



Pengembangan Media *Digital Book* Bergambar Seri Berbasis *Examples Non Examples* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa

Maryam^{1,2(*)}, Rasiman¹, Ida Dwijayanti¹

¹Magister Pendidikan Dasar, Universitas PGRI Semarang

²SDN Sidalang 01 Kabupaten Batang

Article Info

Article history:

Received : 23 Juni 2022

Revised : 16 Juli 2022

Accepted : 10 Agustus 2022

Keywords:

digital book; examples non examples; student writing write

ABSTRACT

This research is motivated by the low skills of writing narrative essays for fifth grade students of SDN Sidalang 01 based on observations and interviews with classroom teachers. This research aims to produce digital media illustrated book series based on examples non examples to improve the skills of writing narrative essays. The type of research used is Thiagarajan Semmel and Semmel 4-D (Four-D) development research. The data collection method used is the method of observation, questionnaires and tests. The results of the research at the definition and design stages produced a digital media design for a series of picture books which in its presentation used the examples non examples syntax. Then the development stage was carried out, namely by expert validation, practicality testing and effectiveness testing on digital media based on examples-non-examples-based picture books. The results of the media expert validity test got an average score of 89.37% with very good criteria and 89.5% according to material experts with very good criteria. The results of the practicality test based on student responses got an average score of 92% and 90.7% based on the teacher's response with very good criteria. The effectiveness of digital media illustrated book series based on examples non examples tested valid based on the t test got a sig (2-tailed) of 0.000 so that H_0 was rejected, while the average N-Gain result was 0.57 in the moderate improvement category. It can be concluded that the digital media picture book series based on examples and non-examples is proven to be valid and feasible to use in learning.

(*) Corresponding Author:

maryam.mardiyanto10@gmail.com

How to Cite: Maryam, M., Rasiman, R., & Dwijayanti, I. (2022). Pengembangan Media *Digital Book* Bergambar Seri Berbasis *Examples Non Examples* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3 (2): 72-80.

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menempatkan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada posisi strategis dan memiliki fungsi ganda yakni sebagai bahasa pengantar pendidikan dan sebagai sarana pembawa ilmu pengetahuan ke bidang-bidang ilmu pengetahuan lainnya. Pembelajaran bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar yang berorientasi pada pembelajaran berbasis teks. Pada pembelajaran berbasis teks ini, siswa diharapkan agar mampu mengekspresikan dirinya melalui menulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan. Menurut Tarigan dalam Hidayah (2018), ketrampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk melakukan komunikasi secara tidak langsung dengan orang lain. Salah satu jenis tulisan yang diajarkan di sekolah dasar adalah tulisan narasi. Keraf (1987: 136) menjelaskan bahwa narasi sebagai suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijalin dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam suatu kejadian waktu.



Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap siswa kelas V SD Negeri Sidalang 01 Kabupaten Batang, siswa masih kesulitan dalam menulis karangan narasi dengan baik dan benar. Siswa kesulitan menentukan ide tulisan, menentukan judul dan kesulitan memilih diksi yang tepat. Penguasaan kosakata siswa juga masih rendah. Hal ini dikarenakan guru belum memaksimalkan penggunaan media dan model pembelajaran. Media pembelajaran yang sudah digunakan untuk pembelajaran menulis karangan narasi di SDN Sidalang 01 adalah media gambar seri. Menurut Arsyad (2014: 119), gambar seri merupakan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan. Siswa memperhatikan gambar seri yang disediakan kemudian diminta untuk menulis karangan narasi berdasarkan gambar seri tersebut. Pembelajaran dengan teknik tersebut memiliki kelemahan yaitu hanya digunakan pada pembelajaran di sekolah dengan cara tatap muka, sedangkan ketika pembelajaran dengan sistem daring maka cukup sulit dipraktikkan karena media yang digunakan menggunakan gambar cetak. Selain itu belum digunakan model pembelajaran berbasis gambar saat pembelajaran, yang menyebabkan langkah pembelajaran belum memaksimalkan media gambar seri yang digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Tompkins & Hoskisson (2010) yang mengatakan rendahnya keterampilan menulis karangan tidak disebabkan oleh keterbatasan siswa tetapi disebabkan oleh pendekatan yang digunakan guru yang tidak mengarahkan siswa agar dapat menulis dengan baik.

Pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi memerlukan media dan model pembelajaran yang tepat. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media gambar seri yang disajikan dalam sebuah buku digital. Hal ini bertujuan untuk mengatasi kelemahan media yang sudah digunakan selama ini sehingga dapat dimanfaatkan secara daring dan luring. Yusnimar (2014), menyatakan bahwa: “*E-book/digital book* adalah sekumpulan teks digital yang mampu mengintegrasikan suara, grafik, gambar, animasi, maupun *movie* sehingga informasi yang disampaikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional. Dalam kegiatan pembelajaran, media *digital book* ini memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada saat ini dengan menggunakan *smartphone* atau komputer. Pendapat ini didukung oleh Dwijayanti (2019) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan, merupakan salah satu kemajuan teknologi yang bisa diterapkan dan dijadikan acuan dalam mengembangkan pengetahuan.

Selain menggunakan media yang tepat, dalam penyajiannya juga menggunakan model pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran. Pada penelitian pengembangan ini penyajian media *digital book* bergambar seri menggunakan sintaks *examples non examples*. Menurut Darmadi (2017:19) *examples non examples* adalah suatu model belajar dengan cara siswa diberi gambar untuk diamati atau dianalisis terlebih dahulu kemudian setiap siswa membentuk kelompok dan dari hasil diskusi kelompok tersebut dicatat dalam kertas, kemudian setiap kelompok diberi kesempatan untuk membacakan hasil diskusi. Setelah itu, guru menjelaskan materi kemudian siswa melengkapi kekurangan hasil diskusi kelompok dan kegiatan yang terakhir yaitu simpulan.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*research and development/ R&D*). Perangkat yang dikembangkan bersama dengan media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* dalam penelitian ini meliputi: (1) RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), (2) *Digital Book* Bergambar Seri, (3) tes keterampilan menulis karangan narasi, dan (4) Lembar penilaian Keterampilan menulis karangan narasi. Instrumen penelitian meliputi: (1) lembar validasi ahli media, (2) lembar validasi ahli materi, (3) angket keterbacaan siswa, (4) angket keterbacaan guru, (5) lembar pedoman wawancara siswa, (6) lembar pedoman wawancara guru, dan (7) angket respon siswa terhadap media pembelajaran dan proses pembelajaran.

Prosedur pengembangan media *digital book* bergambar seri menggunakan model 4-D (*Four D model*) dari Thiagarajan (1974) yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu: (1) pendefinisian



(*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), (4) tahap penyebaran (*desseminate*). Pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap pengembangan (*develop*) dikarenakan adanya berbagai keterbatasan dan pertimbangan, yakni sampai pada kegiatan uji coba produk.

Metode pengumpulan dan analisis data yang digunakan menggunakan metode: (a) Metode observasi: digunakan untuk memperoleh data tentang kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi, (b) Metode angket: digunakan untuk memperoleh data tentang pendapat ahli, keterbacaan siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan, (c) Metode wawancara: digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples*, (d) Tes: ditunjukkan kepada siswa untuk mengukur keterampilan menulis karangan narasi yang berbentuk esai. Analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk pada uji validitas dan kepraktisan media *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples*. Sedangkan teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis pencapaian keterampilan menulis karangan narasi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pengembangan yang dilakukan mengacu pada model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1974) yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu: (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), (4) tahap penyebaran (*desseminate*). Prosedur pengembangan media *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples* menggunakan model 4-D (Four D model) ini sejatinya terdiri dari 4 tahapan namun dalam penelitian ini tahapan yang dilakukan hanya 3 sampai pada tahap *develop*. Adapun tahapan dan seluruh kegiatan dijabarkan seperti berikut. *Define* (Pendefinisian) : ada lima kegiatan yang dilakukan pada tahap *define* yaitu: 1) Analisis ujung depan (*front-end analysis*), peneliti mencari permasalahan dalam pembelajaran yang membutuhkan solusi yaitu rendahnya keterampilan menulis karangan narasi siswa; 2) Analisis siswa (*learner analysis*), siswa memerlukan media dan model pembelajaran yang menarik, siswa perlu contoh dan bukan contoh karangan narasi, siswa perlu media yang fleksibel bisa digunakan hanya saat luring saja, tetapi juga pembelajaran mode daring, sehingga memotivasi siswa untuk belajar; 3) Analisis tugas (*task analysis*), peneliti menganalisis KI dan KD pelajaran Bahasa Indonesia terkait materi menulis karangan narasi yaitu KD 4.8. dan mengidentifikasi tugas pokok yang akan diberikan pada siswa yaitu menulis karangan narasi berdasarkan gambar seri; 4) Analisis konsep (*concept analysis*), peneliti menentukan isi materi tentang karangan narasi dan capaian yang harus dikuasai siswa. Materi terkait karangan narasi yang akan diberikan pada siswa adalah menulis karangan narasi menggunakan gambar seri, pengertian karangan narasi, ciri-ciri karangan narasi, perbedaan narasi fiksi dan nonfiksi, unsur- unsur instrinsik karangan narasi, hal- hal yang perlu diperhatikan dalam menulis karangan narasi; dan 5) Perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*), tujuan pembelajaran dalam penelitian ini adalah siswa dapat menulis karangan narasi.

Design merupakan tahap merancang media yang akan dikembangkan untuk dapat menghasilkan produk pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap *design* (perancangan) kegiatan yang dilakukan meliputi: 1) Penyusunan standar tes (*criterion-test construction*), peneliti menyusun instrument untuk menilai keterampilan menulis karangan narasi. Instrumen penilaian disusun berdasarkan aspek keterampilan menulis karangan narasi. Aspek penilaian keterampilan menulis karangan narasi pada penelitian ini menggunakan pengembangan pedoman penilaian menurut Marhaeni (2021:100) yang telah dimodifikasi. Aspek penilaian meliputi kesesuaian isi karangan dengan topik gambar seri, penokohan dan perwatakan, latar dan amanat, pilihan kata (diksi), penggunaan ejaan dan tanda baca dan alur cerita (rangkaian peristiwa); 2) pemilihan media (*media selection*), peneliti memilih media pembelajaran *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples*; 3) pemilihan format (*format selection*),



Format yang dipilih oleh peneliti adalah mengacu pada buku Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita dengan materi khusus keterampilan menulis karangan narasi. Media *digital book bergambar seri* dirancang dengan langkah-langkah pembelajaran *examples non examples*; dan 4) membuat rancangan awal (*initial design*), produk awal media *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples* berjumlah 55 halaman, terdiri atas 1 halaman judul, 5 halaman pendahuluan, 34 halaman isi, 13 halaman latihan soal, 1 halaman daftar pustaka dan 1 halaman sampul belakang.

Develop bertujuan menghasilkan media *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples*. Kegiatan dalam tahapan *develop* meliputi validasi ahli dan uji coba. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

Tabel 1. Validasi Ahli Media pada Media *Digital Book* Bergambar Seri

Validator	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Prosentase	Kriteria Penilaian
Validator 1	80	71	88,75 %	Sangat valid
Validator 2	80	72	90 %	Sangat valid

Tabel 1 memberikan informasi bahwa hasil media *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples* oleh validator 1 memperoleh skor 71 dengan prosentase 88,75 %. Hasil penilaian validator 2 memperoleh skor 72 dengan prosentase 90%. Rata – rata penilaian oleh 2 orang validator ahli media memperoleh skor 71,5 prosentase 89,37% dengan kriteria sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples* yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi keterampilan menulis karangan narasi. Seluruh aspek antarmuka, penyajian, dan kebahasaan dalam media *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples* sudah terpenuhi sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi pada media *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi pada Media *Digital Book* Bergambar Seri

Validator Materi	Jumlah Skor Maksimal	Skor Perolehan	Prosentase	Kriteria Penilaian
Validator 1	100	87	87%	Sangat valid
Validator 2	100	92	92%	Sangat valid
Rata– rata	100	89,5	89,5%	Sangat valid

Tabel 2 memberikan informasi bahwa berdasarkan hasil penilaian ahli materi 1 mendapatkan skor 87 dengan prosentase 89%, hasil penilaian dari validator 2 mendapat 92 dengan prosentase 92%. Penilaian dari ahli materi mendapat skor rata- rata 89,5 dengan prosentase 89,5% kriteria sangat valid. Berdasarkan penilaian dari ahli materi dapat disimpulkan bahwa materi pada media *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples* sudah layak digunakan untuk pembelajaran. Pada saat melakukan penilaian validitas media, ahli media dan ahli materi memberikan saran dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media. Adapun saran dari ahli media dan ahli materi dalam pengembangan media *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples* terangkum dalam Tabel 3.

Saran dan masukan dari ahli media dan materi digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dibuat. Selanjutnya dilakukan revisi produk media *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples* dengan mengacu pada saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Penggunaan media *digital book bergambar seri* berbasis *examples non examples* yang praktis Angket respon siswa ini digunakan untuk menguji keterbacaan dilihat dari kemudahan, kemenarikan, dan keterpahaman siswa pada penggunaan media *digital*



book bergambar seri berbasis *examples non examples*. Aspek dalam angket respon keterbacaan siswa ini terdiri dari aspek tampilan antarmuka, materi, bahasa dan penyajian.

Tabel 3. Revisi Media *Digital Book* Bergambar Seri Berbasis *Examples Non Examples*

Ahli	Saran	Revisi yang dilakukan
Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama tokoh yang digunakan baiknya dicantumkan 2. Konsisten dalam penggunaan font 3. Proposionalkan warna yang digunakan 4. <i>Log-in</i> cukup lama, diupayakan agar buku bisa digunakan secara <i>offline</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan gambar dan nama tokoh pada bagian pendahuluan buku 2. Memperbaiki font pada <i>digital book</i> 3. Memproposionalkan warna agar tulisan lebih mudah dibaca 4. Mengupayakan buku digital agar dapat digunakan secara <i>offline</i>.
Ahli Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Petunjuk diarahkan pada penggunaan buku secara jelas. 2. Penggunaan kalimat instruksi dan kalimat informasi konsisten pada gambar tokoh dan warna balon percakapan yang digunakan. 3. Penulisan kata lebih diperhatikan, perbaiki penulisan kata pada halaman ii dan perhatikan font, cek kembali tulisan di halaman yang lain 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat petunjuk penggunaan buku yang jelas 2. Menyesuaikan penggunaan kalimat instruksi dan kalimat informasi agar konsisten pada gambar tokoh dan warna balon percakapan yang digunakan 3. Memperbaiki penulisan kata pada halaman ii dan memperbaiki font serta mengecek tulisan di halaman yang lain.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Angket Keterbacaan Siswa

Aspek yang Dinilai	Jumlah Skor Maksimal	Rata – rata Skor Perolehan	Prosentase	Kriteria Penilaian
1. Tampilan antarmuka	30	26	86 %	Sangat baik
2. Materi	30	28	93%	Sangat baik
3. Bahasa	30	28	93%	Sangat baik
4. Penyajian	30	29	96%	Sangat baik
Rata - rata			92%	Sangat baik

Tabel 4 menunjukkan hasil respon siswa terhadap media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples*. Aspek tampilan antarmuka mendapat skor rata- rata 26, prosentase 86%. Aspek materi mendapat skor 28 dengan prosentase 93%, bahasa memperoleh hasil skor 28 prosentase 93 %, dan aspek penyajian mendapat skor rata- rata 29 prosentase 96%. Hasil respon siswa rata–rata mendapat prosentase 92% dengan kriteria sangat baik. Selain angket keterbacaan siswa, angket keterbacaan respon guru juga diberikan saat uji coba produk untuk mengukur kepraktisan media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples*.

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh informasi hasil angket respon guru memperoleh skor rata- rata 59 prosentase sebesar 90,7% dengan kriteria sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa keterbacaan media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* terbukti praktis dan siap digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Efektivitas penggunaan media



media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* diukur setelah kegiatan uji di kelas (ujicoba skala kecil). Ujicoba skala kecil ini dilakukan pada siswa kelas V SDN Sidalang 01 dengan jumlah siswa 13. Uji coba ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2021/ 2022. Produk media yang digunakan pada ujicoba skala kecil ini adalah draf 3 yang sudah direvisi sesuai masukan dari praktisi hasil uji coba kelompok terbatas. Keefektifan media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* dapat dilihat dari hasil belajar keterampilan menulis karangan narasi. Hasil belajar *pre-test* diberikan sebelum siswa menggunakan media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* dan hasil belajar *post-test* diberikan sesudah siswa menggunakan media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples*. Hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* kemudian diukur efektivitasnya dengan uji T dan Uji N-Gain.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Angket Keterbacaan Guru

Hasil	Praktisi 1	Praktisi 2	Rata- rata
Skor Maksimal	65	65	65
Skor perolehan	60	58	59
Prosentase	92,3 %	89,2 %	90,7%
Kriteria	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik

Tabel 6. Hasil Uji *Pre test-Post test* Keterampilan Menulis Karangan Narasi

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	66.00	13	8.436	2.340
	Posttest	85.46	13	6.765	1.876

		Paired Difference			95% Confidence Interval of The Difference			t	df	Sig
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	19.462	.774	2.156	-24.159	-14.764	-9.026	12	.000	

Berdasarkan Tabel 6 diketahui nilai t hitung sebesar -9,026 dan sig (2-tailed) sebesar 0.000. Berdasarkan tabel output *paired samples test* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan uji *paired samples test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis karangan narasi siswa sebelum menggunakan media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* tidak sama dengan keterampilan menulis karangan narasi siswa setelah menggunakan media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples*. Hasil nilai rata-rata *pre-test* sebesar 66,00 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 85,46 maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis karangan narasi siswa setelah menggunakan media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* lebih baik dibandingkan keterampilan menulis karangan narasi siswa sebelum menggunakan media *digital book*.

Tabel 7 merupakan hasil uji N-Gain keterampilan menulis karangan narasi. Hasil N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan keterampilan menulis karangan narasi siswa sebesar 0.57 yaitu kategori sedang. Berdasarkan nilai N-Gain terdapat 3 siswa yang mengalami peningkatan keterampilan menulis karangan narasi pada kategori tinggi, 9 siswa mengalami peningkatan keterampilan menulis karangan narasi pada kategori sedang, dan 1 siswa mengalami peningkatan keterampilan menulis karangan narasi pada kategori rendah.



Tabel 7. Nilai N-Gain Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa

Responden	Pre-Test	Pos-Test	N-Gain	Kategori
Responden 1	75	84	0.36	Sedang
Responden 2	75	96	0.84	Tinggi
Responden 3	63	88	0.68	Sedang
Responden 4	50	84	0.68	Sedang
Responden 5	67	76	0.27	Rendah
Responden 6	58	84	0.62	Sedang
Responden 7	67	88	0.64	Sedang
Responden 8	83	92	0.53	Sedang
Responden 9	59	75	0.39	Sedang
Responden 10	68	92	0.75	Tinggi
Responden 11	67	92	0.76	Tinggi
Responden 12	63	84	0.57	Sedang
Responden 13	63	76	0.35	Sedang
Rata – rata	66.00	85.46	0.57	Sedang

Pembahasan

Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi pada validasi media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* dikatakan layak dipakai untuk media dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan keterampilan dasar menulis karangan narasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Dwijayanti (2018) yang menyatakan bahwa media yang baik akan mampu memberikan motivasi dan meningkatkan ketrampilan dasar siswa. Aspek dalam media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* yang terdiri dari aspek pendahuluan, isi, sintaks *examples non examples*, dan evaluasi layak digunakan untuk pembelajaran menulis karangan narasi. Selain menggunakan gambar seri media *digital book* ini disusun berdasar sintaks *examples non examples* sehingga pembelajaran lebih menarik dan bervariasi karena siswa melakukan banyak aktivitas sesuai dengan sintaks *digital book*. Pendapat ini sejalan dengan Arsyad (2019:28) yang menjelaskan manfaat media pembelajaran antara lain pembelajaran akan lebih menarik, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan aktifitas dalam kegiatan belajar berlangsung.

Validitas media berdasarkan penilaian ahli media sebesar 89,37% dan ahli materi sebesar 89,5% media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* layak dan valid digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu pada materi keterampilan menulis karangan narasi. Hal ini sejalan dengan Fitriany (2014) yang menyatakan berdasarkan data hasil validasi media yang dikumpulkan ahli materi 95,22% dan ahli media 81,4%, pengembangan media gambar seri digital dinyatakan layak dan dapat membantu proses belajar mengajar oleh guru dan meningkatkan kemampuan menulis karangan. Aspek tampilan antarmuka dan penyajian memuat kemenarikan, aspek materi dan bahasa memuat kemudahan dan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil angket keterbacaan siswa dapat disimpulkan media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* menarik dan mudah dipahami siswa. Hal ini sejalan dengan Arsyad (2019: 20-21) yang mengemukakan bahwa media memiliki fungsi atensi dan fungsi kompensatoris, yaitu media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran, sedangkan fungsi kompensatoris media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Berdasarkan hasil uji keterbacaan respon guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* praktis untuk digunakan dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Hal ini seperti pendapat Arsyad (2019: 29) yang menjelaskan manfaat praktis dari media pembelajaran antara lain memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil



belajar. Media pembelajaran juga meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar secara individu sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Peningkatan hasil belajar keterampilan menulis karangan narasi dengan menggunakan media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* juga dikarenakan kondisi kelas yang hidup saat pembelajaran terjadi. Siswa belajar dengan sintaks *examples non examples* dengan diskusi kelompok sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini seperti yang dikemukakan Slameto (Fakhurrazi, 2018:87-88) bahwa Karakteristik pembelajaran yang efektif menurut adalah antara lain belajar secara aktif baik mental maupun fisik, metode yang bervariasi yang membuat kelas menjadi hidup dan interaksi belajar yang kondusif. Berdasarkan uji T dan uji N-Gain dapat disimpulkan bahwa media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa dengan peningkatan pada kategori sedang. Hal ini senada dengan (Basuni, 2018:14) yang menyatakan pembelajaran efektif merupakan sebuah proses perubahan seseorang dalam kognitif, tingkah laku dan psikomotor dari hasil pembelajaran yang didapatkan dari pengalaman dirinya dan dari lingkungannya yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu. Diperkuat oleh pendapat Purnama (2018) yang menyatakan bahwa keterampilan menulis karangan narasi ekspositoris meningkat setelah digunakannya media gambar seri pada siswa dibuktikan dengan diperoleh nilai *asympt sig* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga diterimanya H_a (hipotesis alternatif) dan ditolaknya H_0 (hipotesis nol).

Media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* yang dikembangkan peneliti merupakan media visual yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Hal ini agar pemanfaatan media dapat digunakan kapanpun dan dimanapun tanpa terbatas ruang dan waktu. Pendapat ini sejalan dengan Molvold (Dwijayanti, 2018) bahwa dalam pemilihan media mengacu pada pemanfaatan ICT. Selain itu juga didukung oleh Dwijayanti (2019) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan, merupakan salah satu kemajuan teknologi yang bisa diterapkan dan dijadikan acuan dalam mengembangkan pengetahuan.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V terbukti valid dengan prosentase hasil ahli media sebesar 89,37% kriteria sangat baik dan sebesar 89,5% menurut ahli materi dengan kriteria sangat baik; 2) Media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V terbukti praktis berdasarkan angket respon siswa sebesar 92% dan angket respon guru sebesar 90,7% dengan kriteria sangat baik; dan 3) Media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* untuk meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas V terbukti efektif berdasarkan hasil uji N-Gain sebesar 0,57 kategori peningkatan sedang dengan rerata post-test = 85,46 meningkat dari pre-test 66,00. Berdasarkan temuan yang diperoleh, implikasi penelitian ini adalah media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* memiliki pengaruh positif bagi siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa lebih semangat dalam belajar, sehingga keterampilan menulis karangan narasi meningkat. Oleh sebab itu media *digital book* bergambar seri berbasis *examples non examples* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran untuk menambah pengalaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali press



- Basuni, L. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menulis Pantun melalui Model Pembelajaran *Example Non Example* Siswa Kelas X SMA. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni dan Budaya*, 2(1), 17-24.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Dwijayanti, I. Et al., (2019). Pengembangan *Android Apps* Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1), 40-51.
- Dwijayanti, I., Nugroho, A. A. & Atmoko, P. Y. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Penemuan dan lingkungan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Meta Analisis. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika (Aksioma)*, 9(1), 147-157.
- Hidayah, N., Wahyuni, R., & Hasnanto, A. T. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia*. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 59-66.
- Keraf, G. (1994). *Komposisi, Sebuah Pengantar Kemahiran Berbahasa*. Ende Flores: Nusa Indah.
- Marhaeni, A. A. I. N., & Lasmawan, I. W. (2021). Pengembangan Instrumen Keterampilan Menulis Karangan dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Karangan Narasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 94-104.
- Thiagarajan, S.et.al.,(1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Bloomingt on Indiana:Indiana University
- Tompkins, G.E. & Hoskisson, K. (2010). *Languange Art Ciontent and Teaching Strategies*. New York : Macmillan.
- Yusnimar. (2014). *E-Book dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi di Jakarta*. *AlMaktabah*, 13 (1), 34-39.