

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN CERITA TERHADAP KEMAMPUAN  
BERCERITA SISWA KELAS III SD NEGERI 01 KILO**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu  
(S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh  
**PUTRI ARINA SAFITRI**  
**2020A1H154**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**  
**2024**

PUTRI ARINA SAFITRI (2020A1H154) “**Pengembangan Media Papan Cerita Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 01 Kilo**”. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing II : Baiq Desi Milandari, M.Pd

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media papan cerita terhadap kemampuan bercerita mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SS Negeri 01 Kilo yang valid, praktis, dan efektif. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg And Gall. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari lembar angket validasi, lembar angket respon siswa, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan lembar soal tes. Hasil penelitian menunjukkan media papan cerita rata-rata dari validator dengan presentase 97,5 % dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata validator ahli media dengan presentase 60 % dengan katagori Cukup Valid. Hasil angket respon siswa pada uji terbatas di kelas III di SDN 01 Kilo dengan presentase 86,37 % dengan katagori sangat praktis. Hasil uji coba lapangan operasional dengan nilai pretest 33,38%, rata-rata posttest 86,8%, dan nilai n-gain 0,59 dengan kategori tinggi. Selain keefektifan media papan cerita dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 95% dengan katagori Sangat Terlaksana.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media Papan Cerita, Hasil Belajar**

PUTRI ARINA SAFITRI, 2020A1H154: "*The Development of Storyboard Media on the Storytelling Ability at the Third Grade Students of SD Negeri 01 Kilo.*" A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Advisor I : Haifaturrahmah, M.Pd  
Advisor II : Baiq Desi Milandari, M.Pd

### ABSTRACT

The purpose of this project is to create realistic, useful, and compelling storyboard materials to improve third-grade students' storytelling skills in Indonesian language classrooms at SD Negeri 01 Kilo. The Borg and Gall development model is applied in this study. Test sheets, student response questionnaires, validation sheets, and implementation observation sheets are among the tools employed in this study. According to the study's findings, the average validation rate for storyboard media is 97.5%, which is classified as extremely valid, while the average validation rate for media experts is 60%, which is classified as very valid. Results from the restricted experiment in third grade at SDN 01 Kilo, as reported by the student response form, indicate a percentage of 86.37%, which is classified as extremely practical. The pre-test value of 33.38%, the average post-test value of 86.8%, and the classified as high n-gain value of 0.59 are displayed in the field trial data. Furthermore, the implementation of learning, as measured by the implementation observation sheet, which yielded a result of 95% and was classified as Very Implemented, further demonstrates the efficacy of the storyboard media.

**Keywords:** Learning Media, Storyboard Media, Learning Outcomes

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM

KEPALA  
UPT P3B



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemampuan berbahasa, terutama keterampilan berbicara, tidak bisa hanya diajarkan melalui teori dan penjelasan semata. Siswa tidak akan memiliki kemampuan berbahasa yang baik jika hanya datang, duduk, mendengarkan, dan mencatat penjelasan dari guru. Siswa akan lebih terampil berbicara, terutama dalam bercerita, melalui praktik atau latihan yang berkelanjutan dalam kegiatan berbahasa, yang memberikan pengalaman berharga bagi mereka. Pembelajaran keterampilan-keterampilan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan intelektual, kematangan emosional, dan sosial mereka. Oleh karena itu, di era globalisasi saat ini, mengajarkan keterampilan berbicara kepada anak-anak Sekolah Dasar (SD) menjadi sangat penting.

Kemampuan bercerita adalah kemampuan mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyampaikan, atau mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008: 16). Dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan bercerita adalah kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kegiatan bercerita ini merupakan bagian dari kemampuan bercerita itu sendiri. Bagi siswa, kegiatan bercerita memiliki berbagai manfaat, seperti memperkaya kosakata, memperbaiki struktur kalimat, dan melatih keberanian dalam berkomunikasi.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Negeri 01 Kilo, terlihat bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sebagai penyampai materi, dengan metode yang lebih banyak menggunakan ceramah. Peneliti menemukan bahwa banyak guru hanya mengandalkan buku paket atau sumber belajar yang terbatas di sekolah, sehingga membuat banyak siswa kurang fokus pada penjelasan yang diberikan. Hal ini terlihat dari siswa yang sering sibuk sendiri atau berbicara dengan teman sebangkunya, bahkan sering melirik ke luar kelas. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi rendah.

Hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi tema 8 subtema 1 tentang bercerita. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 01 Kilo, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa adalah 66,2 dari 24 siswa, hanya 9 siswa (30%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan 15 siswa lainnya (70%) belum mencapai ketuntasan. Penyebab utamanya adalah kurang optimalnya penggunaan media atau bahan ajar selama pembelajaran.

Pada dasarnya, pembelajaran harus menggunakan metode yang beragam, termasuk penggunaan media pembelajaran audio-visual. Media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Salah satu media yang bisa digunakan sebagai alat bantu adalah papan cerita. Menurut Permata Sari (2020), peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media gambar dapat mendorong minat belajar siswa dan mempermudah mereka memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kehadiran media papan cerita dalam pembelajaran bisa menjadi solusi untuk

mengatasi potensi kegagalan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Suparmi (2018) menyatakan bahwa dengan adanya media, siswa lebih mudah mempelajari materi karena media tersebut dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Kegiatan bercerita yang tidak membosankan bagi anak menjadi salah satu tantangan. Selama ini, guru kurang bervariasi dalam teknik penyajian cerita. Teknik yang digunakan seringkali hanya bercerita tanpa alat peraga, yaitu guru bercerita di depan kelas tanpa media pendukung. Pembelajaran juga dilakukan secara klasikal dengan guru sebagai pengendali, pemberi instruksi, dan fokus utama. Akibatnya, anak kesulitan menggambarkan informasi dari cerita yang didengarnya. Karena anak usia dini sangat rentan terhadap rangsangan eksternal, rangsangan tersebut akan mempengaruhi kemampuan bercerita mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif dari guru maupun orang tua.

Guru perlu berusaha memilih media yang mampu mengajak siswa berlatih bercerita dengan cara yang menarik, kreatif, bervariasi, dan inovatif. Media ini sebaiknya mampu menghilangkan rasa takut dan menjadikan kegiatan bercerita menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan keberanian siswa untuk tampil di depan kelas. Guru harus memfasilitasi agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, menumbuhkan keceriaan, dan membuat siswa merasa senang. Salah satu cara adalah dengan mengembangkan media papan cerita untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak.

Oleh karena itu, dalam kegiatan bercerita, media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar adalah media papan cerita. Media ini cukup populer di kalangan anak-anak karena mereka terbiasa bermain dan mengenal gambar. Anak-anak sering menjumpai media papan cerita dalam kehidupan sehari-hari, menjadikannya alat yang efektif dalam pembelajaran.

Keunggulan media papan cerita meliputi kemampuan untuk mengembangkan bahasa anak, meningkatkan kemampuan berbicara dan kreativitas, serta membantu mereka belajar bersosialisasi dan bekerja sama. Media papan cerita juga melatih kemampuan berbicara pada anak-anak. Media ini menampilkan berbagai bentuk hewan seperti kelinci, monyet, dan kucing, serta karakter yang menyerupai manusia seperti ayah, ibu, dan adik. Dengan media papan cerita, diharapkan anak-anak akan lebih tertarik untuk mencobanya, senang memainkannya secara langsung, dan akan meningkatkan minat mereka untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang komprehensif dengan judul "Pengembangan Media Papan Cerita Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri I Kilo Tahun Pelajaran 2023/2024".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media papan cerita dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri I Kilo?

2. Bagaimana praktikalitas penggunaan media papan cerita dalam mendukung kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri I Kilo?
3. Seberapa efektif media papan cerita dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri I Kilo?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi validitas media papan cerita dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri I Kilo.
2. Menilai praktikalitas penggunaan media papan cerita dalam mendukung kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri I Kilo.
3. Menentukan efektivitas media papan cerita dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III SD Negeri I Kilo.

### **1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media papan cerita ditujukan untuk siswa kelas III di sekolah dasar.
2. Media papan cerita digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bercerita.
3. Media papan cerita terbuat dari kertas karton manila, gabus, kartun abjad, kartu gambar orang, dan kartu gambar hewan.
4. Ukuran media papan cerita adalah 61 x 68 cm.



5. Media papan cerita dirancang untuk mendukung pembelajaran bercerita di kelas III Sekolah Dasar dengan materi meliputi:
  - a. Gambar Orang
  - b. Gambar Hewan
6. Media papan cerita dapat digunakan oleh siswa untuk:
  - a. Membedakan gambar orang dan hewan.
  - b. Mengenal berbagai jenis orang dan hewan.
  - c. Menggunakan media papan cerita dengan cara yang benar dan efektif.

### **1.5 Pentingnya pengembangan**

1. Hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan wawasan baru untuk menambah sumber dan bahan informasi mengenai media papan cerita.
2. Untuk pendidik dan peserta didik, pengembangan media papan cerita yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
3. Pengembangan media papan cerita juga dapat membantu mengatasi berbagai masalah yang terjadi di kelas III.

### **1.6 Asumsi keterbatasan pengembangan**

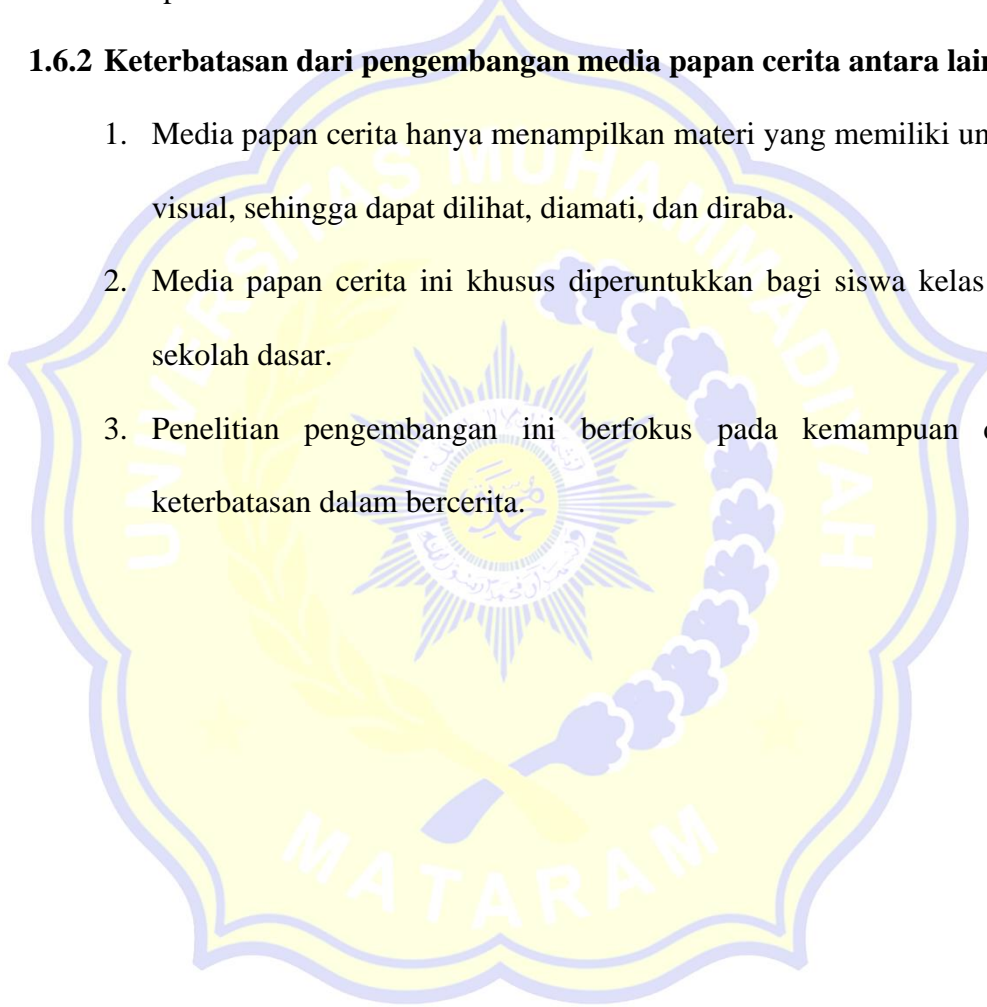
#### **1.6.1 Asumsi pengembangan media papan cerita antara lain yaitu:**

1. Media papan cerita dapat digunakan karena memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektivitas.
2. Media papan cerita dapat membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam membedakan gambar manusia dan gambar hewan.

3. Media papan cerita juga efektif dalam mengatasi kesulitan peserta didik dalam membandingkan jumlah yang lebih banyak atau kurang dari gambar hewan.
4. Media papan cerita dapat meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik di kelas III sekolah dasar.

#### **1.6.2 Keterbatasan dari pengembangan media papan cerita antara lain;**

1. Media papan cerita hanya menampilkan materi yang memiliki unsur visual, sehingga dapat dilihat, diamati, dan diraba.
2. Media papan cerita ini khusus diperuntukkan bagi siswa kelas III sekolah dasar.
3. Penelitian pengembangan ini berfokus pada kemampuan dan keterbatasan dalam bercerita.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media papan cerita yang telah dinilai oleh validator dan siswa, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Hasil validasi media papan cerita menunjukkan bahwa untuk validasi ahli materi 1, persentase kevalidan mencapai 97,5% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi 2 memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid, menghasilkan rata-rata kevalidan sebesar 98,7%. Untuk validasi ahli media, nilai yang diperoleh adalah 60% dengan kategori cukup valid pada ahli media 1 dan 95% dengan kategori sangat valid pada ahli media 2, memberikan rata-rata keseluruhan 77,5% dengan kategori valid.
2. Berdasarkan respon siswa dari uji coba terbatas di kelas III SD Negeri 01 Kilo, kepraktisan media papan cerita mencapai nilai rata-rata 86,37%, yang dikategorikan sebagai sangat praktis.
3. Efektivitas media papan cerita dapat dilihat dari angket hasil belajar siswa selama uji lapangan operasional di kelas III SD Negeri 01 Kilo, dengan nilai pretest sebesar 53%, rata-rata posttest 86,3%, dan nilai n-gain 0,70

yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, keterlaksanaan media papan cerita juga tercatat pada 95% dengan kategori sangat terlaksana.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran berikut dapat diberikan:

1. Penelitian ini fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Disarankan bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan media papan cerita untuk mata pelajaran dan materi yang berbeda.
2. Dalam proses pembelajaran, disarankan agar guru menggunakan berbagai media untuk meningkatkan konsentrasi siswa.
3. Pengembangan media papan cerita, untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media dengan animasi yang lebih menarik.