text{Presentase Rata-rata} = \frac{\sum x}{SM} \times$$

Sumber : Aprilia (2014)

Keterangan :

$\Sigma x$  = Jumlah skor perolehan  
 SM = Skor maksimal

c. Keefektifan

Data keefektifan dari bahan ajar *The Story Board Of Animals* (Papan Cerita Binatang) diukur menggunakan tes. Tes tersebut dilaksanakan satu kali pada akhir pembelajaran yang disebut dengan *posttest*. *Posttest* bertujuan agar peserta didik dapat memahami dan mengerti mengenai materi yang disampaikan. Setiap soal diberi skor sesuai dengan pedoman penskoran. KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditentukan oleh sekolah ialah 75. Adapun rumus untuk menghitung hasil belajar peserta didik ialah Menghitung rata-rata digunakan rumus Sudjana (2016).

Menghitung jumlah peserta didik yang lulus KKM yaitu mendapat nilai  $\geq 75$ . Untuk menghitung presentase digunakan rumus Hikmah, (2016).

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

Keterangan:

P = presentase ketuntasan siswa

F = skor siswa mutlak

N = jumlah siswa

Tabel 3.12 Konversi Hasil Belajar

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



## Hasil Dan Pembahasan

Media pembelajaran yang telah dirancang akan dilakukan pengujian untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

### 1. Kevalidan

Tabel 4.5 Lembar Angket Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan kurikulum saat ini	✓				
2	Penggunaan jenis, ukuran huruf yang sesuai dan efektif			✓		
3	Ketepatan pemilihan materi			✓		
4	Kesesuaian materi terhadap tujuan pembelajaran		✓			
5	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi fabel	✓				
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	✓				

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

Tabel 4.6 Lembar Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan	Pemilihan latar (background).	✓				
		Keserasian warna, tulisan, dan gambar yang padu.	✓				
2.	Desain <i>Layout</i>	Kesesuaian tata letak <i>Story Board (Papan Cerita Binatang)</i> .	✓				
		Penggunaan ukuran huruf yang sesuai.	✓				
		Kualitas gambar pada <i>Story Board</i> .	✓				
3.	Pembelajaran	Kesesuaian bahan ajar <i>Story Board</i> terhadap tujuan pembelajaran.	✓				



	Penyampaian isi materi yang menarik.	✓				
	Contoh yang diberikan jelas			✓		
	Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.			✓		
	Susunan kalimat dan penjelasannya menarik, sederhana dan mudah dipahami.			✓		
Total skor		44				
Presentase skor		88%				

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

$$\text{Presentase Rata-rata} = \Sigma x \frac{168}{2} \times 100\% = 84\%$$

2. Kepraktisan

a. Hasil Kepraktisan Skala Terbatas

1. Guru

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Skala Terbatas

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Pemilihan latar (background).	✓				
2.	Tata letak, komposisi warna, kualitas gambar, pemilihan huruf yang padu.	✓				
3.	Bahasa yang digunakan baik dan benar		✓			
4.	Kesesuaian bahan ajar <i>Story Board</i> terhadap tujuan pembelajaran.	✓				
5.	Penyampaian isi materi yang menarik.	✓				
6.	Contoh yang diberikan jelas dan dapat dipahami.		✓			
7.	Kesesuaian bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	✓				



8.	Susunan kalimat dan penjelasannya menarik, sederhana dan mudah dipahami.	✓				
9.	Penggunaan kata sesuai kaidah EYD		✓			
10.	Meningkatkan cara berpikir kritis siswa		✓			
<b>Total skor</b>		<b>46</b>				
<b>Presentase skor</b>		<b>92%</b>				

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

2. Siswa

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Terbatas

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



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

$$\text{Presentase Rata-rata} = \frac{\sum x}{2} \times 100\% =$$

b. Hasil Kepraktisan Skala Luas

1) Guru

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

Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Skala Luas

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



2) Siswa

Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Luas

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

Sumber Dokumentasi

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

$$\text{Presentase Rata-rata} = \Sigma x \frac{174}{2} \times 100\% = 87\%$$



2. Keefektifan

a. Hasil Keefektifan Skala Terbatas

Tabel 4.11 Hasil Uji Keefektifan Skala Terbatas

No	Nama Siswa	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>
1.	Azka Zaidan Al Akbar	50	80
2.	Irsyad Nur Febri Yanto	50	90
3.	Muhammad Ilham Fahmi	40	80
4.	Alhafizh Windi Sancoko	40	90
5.	Muhammad Ramadan Alvaro	50	90
6.	Zahira Salma Abida	40	80
7.	Nafisyah Aulia N.A	50	90
8.	Adira Keisha Azzahra	40	80
9.	Ardella Dwi Damarani	50	80
10.	Achmad Firas Yudistira	50	80
<b>Jumlah</b>		460	840
<b>Rata-rata</b>		46	84
<b>Kriteria</b>		Tidak Efektif	Sangat Efektif

Sumber Dokumentasi

b. Hasil Keefektifan Skala Luas

Tabel 4.12 Hasil Uji Keefektifan Skala Luas

No.	Nama Siswa	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>
1.	Muhammad arsya	50	90
2.	Alfinsyah	50	100
3.	Abila aulia ardani	40	100
4.	Samuel afan m	40	100
5.	Tristan mahardika	50	80
6.	Septiani Pricilia y	40	100
7.	Saskia clarissa putri	40	100
8.	Levina wulan Ramadhan	40	100
9.	Addi	50	100
10.	Wildan nimangerifan	50	100
11.	Earlyta laura Carolyn	50	80
12.	Hady Rafa	30	80



13.	Danang	40	90
14.	Amar	30	90
15.	Fahmi	50	100
16.	Ziana ajifa kaerabujihan	40	80
17.	Danis arya H P	50	100
18.	Alkalifi nasuha	30	90
19.	M Kevin fadiillah	60	100
20.	Zidnan ilman nafian	30	100
21.	Asyfa mikhaella putri	50	80
22.	Alfan	10	70
23.	Paras Elok kelarasuti	60	100
24.	Azka fahri	50	70
25.	Sahrul Ozi	40	70
26.	M keno fadillah	30	80
27.	Faza fauzan	20	90
28.	Septiani Pricilia Yasmin	40	80
<b>Jumlah</b>		1160	2520
<b>Rata-rata</b>		41,4	90
<b>Kriteria</b>		Kurang Efektif	Sangat Efektif

## KESIMPULAN DAN SARAN

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

## DAFTAR RUJUKAN

Supriadin, S. (2016). Identifikasi Penggunaan Kosakata Baku dalam Wacana Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Wera Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(2), 150-161

- Mulyanirngsih, I. (2017). Sikap mahasiswa terhadap bahasa indonesia. *Indonesian Language Education and Litterraturer*, 3(1), 79-87.
- Putri, Ayu Dwi Kesuma, and Nani Imaniyati. "Pengembangan profesi guru dalam meningkatkan kinerja guru (Professional deverlopment of teachers in improving the performance of teacher)." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2.2 (2017): 93-101.
- Rahayu, Entin Fuji. "Manajemen pembelajaran dalam rangka pengembangan kecerdasan majemuk peserta didik." *Manajemen Pendidikan* 24.5 (2015): 357-366.
- Nurrirta, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Erica, Sukmawarti. "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pemberlajaran PKN Di SD." *Abilirty: Journal of Educatiron and Social Analysis* (2021): 110-122.