

Pengembangan Media Pembelajaran Serial Card Pada Kemampuan Bercerita Teks Narasi Siswa Kelas IV SDN Tarokan 3

Mia Aprilia Susanti¹, Rian Damariswara², Agus Budianto³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Miaapriliasusanti10@gmail.com¹, riandamar08@unpkediri.ac.id²,
budianto@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low interest and learning outcomes of fourth-grade students at SDN Tarokan 3 on narrative text material, which was caused by monotonous teaching methods. This study aimed to develop a Serial Card learning medium that is valid, practical, and effective to improve students' storytelling skills. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data sources were obtained from expert validators, teachers, and fourth-grade students of SDN Tarokan 3, collected through questionnaires and tests (pre-test and post-test). The results showed that the Serial Card medium was declared highly feasible with a final validity score of 83% (Very Valid), a practicality score of 92.75% (Very Practical), and an effectiveness score of 90% based on the average post-test score (Very Effective). Therefore, it can be concluded that the developed Serial Card learning medium is highly valid, practical, and effective to be used in improving students' narrative text storytelling skills.

Keywords: Keywords: Learning Media, Serial Card, Storytelling Ability

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tarokan 3 pada materi teks narasi, yang disebabkan oleh metode pembelajaran ceramah yang monoton tanpa dukungan media inovatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran Serial Card yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes (pre-test dan post-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Serial Card dinyatakan sangat layak dengan perolehan skor akhir kevalidan 83% (Sangat Valid), kepraktisan 92,75% (Sangat Praktis), dan keefektifan 90% (Sangat Efektif) berdasarkan rata-rata nilai post-test siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Serial Card yang dikembangkan sangat layak, valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bercerita teks narasi.

Kata Kunci: Kemampuan Bercerita, Media Pembelajaran, Serial Card

PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Indonesia bertujuan utama untuk membentuk siswa yang cakap dalam berkomunikasi, di mana keterampilan berbicara menjadi tolok ukur utamanya. Keterampilan ini merupakan proses kognitif aktif yang menuntut siswa untuk merumuskan dan menyampaikan gagasan secara logis, bukan sekadar mengucapkan kata-kata. Bagi siswa sekolah dasar, penguasaan kemampuan berbicara adalah fondasi krusial yang menopang pengembangan keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca dan menulis (Nabillah et al., 2025). Oleh karena itu, pembinaan keterampilan berbicara sejak dini merupakan investasi penting dalam pendidikan untuk membangun dasar komunikasi yang kokoh dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan akademis yang lebih kompleks (Angelina et al., 2025).

Salah satu materi esensial dalam kurikulum untuk melatih keterampilan ini adalah teks narasi, yang menuntut siswa untuk mampu menceritakan kembali suatu peristiwa secara runtut. Namun, observasi awal di kelas IV SDN Tarokan 3 menunjukkan adanya masalah signifikan, di mana siswa memperlihatkan minat dan antusiasme yang sangat rendah. Mereka menganggap pembelajaran teks narasi yang disajikan dalam format teks penuh sangat membosankan, sehingga perhatian mereka mudah teralihkan dan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Akibatnya, pemahaman dan kemampuan siswa untuk bercerita secara efektif menjadi sangat terhambat dan jauh dari tujuan pembelajaran (Luh et al., 2022).

Masalah ini berakar dari metode pengajaran yang monoton, di mana guru dominan menggunakan metode ceramah tanpa didukung oleh media pembelajaran yang interaktif. Ketidadaan media yang menarik ini menyebabkan siswa kurang percaya diri untuk tampil bercerita dan berdampak langsung pada hasil belajar mereka. Data menunjukkan bahwa sebanyak 78,7% siswa memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mengonfirmasi bahwa pendekatan pembelajaran saat ini tidak efektif. Angka kegagalan yang tinggi ini merupakan sinyal darurat yang menuntut adanya sebuah intervensi dan solusi segera (Amra et al., 2025).

Sebagai jawaban atas permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi berupa pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Solusi yang diajukan adalah media "Serial Card", yaitu serangkaian kartu bergambar yang menyajikan alur cerita secara visual dan berurutan. Dengan media ini, siswa tidak lagi hanya disuguhkan teks yang padat, melainkan diajak untuk mengamati gambar dan menggunakannya sebagai panduan untuk membangun cerita. Pendekatan ini dirancang untuk mengubah proses pembelajaran dari pasif menjadi aktif, interaktif, dan lebih menyenangkan bagi siswa (Novitasari & Rukmi, 2017).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Serial Card yang valid, praktis, dan efektif. Media ini dipilih karena formatnya yang menyerupai permainan edukatif dianggap cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan diharapkan dapat menyederhanakan materi yang kompleks. Tujuan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bercerita teks narasi siswa kelas IV SDN Tarokan 3, sekaligus menyediakan solusi inovatif bagi guru untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengevaluasi efektivitasnya. Pendekatan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan sistematis, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Zukifar, 2020). Sumber data penelitian berasal dari validator ahli materi dan ahli media, guru, serta siswa kelas IV SDN Tarokan 3. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Tarokan 3 yang berjumlah 41 siswa. Sampel penelitian terdiri dari 15 siswa untuk uji coba terbatas dan 26 siswa untuk uji coba luas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Angket diberikan kepada validator, guru, dan siswa untuk menilai kevalidan serta kepraktisan media, sedangkan tes berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur keefektifan media. Teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan dari para ahli, sementara data kuantitatif berupa skor dari angket dan hasil tes belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks narasi di kelas IV SDN Tarokan 3. Hasil observasi, wawancara, dan studi dokumen menunjukkan bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah yang monoton tanpa media pembelajaran inovatif, sehingga siswa merasa bosan, kurang tertarik, dan lebih suka berbicara dengan teman. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman dan keterampilan berbicara siswa, yang dibuktikan dengan

78,7% siswa memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan analisis kebutuhan, siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk meningkatkan antusiasme dan pemahaman mereka. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka di kelas IV, sehingga pengembangan media disesuaikan dengan kurikulum tersebut. Oleh karena itu, solusi yang dirancang adalah pengembangan media pembelajaran *Serial Card* untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi teks narasi.

Tahap *Design* (Desain)

Tahap perancangan atau desain bertujuan untuk membuat rancangan awal produk media pembelajaran *Serial Card* berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Proses ini melibatkan beberapa kegiatan utama, seperti merancang gambar-gambar untuk kartu serial, menyusun urutan peristiwa yang logis sesuai dengan alur cerita teks narasi, dan menetapkan narasi untuk setiap rangkaian kartu. Desain awal produk menghasilkan media berbentuk kartu-kartu cetak konkret yang berisi rangkaian gambar berbeda yang saling berkaitan untuk membentuk satu cerita utuh. Setiap gambar dalam kartu dirancang untuk memvisualisasikan bagian dari cerita teks narasi, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menceritakan kembali alur cerita dengan mengamati gambar tersebut. Desain awal ini kemudian menjadi landasan untuk proses pengembangan dan produksi media lebih lanjut.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, desain awal produk direalisasikan dan divalidasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan media. Proses ini diawali dengan mencetak gambar-gambar yang telah dirancang ke dalam bentuk kartu berukuran A5. Setelah produk fisik selesai dibuat, dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menjamin keaslian, kelayakan, dan kesesuaian produk (Sulaiman & Mania, 2019).

Uji Validasi Ahli Uji validasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk menilai kelayakan produk *Serial Card*.

Jenis Validasi	Validator		Hasil (Persentase)	Kriteria
Validasi Materi & Soal	Encil M.Pd	Puspitoningrum,	80%	Sangat Valid

Validasi Media	Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd	86%	Sangat Valid
Akumulasi Rata-Rata		83%	Sangat Valid

Berdasarkan data uji validasi, media pembelajaran *Serial Card* memperoleh penilaian "Sangat Valid" dari kedua ahli. Validasi oleh ahli materi, Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd, memberikan skor 80% untuk aspek materi dan 80% untuk aspek soal, dengan saran untuk memperhatikan aspek kebahasaan pada perangkat pendukung. Validasi oleh ahli media, Bapak Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd, memberikan skor 86% dengan saran untuk menambahkan petunjuk penggunaan dan melengkapi komponen media. Dengan akumulasi skor rata-rata sebesar 83%, produk media pembelajaran *Serial Card* dinyatakan sangat valid dan layak digunakan untuk tahap implementasi tanpa memerlukan revisi besar.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan penerapan produk media pembelajaran *Serial Card* dalam kegiatan pembelajaran untuk mengukur tingkat kepraktisan dan keefektifannya. Implementasi ini dilakukan melalui dua siklus, yaitu uji coba terbatas pada 15 siswa dan uji coba luas pada 26 siswa kelas IV SDN Tarokan 3.

Hasil Uji Coba Terbatas (15 Siswa)

Jenis Uji	Responden	Hasil (Persentase)	Kriteria
Uji Kepraktisan	Guru Kelas IV	96%	Sangat Praktis
	15 Siswa	86%	Sangat Praktis
Uji Keefektifan	Nilai Rata-rata <i>Pre-test</i>	65%	Tidak Efektif
	Nilai Rata-rata <i>Post-test</i>	88%	Efektif

Pada uji coba terbatas, media ini dinilai "Sangat Praktis" baik oleh guru (96%) maupun oleh 15 siswa (86%). Dari sisi keefektifan, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 65% pada *pre-test* (sebelum menggunakan media) menjadi 88% pada *post-test* (setelah menggunakan media), yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil Uji Coba Luas (26 Siswa)

Jenis Uji	Responden	Hasil (Persentase)	Kriteria
Uji Kepraktisan	26 Siswa	93%	Sangat Praktis
Uji Keefektifan	Nilai Rata-rata <i>Pre-test</i>	63%	Tidak Efektif
	Nilai Rata-rata <i>Post-test</i>	92%	Efektif

Ekspor ke Spreadsheet

Pada uji coba luas yang melibatkan 26 siswa, media ini kembali menunjukkan hasil yang sangat positif. Tingkat kepraktisan menurut siswa mencapai 93% dengan kriteria "Sangat Praktis". Hasil uji keefektifan juga menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi, di mana nilai rata-rata *post-test* mencapai 92% setelah sebelumnya pada *pre-test* hanya 63%. Hasil ini mengonfirmasi bahwa media *Serial Card* secara konsisten efektif untuk diterapkan pada skala yang lebih besar.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan proses penilaian akhir terhadap keseluruhan data yang terkumpul dari tahap pengembangan dan implementasi untuk menyimpulkan kelayakan produk. Evaluasi ini mengukur tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran *Serial Card* yang dikembangkan telah memenuhi semua kriteria kelayakan dengan sangat baik. Akumulasi skor rata-rata dari validasi ahli materi (80%) dan ahli media (86%) menghasilkan skor kevalidan akhir sebesar 83% dengan kategori "Sangat Valid". Untuk kepraktisan, akumulasi skor dari angket respon guru (96%) dan siswa (89,5%) menghasilkan nilai akhir 92,75% dengan kategori "Sangat Praktis". Sementara itu, akumulasi skor *post-test* dari uji coba terbatas (88%) dan uji coba luas (92%) menghasilkan nilai keefektifan akhir sebesar 90% dengan kategori "Sangat Efektif". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Serial Card* ini adalah produk yang valid, praktis, dan efektif.

Pembahasan

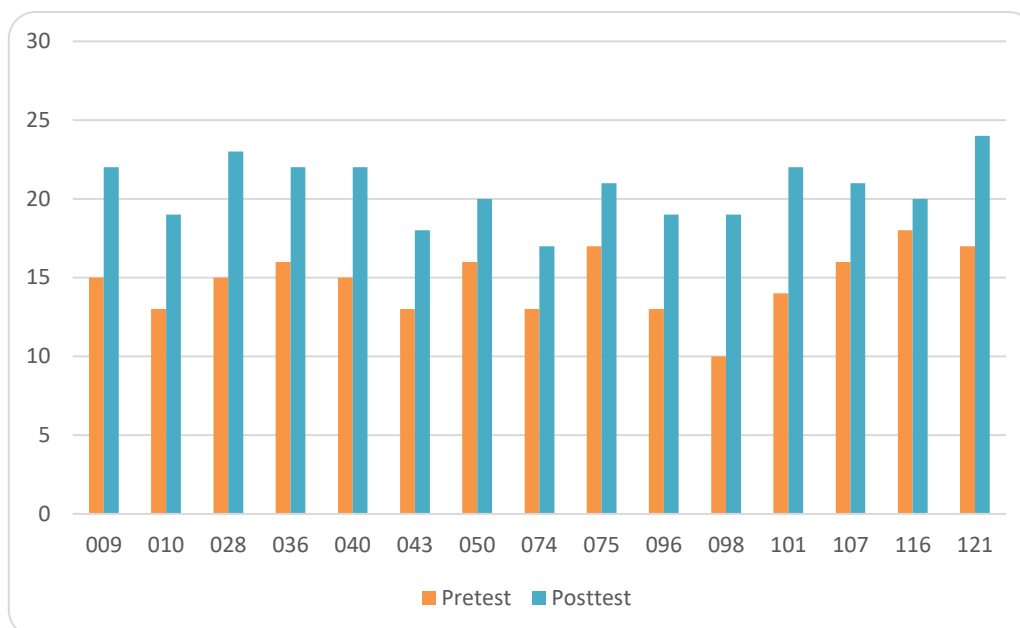
Pembahasan hasil penelitian ini mengkaji kelayakan produk media pembelajaran *Serial Card* dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Serial Card* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan skor akumulasi rata-rata 83% dari validator ahli materi dan ahli media. Penilaian ini didasarkan pada kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, serta desain media yang menarik dan fungsional. Hasil ini sejalan dengan teori media pembelajaran

yang menyatakan bahwa media visual harus memiliki fungsi atensi untuk menarik perhatian siswa dan fungsi kognitif untuk mempermudah pemahaman informasi. Validitas yang tinggi ini juga mendukung temuan penelitian sebelumnya oleh Novitasari & Rukmi (<https://www.google.com/search?q=2023>), yang juga menghasilkan media kartu gambar berseri dengan kategori sangat valid, yang membuktikan bahwa media sejenis ini layak secara konseptual untuk diterapkan di sekolah dasar. Dengan demikian, validasi ahli mengonfirmasi bahwa produk ini telah memenuhi standar kualitas baik dari segi isi maupun tampilan sebelum diimplementasikan di kelas.

Dari segi kepraktisan, media pembelajaran *Serial Card* memperoleh penilaian "Sangat Praktis" dengan skor akumulasi 92,75% yang didapat dari angket respon guru dan siswa. Kepraktisan yang tinggi ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Temuan ini menguatkan teori bahwa media pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa. Hal ini juga sejalan dengan penelitian oleh Mustikah et al. cite start yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh respon sangat praktis dari guru dan siswa, sehingga penggunaannya di kelas menjadi lebih optimal. Respon positif dari pengguna membuktikan bahwa media ini tidak hanya baik secara teori tetapi juga fungsional dan diterima dengan baik dalam lingkungan belajar yang sesungguhnya. Tingginya antusiasme siswa juga menunjukkan bahwa media ini berhasil mengatasi kebosanan yang sebelumnya diidentifikasi sebagai masalah utama dalam pembelajaran teks narasi.

Keefektifan media pembelajaran *Serial Card* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan skor akumulasi rata-rata *post-test* sebesar 90%. Peningkatan ini terlihat jelas dari perbandingan nilai rata-rata *pre-test* yang rendah (65% pada uji terbatas dan 63% pada uji luas) dengan nilai *post-test* yang tinggi (88% pada uji terbatas dan 92% pada uji luas). Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri mampu mengubah informasi abstrak dari teks narasi menjadi representasi konkret yang lebih mudah dipahami siswa. Temuan ini mendukung teori yang menyatakan bahwa gambar bersifat konkret dan lebih akurat dalam menggambarkan permasalahan dibandingkan media verbal saja, sehingga dapat melampaui batasan persepsi manusia. Hasil ini juga konsisten dengan penelitian Adreyani & Wahyudi (2024), yang menemukan media kartu bergambar efektif meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, media ini terbukti berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu

meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menceritakan kembali teks narasi.



Grafik 1. Posisi ditengah ditulis dengan font arial (10)

Pembahasan Berisi diskusi atau tindakan peneliti dalam mengkritisi hasil penelitian sesuai teori atau karya ilmiah lainnya termasuk penelitian terdahulu. Hasil penelitian yang sudah diuraikan, dibahas satu per satu secara komprehensif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Serial Card* sangat layak digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Media ini dinyatakan **sangat valid** dengan perolehan skor akumulasi rata-rata sebesar 83%, yang merupakan gabungan dari hasil validasi ahli materi sebesar 80% dan ahli media sebesar 86%. Selanjutnya, media ini terbukti **sangat praktis** untuk digunakan dalam pembelajaran dengan skor akumulasi rata-rata 92,75%, yang didapat dari respon guru sebesar 96% dan respon siswa sebesar 89,5%. Terakhir, media ini juga terbukti **sangat efektif** dalam meningkatkan hasil belajar siswa mengenai teks narasi, yang ditunjukkan dengan perolehan skor akumulasi rata-rata *post-test* sebesar 90%. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat menjadikan media ini sebagai referensi untuk mendukung pembelajaran yang lebih inovatif, sementara peneliti selanjutnya dapat mengembangkannya menjadi lebih kreatif untuk materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Amra, H., Effendi, D., & Rattanachai, T. (2025). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA GAMBAR BERSERI DAN PENDEKATAN PROSES PENDAHULUAN Dalam pembelajaran bahasa al ., Sejalan dengan pendapat Siti Rukiyah (2021) dan Lesiana e. *PEMBAHSI JURNAL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*, 15(1).
- Angelina, C., Krisna, D., & Eridani, F. (2025). PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF DALAM MENGAJARKAN KARAKTER DAUD PADA ANAK USIA 4-6 TAHUN DI MNCC KIDS. *E-Proceeding of Art & Design* :, 12(1), 1325–1353.
- Luh, N., Ermi, K., Putri, A., Pramunditya, D., Penulis, A., & Suniasih, W. (2022). Media E-Komik Menggunakan Teknik Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, xx(xx), 195–204.
- Nabillah, R., Nasution, S., & Syaifullah, M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kotak Pintar Baca (Smart Box) Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SDS Muhammadiyah 18 Medan Universitas