J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI UNTUK MENULIS TEKS CERITA FANTASI SISWA KELAS VII SMP DARUSSALAM KADEMANGAN KABUPATEN BLITAR

Hanim Latifah[1)], Lailiyatus Sa'diyah[2)], Agus Hermawan[3)], Saptono Hadi[4)]
[1)2)3)4)] Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
email: hanimlatifah850@gmail.com[1)], sadiyahlailiya@gmail.com[2)],
agushermawan8992@gmail.com[3)], saptono656@gmail.com[4)]

Abstract

The problem statements in this research are: 1) To identify the results of the development process and the quality of serial picture media for writing fantasy story texts among VII students of SMP Darussalam Kademangan, and 2) To determine the feasibility of the product, including its appeal in using serial picture media to support the learning of writing fantasy story texts among these students. This research is based on the 4D research model by Thiagarajan, Semmel (1974), which consists of four steps: (1) Define, (2) Design, (3) Development, and (4) Dissemination. The data collection techniques in this research include interview guidelines for teachers, distributing questionnaires, conducting observations, and administering tests. Questionnaires were distributed to media experts and material experts to obtain product validation feasibility scores, to practitioners to assess practicality, and to students to evaluate their interest levels. The results showed that material experts gave a score of 95.47%, media experts 87.5%, practitioners/teachers 87.5%, and students 91.05%. The conclusion indicates that the implementation of serial picture media for writing fantasy story texts falls under the "highly feasible" category and is suitable for practical application, by considering feedback and suggestions from respondents. The developed media is expected to serve as an alternative learning tool, particularly for teaching fantasy story writing to VII SMP students.

Keywords: Serial Image Media, Writing Fantasy Story Texts

Abstrak

Rumusan masalah pada riset ini adalah 1) Mengetahui hasil proses pengembangan dan kualitas media gambar berseri untuk menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Darussalam Kademangan?, 2) Bagaimana kelayakan produk meliputi aspek daya tarik dalam penggunaan media gambar berseri untuk mendukung pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Darussalam Kademangan?. Dasar riset ini yaitu riset 4D oleh Thiagarajan, Semmel (1974) yang terdiri dari 4 langkah, yaitu (1) *define*, (2) *design*, (3) *development, dan* (4) *dissaminate.* Teknik pengambilan data pada riset ini adalah dengan pedoman wawancara pada guru, menyebar angket, observasi dan tes. Angket disebar kepada ahli media dan ahli materi untuk memperoleh nilai kelayakan validasi produk, kepada praktisi untuk memperoleh nilai kepraktisan, dan kepada siswa untuk memperoleh nilai kemenarikan siswa. Hasil yang diperoleh dari ahli materi mendapat skor 95,47%, dari ahli media 87,5%, dari praktisi/guru mendapat skor 87,5%, dan dari siswa mendapat skor 91,05%. Kesimpulan tersebut menjelaskan bahwa produk penerapan media gambar berseri untuk menulis teks cerita fantasi masuk pada kriteria "sangat layak" dengan tindak lanjut dapat diterapkan, dengan memerhatikan saran dan komentar dari responden. Media yang dikembangkan diharapkan dijadikan sebagai alternatif pembelajaran, khususnya materi menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII.

Kata Kunci: ***Media Gambar Beseri, Menulis Teks Cerita Fantasi***

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

I. PENDAHULUAN

Ketepatan strategi diperlukan dalam kegiatan belajar dikelas, media pembelajaran dan sumber belajar termasuk didalamnya dengan menyesuaikan performansi anak didik dan tingkat kompetensinya. Hal ini menjadikan materi ajar lebih mudah dipahami dan proses pengajaran dapat terbentuk dengan lebih menarik dan lebih lancar (Hadi & Hermawan, 2024). Beberapa hal lain yang membentuk minat belajar peserta didik rendah yaitu sistem pembelajaran yang masih terpaku pada buku atau modul. Kegiatan belajar didalam kelas akan memengaruhi kondisi belajar peserta didik, jika tidak terdapat hal yang menarik maka akan menjadikan belajar peserta didik terkendala dan tidak ada daya saing dalam interaktif pembelajaran (Lukmawati, 2024). Seperti pada pembelajaran materi menulis cerita fantasi.

Nurgiyantoro (2019) mendefinisikan cerita fantasi yaitu cerita yang memperlihatkan tema, alur, atau tokohnya diragukan tingkat kebenarannya, baik yang terdapat pada hanya sebagian cerita maupun yang berkaitan(hampir) dengan keseluruhan cerita. Teks cerita fantasi terdapat dua macam,dua macam tersebut dapat berdasarkan kesesuaian dalam kehidupan nyata dan cerita fantasi lintas waktu.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SMP Darussalam Kademangan Blitar dalam proses pembelajarannya masih konvensional yaitu hanya memakai buku paket, lembar kerja siswa (LKS), papan tulis dan juga masih menggunakan metode ceramah. Metode pembelajaran konvensional yang menggunakan ceramah dan media pembelajaran berbasis teks sering membuat siswa merasa jenuh dan kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru(Asyiroh, 2024).

Selain itu, guru yang melakukan pembelajaran masih sangat monoton atau kurang variasi dan menyebabkan siswa kurang tertarik sehingga siswa menghadapi kesulitan untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, dan idenya dalam menyusun atau mengolah kalimat yang baik. Dan juga penyampaian materi juga hanya di sampaikan secara verba dan membuat peserta didik cenderung bosan dan mengantuk karena dalam pembelajaran tersebut kurang menarik. Peserta didik itu juga berpendapat bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia itu lebih banyak membaca, menulis dan mendengarkan ceramah dari guru sehingga peserta didik mudah lelah dan mebosankan dan susah untuk memahami materi pembelajaran khususnya meteri Teks Cerita Fantasi. Kondisi ini berdampak pada

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

kemampuan menulis peserta didik yang dinilai masih kurang memenuhi standar yang ditetapkan oleh SMP Darussalam Kademangan. Hasil observasi awal pada kelas VII.A yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil karangan tulisan peserta didik belum memenuhi kesesuaian berdasarkan dengan apa yang dikehendaki. Dari 35 banyaknya siswa dikelas, 66% atau 23 siswa belum menjangkau batas kriteria ketuntasan (KKM), sedangkan batas untuk KKM yang semestinya dicapai siswa adalah 70.

Menulis bukan hanya sekadar menyusun kata-kata menjadi kalimat, tetapi merupakan proses yang melibatkan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan mengatur ide. Dalam dunia pendidikan, keterampilan menulis berfungsi sebagai alat bagi siswa untuk mengungkapkan pemikiran, mengembangkan ide, dan menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif. (Piani, R. T., *dkk*., 2024). Kemampuan menulis merupakan salah satu aspek penting yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Hal ini karena partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keterampilan berbahasa mereka, khususnya dalam menulis. Oleh sebab itu, pengembangan pembelajaran di sekolah perlu difokuskan pada peningkatan kreativitas siswa dalam menulis. Proses menulis dimulai dengan mengungkapkan ide-ide secara terstruktur (Emawati, E., & Roza, A., 2024).

Untuk memecahkan masalah tersebut, peneliti melakukan upaya sinergi dengan guru kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam menulis teks cerita fantasi di kelas yaitu dengan membenahi media pembelajaran yang diterapkan. Pemanfaatan media sangat dibutuhkan peserta didik sebagai peningkatan motivasi peserta didik dan kemampuannya di bidang akademik, juga sebagai daya cipta guru dalam menciptakan media untuk siswa (Kurniawati, 2023). Media pembelajaran adalah penggunaan alat yang difungsikan untuk membantu dalam menerangkan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit diterangkan secara verba. Penggunaan media dalam proses pembelajaran berfungsi untuk memeroleh hasil belajar yang maksimal. Menurut Arsyad (2019), dalam proses pembelajaran siswa, manfaat media pembelajaran yaitu membentuk keaktifan siswa dan menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran. Mengembangkan media gambar berseri termasuk usaha lain yang dapat dilakukan dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai alternatif yang dapat dimanfaatkan.

Media gambar berseri yaitu suatu rangkaian cerita atau peristiwa berupa media gambar yang digambarkan berurutan sesuai

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

dengan topik yang tersedia dalam gambar. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dipahami bahwa menggunakan media gambar berseri merupakan jenis media yang tergolong efektif dalam pembelajaran dengan memadukan fakta, ide, atau gagasan secara jelas melalui gambar yang disajikan. Dengan demikian, penerapan media gambar berseri memudahkan siswa dalam menyampaikan gagasan atau ide melalui kata-kata berdasarkan urutan gambar yang telah disajikan. Cara ini dapat membantu siswa dalam menghasilkan sebuah karangan yang utuh melalui susunan kata-kata yang baik.

Media gambar berseri memiliki beberapa kelebihan yaitu, gambar menunjukkan inti masalah dengan lebih realistis dari pada dengan media verbal semata, sifatnya yang konkrit, gambar mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mudah dibawa ke dalam kelas, media gambar dapat membantu mengatasi keterbatasan dalam melakukan pengamatan secara langsung, memperjelas berbagai masalah di berbagai bidang dan cocok untuk segala tingkat usia, sehingga media gambar bisa membantu mencegah atau mengoreksi kesalahpahaman, Selain itu, media gambar memiliki harga yang terjangkau, mudah diperoleh, dan sederhana digunakan tanpa memerlukan alat khusus.

Alasan peneliti memilih media gambar berseri yaitu peneliti memandang cara ini adalah cara terbaik dan mudah dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut dikarenakan sarana prasarana yang tersedia di sekolah cukup minim, salah satu contohnya tidak memiliki LCD proyektor. Selain itu peranan penting yang dimiliki media gambar berseri yaitu untuk memberikan kejelasan yang dimaksudkan dalam jalan cerita sehingga memahami maksud gambar tersebut diharapkan dapat lebih mudah dipahami siswa berdasarkan deretan peristiwa yang tersedia dalam gambar. Dengan demikian, penggunaan gambar dalam kegiatan menulis suatu karangan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena mereka akan lebih tertarik pada pesan visual yang disampaikan. Hal ini dapat menunjang pemahaman siswa secara tidak langsung terhadap materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mendalam. Adanya penerapan media gambar berseri diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis teks cerita fantasi pada peserta didik.

Hal ini diperkuat oleh riset yang dilakukan Laila Dwi Apriliyani (2021) yang menjelaskan bahwa rata-rata persentase hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media mencapai 92,65%, dan kriterianya tergolong sangat baik. Sedangkan rata-rata penilaian

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

oleh guru Bahasa Indonesia mencapai 80,00%, yang termasuk dalam kategori baik. Sementara itu, penilaian akhir oleh siswa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 85,3%. Oleh karena itu, kesimpulan dari riset ini membuktikan bahwa media pembelajaran dengan gambar berseri yang dilakukan melalui bantuan Android layak digunakan sebagai sarana pembelajaran dan memenuhi keperluan siswa serta guru.

Riset yang dilakukan oleh Ernawati (2021) menjelaskan bahwa Peningkatan keterampilan menulis cerita fantasi pada siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Ceper Kabupaten Klaten, terbukti meningkat setelah penerapan media gambar berseri dalam kegiatan belajar menulis cerita fantasi yang diikuti siswa dan dilakukan secara daring.

Pada siklus I, nilai rerata kelas mencapai 63,40, sementara pada siklus II terjadi peningkatan dengan poin 76,20. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 12,80 poin atau 20,19% dari siklus I ke siklus II. Jadi, keterampilan siswa dapat ditingkatkan dalam pembelajaran melalui penerapan media gambar berseri sekaligus mendorong perubahan perilaku positif dalam pembelajaran menulis cerita fantasi.

Tujuan yang ingin peneliti capai sebagai berikut: 1) Mengetahui hasil proses pengembangan dan kualitas media gambar berseri untuk menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Darussalam Kademangan. 2) Mengetahui kelayakan produk meliputi aspek daya tarik dalam penggunaan media gambar berseri untuk mendukung pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP Darussalam Kademangan.

II. METODE

Riset ini mengadaptasi model Research and Development (R & D) karena peran peneliti yaitu untuk mengembangkan suatu produk proses pembelajaran. Model pengembangan ini diadapatasikan melalui model 4D. Thiagarajan mengembangkan model 4D ini yang terdiri dari empat langkah, yaitu (1) *define*, (2) *design*, (3) *development*, dan (4) *disseminate* (Suryaningtyas, 2013). Subjek riset ini adalah siswa kelas VII SMP Darussalam Kademangan Kabupaten Blitar.

Proses pengambilan data pada analis kebutuhan dilakukan dengan observasi dan juga wawancara. Pada proses pengambilan data kelayakan produk peneliti menggunakan teknik angket dan tes. Riset ini menggunakan kuesioner yang terdiri dari angket validitas produk dan angket kepuasan siswa. Rangkaian kuesioner ini telah diuji keabsahannya melalui uji validitas dan reliabilitas, menggunakan Alpha Cronbach untuk mendapatkan kualitas yang maksimal pada setiap butir instrumen riset atau

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

pertanyaan kuesioner. Uji coba kevalidan dan kelayakan produk dilakukan dengan menggunakan rumus Skala Likert (Arikunto, 2013).

Teknik analisis dalam riset pengembangan ini yaitu teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dalam riset ini adalah observasi dan wawancara. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif diambil dari angket penilaian media yakni angket ahli media, angket guru, dan angket siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Deskripsi Uji Keabsahan Data

Hasil uji keabsahan data ini didapat dari hasil instrumen yang diisi dengan berupa angket yang dibagikan kepada 1) tim ahli media yaitu ahli media dan ahli materi, 2) praktisi/guru, 3) siswa sebagai responden. Instrumen tersebut diuji dengan memakai uji validitas dan reliabilitas yang dibantu dengan memanfaatkan program aplikasi SPSS 25.0. Berikut ini adalah hasil uji validitas dan reliabilitas dari angket yang digunakan sebagai instrumen riset.

1. Uji Validitas

Dalam riset ini berfungsi sebagai alat ukur, Uji validitas memakai *korelasi product moment*. Banyaknya responden pada riset ini yaitu sejumlah 30 siswa dengan derajat signifikansi 5% atau 0,05, jadi nilai dari rtabel yaitu 0,361. Sedangkan perolehan dari rhitung dengan memakai SPSS 25.0 dapat dinyatakan pada tabel sebagai berikut:

No.	Pertanyaan	R hitung	R tabel	Kesimpulan
		R hitung > R tabel		
	X1.1	0,980	0,361	Valid
	X1.2	0,660	0,361	Valid
	X1.3	0,684	0,361	Valid
	X1.4	0,832	0,361	Valid
	X1.5	0,857	0,361	Valid
	X1.6	0,684	0,361	Valid
	X1.7	0,851	0,361	Valid
	X1.8	0,772	0,361	Valid
	X1.9	0,874	0,361	Valid

(Sumber: Data Diolah, 2024)

Kesimpulan dari perolehan data ditas menunjukkan bahwa hasil uji validitas yaitu rhitung lebih besar dari rtabel. Jadi, dari 9 butir pernyataan dalam angket, seluruhnya dinyatakan valid, tanpa ada satu pun yang tidak valid. Dengan demikian, semua pernyataan dalam angket dianggap sah dan layak digunakan.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas diukur dengan melakukan pengujian pada statistik *Cronbach Alpha* yang dibantu oleh program SPSS 25.0. Perolehan data dari Uji Reliabilitas pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.914	.914	9

(Sumber: Data Diolah, 2024)

Dari perolehan hitung dengan rumus

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

Alpha Cronbach memakai program SPSS 25.0, jika instrumen koefeisien reliabilitasnya (r11) > 0.90, maka dipastikan reliabel. Berdasarkan kecocokan tabel interpretasi Alpha Cronbach reliabilitas instrumen nilai r11 yang berada di Alpha yaitu 0,914 > 0,90 merupakan reliabilitas sempurna. Perolehan data melalui perhitungan pada tabel 4.2 memperlihatkan koefisien reliabilitas (r11) berada pada Alpha > 0,90 yaitu 0.914 termasuk kriteria reliabilitas sempurna. Berdasarkan olah data tersebut, Instrumen angket dipastikan reliabel dan dapat dipakai untuk pengumpulan data dalam riset.

B. Pembahasan

Pembahasan hasil riset ini meliputi hasil deskripsi produk dan data uji coba kuantitatif yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil Deskripsi Produk

Pengembangan media gambar berseri untuk menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Darussalam Kademangan Kabupaten Blitar dikembangkan oleh peneliti dengan menitikberatkan pada kriteria pemilihan media. Arsyad (2017) mengungkapkan bahwa kriteria pemilihan media yang baik yaitu: 1) sesuatu yang ingin dicapai memiliki kesesuaian dengan tujuan; 2) cocok untuk membantu isi pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi; 3) luwes, praktis, dan bertahan; 4) guru memiliki keterampilan dalam memanfaatkannya; 5) sasaran yang dikelompokkan; 6) mutu teknis; 7) tingkat keaktifan dan kesenangannya

Adanya penerapan media pembelajaran yang tepat dan sesuai maka suatu proses pembelajaran dapat berjalan secara kondusif. Dimana dalam riset ini dengan adanya pengembangan media pembelajaran gambar berseri diharapkan dapat mempengaruhi menulis teks cerita fantasi siswa. Adapun hasil deskripsi produk dalam riset ini yaitu sebagai berikut:

a) Uji Kelayakan Ahli Media

Uji kelayakan Penyajian data kuantitatif uji validasi ahli media dalam riset ini meliputi 1) tampilan, 2) penyajian, dan 3) ketepatan media yang diisi oleh ahli validasi media yaitu Redhitya Wempi Ansori, M.Pd. Adapun untuk hasil uji kelayakan oleh validasi ahli media dalam riset ini dijelaskan sebagai berikut:

Pada aspek tampilan media yang terdiri dari 4 indikator dengan penjelasan sebagai berikut: Pada indikator 1 yaitu “Gambar dalam media gambar berseri jelas”, untuk indikator 2 yaitu “Huruf dan angka dalam media gambar berseri terbaca dengan baik dan jelas”, untuk indikator 3

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

yaitu "Media yang digunakan aman", dan untuk indikator 4 yaitu "Media gambar berseri lebih menarik" dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan. Adapun indikator tampilan media ini meliputi: 1) Kejelasan media gambar berseri, 2) huruf dan angka terbaca dengan baik, 3) media aman untuk digunakan, 4) kemenarikan tampilan media. Media gambar berseri dibuat dengan menggunakan gambar dari kertas HVS yang kemudian ditempel pada kertas manila hitam yang memiliki ukuran 50 x 30 cm. Pada media ini telah tergambar dengan jelas gambar berseri yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada aspek penyajian media yang terdiri dari 2 indikator dengan penjelasan sebagai berikut: Pada indikator 1 yaitu "Kemudahan memahami isi dari media gambar berseri", dan untuk indikator 2 yaitu "Kejelasan petunjuk pemakaian gambar berseri" dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan. Untuk indikator tampilan media ini meliputi: 1) Kejelasan media gambar berseri. Gambar pada media gambar berseri yang diterapkan tersebut sangat jelas walaupun Ketika di cetak print pada kertas HVS menggunakan ukuran yang agak kecil. Akan tetapi gambar yang dicetak masih tetap jelas. 2) Huruf dan angka terbaca dengan baik, Huruf dan angka yang pada media gambar berseri sangat jelas dan mudah dibaca karena memakai huruf "Time New Roman" ukuran 12 dan 14, sehingga angka maupun tulisan mudah untuk dibaca. 3) Media aman untuk digunakan. Media gambar berseri ini aman untuk digunakan dan tidak berbahaya karena menggunakan cetak print di kertas HVS yang ditempel pada kertas manila warna hitam 4) Kemenarikan tampilan media Tampilan pada media gambar berseri sangat menarik karena menggunakan jenis cerita yang baru (tidak klasik) dan mudah dipahami, serta penggunaan gambar yang bagus dan warna yang menarik.

Pada aspek ketepatan media yang terdiri dari 2 indikator dengan penjelasan sebagai berikut: Pada indikator 1 yaitu "Media gambar berseri sesuai dengan tingkat perkembangan siswa", dan untuk indikator 2 yaitu "Media gambar berseri membantu siswa untuk memahami materi" dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan. Adapun indikator untuk aspek penyajian media gambar berseri ini yaitu: 1) Kemudahan memahami isi dari media gambar berseri. Kemudahan dalam memahami isi dari media gambar berseri tersebut dapat dilihat dari kejelasan gambar dan tulisan pada media gambar berseriyang diterapkan. Dan juga kemudahan memahami isi dari media gambar berseri tersebut dikarenakan adanya penjelasan dari masing-

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

masing gambar yang diterapkan. 2) Kejelasan petunjuk pemakaian gambar berseri. Pada media gambar berseri juga disertakan petunjuk dalam pemakaian media gambar berseri tersebut. Sehingga siswa dimudahkan dalam memahami media gambar berseri yang guru terapkan.

Arsyad menjelaskan (2017) bahwa Media adalah alat atau sarana yang dimanfaatkan untuk mendeskripsikan maksud atau pesan pembelajaran. Media berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang memiliki dampak pada lingkungan dan kondisi belajar yang telah dirancang oleh guru (Suryani, 2018). Media juga berperan penting dalam membentuk suasana pembelajaran yang interaktif dan lebih menarik, sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat serta mencegah kebosanan selama proses pembelajaran.

b) Uji Kelayakan Ahli Materi

Uji kelayakan pada uji validasi ahli materi dalam riset ini meliputi 1) kesesuaian materi, 2) penyampaian, dan 3) penyajian yang diisi oleh ahli validasi materi yaitu Reni Maisatus Sagita, M.Pd. Adapun untuk hasil uji kelayakan oleh validasi ahli materi dalam riset ini dijelaskan sebagai berikut:

Pada aspek keseuaian materi yang terdiri dari 4 indikator dengan penjelasan sebagai berikut: Pada indikator 1 yaitu "Materi pada media gambar berseri sesuai dengan kurikulum 2013", untuk indikator 2 yaitu "Isi materi pada media gambar berseri sesuai", untuk indikator 3 yaitu "Materi pada media gambar berseri sesuai dengan indikator", dan untuk indikator 4 yaitu "Materi pada media gambar berseri sesuai dengan tujuan pembelajaran" dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan.

Pada aspek penyampaian materi yang terdiri dari 3 indikator dengan penjelasan sebagai berikut: Pada indikator 1 yaitu "Materi pada media gambar berseri runtut dan sistematis", untuk indikator 2 yaitu "Materi pada media gambar berseri jelas", dan untuk indikator 3 yaitu "Materi pada media gambar berseri mudah dipahami" dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan. Pada aspek penyajian materi yang terdiri dari 1 indikator dengan penjelasan sebagai berikut: Pada indikator 1 yaitu "Materi pada media gambar berseri sesuai dengan media pada materi" dalam kategori sangat layak untuk diimplementasikan.

Adapun indikator pada aspek isi materi ini pada media pembelajaran ini yaitu:

1) Materi pada media gambar berseri sesuai dengan kurikulum.Kurikulum yang diterapkan pada SMP Darussalam

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

Kademangan Kabupaten Blitar yaitu memakai Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka yaitu kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi, dirancang untuk mengoptimalkan konten sehingga waktu yang dimiliki siswa cukup untuk memahami konsep secara mendalam dan memperkuat kompetensi. Kebebasan yang dimiliki oleh guru dalam memilih segala macam perangkat ajar, sehingga pembelajaran relevan dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik yang disesuaikan. Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas kepada guru untuk merancang pembelajaran yang berkualitas, dengan menyesuaikan pada kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik (https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka). Dimana materi pada media gambar berseri ini sudah sesuai dengan kurikulum yang diterapkan tersebut.

2) Isi materi pada media gambar berseri sesuai. Isi materi pada media pembelajaran gambar berseri tersebut sudah sesuai dengan standar kompetensi. Standar kompetensi merupakan gambaran mengenai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang wajib dikuasai siswa setelah suatu mata pelajaran dipelajari pada tingkat pendidikan tertentu. Pada deskripsi indikator pengembangan produk ini, fokus materi telah disesuaikan dengan standar kompetensi keterampilan menulis teks cerita fantasi.

3) Materi pada media gambar berseri sesuai dengan standar Kompetensi Dasar. Kompetensi dasar adalah kemampuan minimal yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang perlu dicapai oleh siswa sebagai bukti penguasaan terhadap standar kompetensi yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, kompetensi dasar merupakan penjelasan rinci dari standar kompetensi (Mulyasa, 2017). Standar kompetensi yang difokuskan pada riset ini adalah kompetensi dasar pengetahuan 3.1 Mengidentifikasi informasi dalam Teks Cerita Fantasi tentang sesuatu (objek budaya atau peristiwa alam/sosial di sekitar siswa) yang didengar dan dibaca. Dan 4.1 Menjelaskan isi Teks Cerita Fantasi tentang sesuatu (objek budaya atau peristiwa alam/sosial di sekitar siswa) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual. 4) Materi pada media gambar berseri sesuai dengan tujuan pembelajaran, Tujuan Pembelajaran (TP) adalah gambaran mengenai pencapaian tiga aspek kompetensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

dikembangkan oleh siswa melalui satu atau lebih aktivitas pembelajaran. Dimana materi pada media gambar berseri sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c) Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dalam riset ini meliputi 1) materi media, dan 2) tampilan media yang diisi oleh guru Bahasa Indonesia SMP Darussalam Kademangan Kabupaten Blitar yaitu Moh Iksanudin. Adapun untuk hasil uji kepraktisan dalam riset ini dijelaskan sebagai berikut:

Pada aspek materi media yang terdiri dari 6 indikator dengan penjelasan sebagai berikut: Pada indikator 1 yaitu "Materi yang disajikan sistematis", untuk indikator 2 yaitu "Struktur kalimat yang mudah dipahami", untuk indikator 3 yaitu "Materi sesuai dengan yang dirumuskan", untuk indikator 4 yaitu "Materi yang digunakan harus sesuai kemampuan siswa", untuk indikator 5 yaitu "Media yang digunakan sesuai dengan materi", dan untuk indikator 6 yaitu "Contoh yang digunakan sesuai dengan materi" dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa layak untuk diimplementasikan.

Pada aspek tampilan media yang terdiri dari 6 indikator dengan penjelasan sebagai berikut: Pada indikator 1 yaitu "Kemenarikan desain media tampilan media", untuk indikator 2 yaitu "Kejelasan penyajian", untuk indikator 3 yaitu "Warna media cerita fantasi sesuai dengan usia anak SMP", dan untuk indikator 4 yaitu "Kemudahan penggunaan media gambar berseri", untuk indikator 5 yaitu "Kesesuaian penggunaan bahasa", dan untuk indikator 6 yaitu "Kemenarikan pada bahasa" dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa layak untuk diimplementasikan.

d) Uji Kemenarikan

Uji kemenarikan dalam riset ini meliputi 1) manfaat, 2) penyajian materi, dan 3) tampilan yang diisi oleh siswa kelas VII SMP Darussalam Kademangan Kabupaten Blitar. Adapun untuk hasil uji kemenarikan dijelaskan sebagai berikut:

Pada aspek manfaat media yang terdiri dari 4 indikator dengan penjelasan sebagai berikut: Pada indikator 1 yaitu "Materi yang disajikan sistematis", untuk indikator 2 yaitu "Struktur kalimat yang mudah dipahami", untuk indikator 3 yaitu "Materi sesuai dengan yang dirumuskan", dan untuk indikator 4 yaitu "Materi yang digunakan harus sesuai kemampuan siswa" dalam kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa layak untuk diimplementasikan.

Pada aspek penyajian materi yang

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

terdiri dari 3 indikator dengan penjelasan sebagai berikut: Pada indikator 1 yaitu "Sesuai dengan KD", untuk indikator 2 yaitu "Kelengkapan materi", dan untuk indikator 3 yaitu "Kemudahan untuk menulis keterampilan cerita fantasi" dalam kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa layak untuk diimplementasikan. Pada aspek tampilan yang terdiri dari 2 indikator dengan penjelasan sebagai berikut: Pada indikator 1 yaitu "Tampilan gambar yang jelas", dan untuk indikator 2 yaitu "Tampilan Gambar yang Menarik" dalam kategori sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa layak untuk diimplementasikan.

2. Data Uji Coba Kuantitatif

Berdasarkan perolehan data uji coba yang disajikan telah didapatkan deskripsi data kuantitatif dan deskripsi data kualitatifyang dijelaskan sebagai berikut:

Untuk hasil uji validitas yaitu rhitung > rtabel dengan Tingkat sig < 0,05%. Jadi, dari 9 butir pernyataan dalam angket, seluruhnya dinyatakan valid, tanpa ada satu pun yang tidak valid. Sehingga semua butir pernyataan pada angket dikatakan sah atau layak digunakan. Untuk perhitungan yang diperoleh dengan rumus Alpha Cronbach menggunakan program SPSS 25.0, jika instrumen koefeisien reliabilitasnya (r11) > 0.90 maka dipastikan reliabel. Sesuai tabel interpretasi Alpha Cronbach reliabilitas instrumen nilai r11 yang berada di Alpha yaitu 0,914 > 0,90 merupakan reliabilitas sempurna. Nilai koefisien reliabilitas (r11) berada pada Alpha > 0,90 yaitu 0.914 termasuk kriteria reliabilitas sempurna. Berdasarkan olah data tersebut, instrumen angket dipastikan reliabel digunakan untuk pengumpulan data riset. Menurut Sugiyono (2020), Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi suatu hasil pengukuran ketika dilakukan berulang kali. Reliabilitas diukur dengan melakukan pengujian statistik *Cronbach Alpha*.

Pengembangan media gambar berseri untuk menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Darussalam Kademangan Kabupaten Blitar sudah melalui tahap validasi oleh 1) tim ahli validasi yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, 2) guru, dan 3) siswa. Penilaian dilakukan oleh responden dengan berpedoman pada aspek dalam instrumen validasi yang dapat dilihat pada bab III.

Hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa penilaian keseluruhan aspek oleh ahli media mendapatkan skor 87,5%, dengan demikian produk media Gambar Berseri masuk pada kriteria "sangat layak" diimplementasikan. Untuk penilaian

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

keseluruhan aspek oleh ahli materi mendapatkan skor 95,47%, dengan demikian produk media Gambar Berseri masuk pada kriteria "sangat layak" diimplementasikan. Adapun penilaian keseluruhan aspek dari guru mendapatkan skor 87,5%, dengan demikian produk media Gambar Berseri masuk pada kriteria "sangat layak" diimplementasikan. Dan penilaian keseluruhan aspek dari siswa mendapatkan skor 91, 05%, dengan demikian produk media Gambar Berseri masuk pada kriteria "sangat layak" diimplementasikan. Kriteria kelayakan produk pada riset ini diadaptasi dari Arikunto (2019) yang memaparkan bahwa jika penghitungan produk yang layak tergolong pada kategori 4 yaitu dengan persentase >85% produk tersebut dianggap sangat layak dengan tindak lanjut dapat diterapkan.

Berdasarkan riset yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa penerapan media gambar berseri untuk menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Darussalam Kademangan Kabupaten Blitar mendapat kualifikasi "Sangat Layak" dengan tindak lanjut dapat diterapkan.

IV. SIMPULAN

Kesimpulan yang didasarkan pada hasil riset adalah sebagai berikut:

(1) Untuk hasil uji validitas yaitu rhitung > rtabel dengan Tingkat sig < 0,05%. Jadi, dari 9 butir pernyataan dalam angket, seluruhnya dinyatakan valid, tanpa ada satu pun yang tidak valid. Sehingga semua butir pernyataan pada angket dikatakan sah atau layak digunakan. Untuk perhitungan yang diperoleh dengan rumus Alpha Cronbach menggunakan program SPSS 25.0, jika instrumen koefeisien reliabilitasnya (r11) > 0.90 maka dipastikan reliabel. Cocok dengan tabel interpretasi Alpha Cronbach reliabilitas instrumen nilai r11 yang berada di Alpha yaitu 0,914 > 0,90 merupakan reliabilitas sempurna. Nilai koefisien reliabilitas (r11) berada pada Alpha > 0,90 yaitu 0.914 termasuk kriteria reliabilitas sempurna. (2) Perolehan dari analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa penilaian keseluruhan aspek oleh ahli media mendapatkan skor 87,5%, dengan demikian produk media Gambar Berseri masuk pada kriteria "sangat layak" diimplementasikan. Untuk penilaian keseluruhan aspek oleh ahli materi mendapatkan skor 95,47%, dengan demikian produk media Gambar Berseri masuk pada kriteria "sangat layak" diterapkan. Adapun penilaian keseluruhan aspek dari guru mendapatkan skor 87,5%, dengan demikian produk media Gambar Berseri masuk pada kriteria "sangat layak" diterapkan. Dan penilaian keseluruhan aspek dari siswa

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

mendapatkan skor 91, 05%, dengan demikian produk media Gambar Berseri masuk pada kriteria "sangat layak" diimplementasikan. Hasil yang ditunjukkan berdasarkan riset yang telah dilakukan bahwa penerapan media gambar berseri untuk menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Darussalam Kademangan Kabupaten Blitar mendapat kualifikasi "Sangat Layak" dengan tindak lanjut dapat diterapkan.

DAFTAR RUJUKAN

Apriliyani, L.D. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Gambar Berseri Dalam Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP. *Skripsi*. Universitas Negeri Jakarta.

Arikunto. 2019. *Suharsimi, Prosedur Riset: Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi. Revisi VI, Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Asyiroh, E. N., Hermawan, A., & Sa'diyah, L. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Menunjang Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII MTS Nurul Iman Blitar. J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 12(2 Sep), 177-186.

Emawati, E., & Roza, A. (2024). Analisis Kemampuan Menulis Teks Berita Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Lahat. J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 12(2 Sep), 217-229.

Ernawati. 2021. Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Fantasi Dengan Media Gambar Berseri Dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ceper Tahun Ajaran 2020/2021. *Skripsi*. Universitas Widya Dharma Klaten.

Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436-447.

Kurniawati, R., Hermawan, A., & Sa'diyah, L. (2023). Pengembangan media kliping dalam pembelajaran menulis teks prosedur pada siswa kelas XI SMA/MA. *Jurnal PENEROKA: Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 3(1), 1-13.*

Lukmawati, R., Hermawan, A., Hadi, S., & Sa'diyah, L. (2024). Penggunaan Aplikasi Eksgo Berbantuan Platform Andromo Materi Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 7(2), 188-197.*

Mulyasa, E. 2017. Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran. Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nurgiyantoro, B. (2019). The wayang story in modern Indonesian fictions (Reviews on Mangunwijaya and Sindhunata's Novels). *LITERA*, 18(2), 167-184.

Piani, R. T., Sumarti, S., Samhati, S., Rusminto, N. E., & Widodo, M. (2024). Penerapan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Prosedur Menggunakan Discovery Learning Di Kelas VII. J-

J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol.13 No.1, April 2025 || Halaman: 139—153
Pranala Jurnal OJS-3: https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/simbol/index
P-ISSN: 2355-4061 || E-ISSN: 2830-5256 || DOI Jurnal: https://doi.org/10.23960/J-Simbol

Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 12(2 Sep), 154-166.

Sugiyono. 2020. *Metode Riset Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A. 2018. Metode Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: Rosda Karya.