

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan merupakan suatu kegiatan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk menerapkan kaidah dan teori ilmiah yang telah teruji guna meningkatkan fungsi, manfaat, dan penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menciptakan inovasi baru guna menyempurnakan produk yang telah dikembangkan sebelumnya.

Menurut Borg dan Gall dalam buku Metode Penelitian dan Pengembangan karya Sugiyono, penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk menguji keabsahan dan mengembangkan suatu produk. Proses ini meliputi beberapa tahapan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan dan perancangan produk, pengujian, hingga evaluasi dan penyempurnaan produk.. Berikut adalah komponen utama yang dijelaskan oleh Borg and Gall terkait dengan proses penelitian dan pengembangan yaitu dengan Identifikasi Masalah Proses pengembangan dimulai dengan identifikasi masalah yang nyata di lapangan. Dalam konteks pendidikan, misalnya, masalah yang dapat diidentifikasi adalah rendahnya keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Masalah ini kemudian dijadikan dasar untuk mengembangkan produk yang dapat mengatasi masalah tersebut.

Desain dan Pengembangan Produk Berdasarkan hasil identifikasi masalah, langkah berikutnya adalah merancang produk yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut. Produk yang dikembangkan bisa berupa alat bantu pembelajaran, seperti media pembelajaran gambar berseri untuk keterampilan berbicara. Desain ini harus memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta konteks pembelajaran yang relevan.

Uji Coba dan Validasi Produk Setelah produk dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba di lapangan. Uji coba bertujuan untuk melihat sejauh mana produk tersebut berfungsi dan apakah dapat

memberikan solusi terhadap masalah yang telah diidentifikasi. Pada tahap ini, validasi diperlukan untuk memastikan bahwa produk tersebut sudah sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna (misalnya, guru dan siswa).

Evaluasi dan Penyempurnaan Produk Pengembangan produk tidak berakhir setelah uji coba. Berdasarkan umpan balik yang diterima dari uji coba, produk yang dikembangkan perlu dievaluasi dan diperbaiki. Evaluasi ini meliputi dua aspek efektivitas dan kepraktisan produk. Jika produk tidak memenuhi tujuan atau tidak efektif, maka perbaikan dan penyempurnaan harus dilakukan agar produk lebih bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Implementasi dan Penggunaan Produk Setelah produk divalidasi dan disempurnakan, produk tersebut siap untuk diterapkan secara lebih luas dalam konteks yang lebih besar. Misalnya, media gambar berseri yang sudah divalidasi bisa digunakan oleh banyak guru di berbagai sekolah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Pengembangan pembelajaran adalah suatu konsep dalam proses merancang dan mengelola berbagai media serta teknologi untuk mengoptimalkan proses pembelajaran (Hasibuan et al., 2022). Jadi dapat disimpulkan bahwa Pengembangan adalah kegiatan yang menggabungkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan atau menciptakan hal-hal baru yang lebih bermanfaat. Tujuannya bisa untuk memperbaiki teknologi yang sudah ada atau menciptakan teknologi baru yang lebih baik.

B. Media pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pembawa pesan. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan pembelajaran dalam kaitannya dengan model

pembelajaran langsung, yaitu melalui cara guru berperan sebagai pemberi informasi dan dalam hal ini guru harus menggunakan berbagai media yang tepat (M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan 2023). Media ini dapat berupa benda objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang di rancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memudahkan pemahaman serta retensi konsep pembelajaran. Media dari sudut pandang pendidikan merupakan instrument yang sangat penting strategi dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah proses pengajaran dan meningkatkan efektivitas belajar siswa (Mukarromah & Andriana, 2022) media pembelajaran meliputi alat yang baik secara fisik digunakan untuk menyamoaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan computer.

Association for education and communication technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran. Media dapat berupa benda fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memudahkan pemahaman serta retensi konsep pembelajaran. Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan

isi materi pembelajaran, yang mencakup berbagai jenis seperti buku, rekaman audio, video, gambar, grafik dan teknologi komputer.

Kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas program pembelajaran dengan memberikan dinamika tersendiri kepada siswa dan memudahkan proses belajar mengajar.

2. Karakteristik media pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan terkait karakteristik media tersebut. Setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda, yang harus disesuaikan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. (Sakila, 2020).

Menurut (kustandi dalam Zahwa & Syafi'i, 2022) Kriteria pemilihan media pembelajaran yang setepat mungkin dengan tinjauan pengajaran:

- a. Dana atau materi, dimana sebagian sekolah tidak menyediakan fasilitas bagi siswa. Akibatnya, guru pada sekolah tersebut tidak menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi karena biaya yang dibutuhkan cukup tinggi.
- b. Materi pembelajaran tidak hanya bergantung pada ketersediaan dana, tetapi juga harus disesuaikan dengan isi materi yang diajarkan. Setiap materi memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sehingga media pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan agar efektif dalam penyampaiannya.
- c. Siswa, setiap individu memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan kemampuan pemahaman setiap siswa. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan membuat media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan membantu semua siswa, meskipun memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda.

d. Jenis-jenis media, seorang seorang pendidik harus memahami berbagai jenis media pembelajaran terlebih dahulu sebelum menentukan media yang paling tepat untuk materi yang diajarkan. Tujuannya agar media tersebut dapat merangsang minat belajar siswa dan menghasilkan respon yang baik dalam proses pembelajaran.

3. Ciri – ciri media pembelajaran

Media Media pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagaimana yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad, yaitu ada tiga ciri mengapa media digunakan dan menjadi alat bantu belajar, sebagai berikut:

- a. Ciri Fiksasi, ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Hal tersebut dilakukan agar guru dapat menggunakannya setiap waktu.
- b. Ciri Manipulative, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulativ, kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengefisienkan waktu.
- c. Ciri Distributive, memungkinkan suatu objek atau kejadian di transformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sebagian besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama dengan kejadian itu.

Jadi Kesimpulannya yaitu media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena mampu menyimpan, merekonstruksi dan menyajikan informasi secara efektif, efisien dan merata kepada seluruh siswa di kelas. Dengan memanfaatkan karakteristik tersebut, guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman dan retensi konsep pembelajaran yang lebih baik.

4. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran memiliki empat fungsi utama, yaitu:

- a. Fungsi perhatian, yaitu membantu menarik dan mengarahkan fokus siswa dalam pembelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual, yaitu dapat dilihat dari sejauh mana media visual dapat meningkatkan rasa senang dan minat siswa selama proses pembelajaran.
- c. Fungsi kognitif, yaitu berkaitan dengan peningkatan pemahaman dan penyampaian informasi oleh siswa
- d. Fungsi kompensasi, yaitu mendukung siswa yang mengalami kesulitan membaca dengan membantu mereka mengatur, memahami, dan mengingat informasi dari teks.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Nasution (dalam Nurrita, 2018, hlm. 177), mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran ialah sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Bahan ajar akan lebih jelas tersampaikan maknanya, agar siswa lebih memahaminya, dan memungkinkan siswa mampu memengaruhi tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran sangat beragam, tidak hanya komunikasi verbal melalui perkataan guru, siswa tidak bosan dan guru tidak lelah.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga melakukan kegiatan lain yaitu melakukan, mengamati, mendemostrasikan dan lain-lain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan meningkatkan motivasi belajar siswa,

memudahkan pemahaman materi, menyediakan variasi metode pembelajaran, dan mendorong aktivitas belajar aktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif.

C. Media gambar Berseri

1. Definisi media gambar berseri

Gambar berseri adalah Rangkaian gambar merupakan kumpulan cerita bergambar yang saling terkait satu sama lain. Dalam rangkaian gambar, alur cerita disusun dalam bentuk ilustrasi yang disajikan secara teratur, sehingga setiap gambar memiliki hubungan dengan gambar lainnya dan membentuk rangkaian cerita yang berkesinambungan. Media gambar berseri adalah media visual yang berisi rangkaian gambar, gambar yang satu dihubungkan dengan gambar yang lain dan mengungkapkan suatu peristiwa (Hasan, 2021). Melalui media gambar berseri siswa diajak menggunakan media gambar berseri agar Dapat pengalaman diawali dengan mengamati gambar-gambar yang tersedia sebagai objek tulisan. Setelah itu, hasil pengamatan dituangkan ke dalam karangan deskripsi, kemudian disampaikan secara lisan di depan teman-teman. Dengan menggunakan media gambar berseri, siswa dapat memahami hubungan antarkonsep, kejadian, dan tokoh dalam pembelajaran serta mengidentifikasi berbagai komponen materi atau isi pelajaran dengan lebih jelas.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan Gambar berseri merupakan media pembelajaran yang terdiri dari rangkaian gambar yang saling berhubungan dan membentuk suatu cerita secara sistematis. Setiap gambar dalam rangkaian dapat digunakan sebagai paragraf dalam cerita. Penggunaan media gambar berseri dalam pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh pengalaman visual terlebih dahulu dari cerita yang akan dijadikan objek tertulis. Selanjutnya siswa diminta menulis karangan deskriptif berdasarkan rangkaian gambar, kemudian

menceritakannya di depan teman. Dengan menggunakan media gambar berseri, siswa jadi dapat melihat hubungan antara konsep, peristiwa dan tokoh dalam pembelajaran, serta memahami komponen materi atau isi pelajaran dengan lebih baik. Sehingga pada akhirnya siswa memiliki kemampuan berimajinasi ketika melihat gambar.

2. Karakteristik gambar berseri

Beberapa gambar menunjukkan suasana dalam cerita dan memperlihatkan hubungan yang berkelanjutan antara satu gambar dengan gambar lainnya.

3. Manfaat media gambar berseri

(Mauliddiyah, 2021) Manfaat penerapan media pembelajaran gambar berseri untuk siswa meliputi:

- a. Media gambar berseri mudah dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar, karena praktis dan tanpa memerlukan perlengkapan khusus
- b. Memotivasi peserta didik untuk ikut dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.
- c. Membantu peserta didik dalam mengembangkan daya pikir dan berimajinasi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media gambar berseri dalam pembelajaran merupakan pilihan yang efektif karena kemudahan penggunaannya, kemampuannya dalam memotivasi siswa, serta kontribusinya dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi siswa.

4. Kelebihan dan kekurangan media gambar berseri

a. Kelebihan

Kelebihan media gambar menurut (Vladimir, 2020) yaitu :

- 1) Dapat membantu menjelaskan berbagai hal dalam berbagai bidang dan cocok untuk semua usia.

- 2) Gambar lebih menarik dan bervariasi karena menggunakan media gambar dengan berbagai warna
- 3) Sifatnya nyata dan dapat membantu anak memahami tokoh, alur cerita, dan kejadian.
- 4) Gambar dapat mengatasi keterbatasan tempat dan waktu serta membantu anak memahami isi cerita dengan lebih mudah.
- 5) Harganya murah, mudah ditemukan, dan mudah digunakan tanpa memerlukan alat khusus.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan kelebihan menggunakan media gambar berseri bagi siswa sekolah dasar yaitu mudah di manfaatkan di dalam kegiatan belajar – mengajar, harganya juga lebih murah sehingga berdampak pada upaya pembelajaran keterampilan berbicara secara optimal, Dan dengan penggunaan media gambar berseri dalam pembelajaran merupakan pilihan yang efektif karena kemampuannya dalam memperjelas konsep, meningkatkan minat siswa, dan memfasilitasi pengembangan berbagai kemampuan anak.

a. Kekurangan

Kekurangan Media Gambar berseri (Agustina et al., 2022)

- 1) Gambar hanya mengandalkan penglihatan sebagai indra utama.
- 2) Gambar foto objek kurang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Jika salah satu gambar dalam rangkaian tersebut hilang, maka gambar tersebut tidak dapat digunakan karena belum lengkap.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan kekurangan menggunakan media gambar berseri bagi siswa sekolah dasar antara lain ukuran gambar yang terbatas hanya sebesar lembaran buku paket atau lebih kecil namun demikian tidak mengurangi minat dan perhatian siswa

5. Langkah – Langkah penggunaan media gambar berseri

Penggunaan media gambar berseri dapat membantu guru ketrampilan berbicara bahasa Indonesia siswa. (Fajrul,2023) Langkah-langkah penggunaan media

gambar berseri adalah sebagai berikut:

- b. Guru menyiapkan gambar yang relevan
- c. Guru menampilkan rangkaian gambar di papan tulis.
- d. Guru memberikan instruksi dan meninggalkan siswa sendirian memusatkan perhatian dan menganalisis gambar.
- e. Guru mengajak siswa mendiskusikan gambar yang disajikan.
- f. Guru secara konsisten memberikan bimbingan dan penguatan pada saat kegiatan pembelajaran.
- g. Siswa menyusun kerangka karangan dengan menggunakan menggunakan serangkaian gambar yang disusun secara berurutan.
- h. Siswa secara individu mengembangkan proses berpikirnya dengan mengikuti aturan membaca sesuai dengan.
- i. Guru merefleksikan pengalaman belajar.

6. Indikator Media Gambar Berseri

(Renza et al., 2022) Indikator Media Gambar Berseri yaitu :

- a. Pemilihan media pembelajaran yang efektif harus memperhatikan beberapa aspek penting. Pertama, kesesuaian warna yang digunakan dalam media harus mendukung tujuan dan fungsi pembelajaran, sehingga tidak hanya menarik tetapi juga memudahkan pemahaman siswa.
- b. gambar yang ditampilkan dalam media juga harus relevan dengan materi yang diajarkan, agar siswa dapat mengaitkan visual dengan informasi yang dipelajari. Interaktivitas media juga sangat penting, karena media harus mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, baik melalui diskusi, pertanyaan, atau aktivitas lainnya.
- c. bentuk dan warna gambar yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik peserta didik, memperhatikan usia, tingkat perkembangan, serta preferensi visual mereka, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

D. Keterampilan Berbicara

1. Definisi keterampilan berbicara

Kata berbicara merupakan bentuk ciptaan dari kata dasar pembahasan dan penambahan awalan ber-. Awalan mempunyai arti melakukan, sedangkan akar kata bicara mempunyai arti berpikir. Awalan bersifat produktif, sedangkan makna dasar bersifat produktif. Pidato menunjukkan proses awal terbentuknya pidato (berbicara) terjadi di pikiran atau otak, yaitu dimulai dari Masukan yang dipahami kemudian disimpan dalam memori. Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 1985) . Keterangan tersebut mengenai pemahaman bahwa berbicara bukan sekedar mengatakan tanpa makna, tetapi menyampaikan pemikiran dan gagasan kepada orang lain melalui ucapan atau bahasa lisan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan suatu proses kompleks yang melibatkan aktivitas berpikir, menyimpan informasi dalam memori, dan mengungkapkan pikiran melalui ucapan atau bahasa lisan. Kata “bicara” merupakan hasil penggabungan kata dasar “bicara” dengan awalan “ber-”, yang secara harafiah berarti berpikir. Keterampilan berbicara yaitu kemampuan mengartikulasikan bunyi atau kata dengan jelas untuk menyatakan, dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan kepada orang lain melalui tuturan atau bahasa lisan.

Dengan demikian, pengertian berbicara menekankan bahwa berbicara bukanlah sekedar mengucapkan kata-kata yang tidak mempunyai arti, melainkan merupakan suatu cara untuk menyampaikan pikiran dan gagasan.

2. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan utama ketrampilan berbicara adalah menyampaikan gagasan

pembicara kepada pendengar. Tujuan keterampilan berbicara bagi siswa kelas rendah yang di kutip (Sudarta, 2022) yaitu :

- a. Melatih keberanian siswa
- b. Melatih siswa untuk berbagi pengetahuan dan pengalamannya
- c. Latihan Menyampaikan Pendapat
- d. Membiasakan siswa bertanya

Dari uraian diatas dapat disimpulkan untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa perlu melakukan latihan yang meliputi pembiasaan berani, berbagi ilmu dan pengalaman, mengemukakan pendapat, dan membiasakan bertanya.

3. Faktor Penunjang Keterampilan Berbicara

Kegiatan berbicara atau komunikasi lisan merupakan kegiatan individu dalam usaha menyampaikan pesan secara lisan kepada sekelompok orang yang disebut khalayak atau perakitan. Sehingga tujuan pembicaraan atau pesan dapat sampai kepada khalayak dengan baik, perlu memperhatikan beberapa faktor yang dapat menunjang efektivitas Berbicara (Supriyadi, 2018) Faktor penunjang dalam kegiatan berbicara adalah sebagai berikut.

- a. faktor linguistic mencakup
 - 1) keakuratan ucapan
 - 2) penempatan tekanan nada, sambungan atau durasi yang tepat
 - 3) pilihan kata
 - 4) penggunaan kalimat dan tata bahasa yang benar
 - 5) ketepatan sasaran pembicaraan.
- b. faktor nonlinguistik meliputi
 - 1) sikap wajar
 - 2) tenang dan tidak kaku
 - 3) pandangan harus tertuju pada lawan bicara
 - 4) kemauan menghormati orang lain
 - 5) gerak tubuh dan ekspresi yang pantas
 - 6) kenyaringan suara

- 7) kelancaran
- 8) relevansi, penalaran
- 9) penguasaan topik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan berbicara atau komunikasi lisan merupakan upaya individu untuk menyampaikan pesan secara lisan kepada sekelompok orang yang disebut khalayak atau majelis. Tujuan dari kegiatan berbicara adalah agar pesan atau tujuan pembicaraan dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens atau pendengarnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu memperhatikan beberapa faktor yang dapat meningkatkan efektivitas komunikasi lisan, antara lain faktor linguistik dan nonlinguistik seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, seseorang dapat meningkatkan kemampuannya dalam berbicara atau berkomunikasi secara verbal dengan lebih efektif.

4. Indikator Keterampilan Berbicara

Indikator keterampilan berbicara menurut Tarigan (2021, hlm. 28) bahwa terdapat lima aspek yaitu sebagai berikut:

- a. ketepatan vocal. Meliputi ucapan konsonan dan vocal dengan benar, pengaruh bahasa asing tidak terlihat dan ucapannya lancar.
- b. intonasi yang jelas. Meliputi kata/jeda yang jelas, tinggi rendahnya nada dalam berbicara, dan kecepatan berbicara.
- c. ketepatan ucapan. Meliputi pilihan kata dan penggunaan kalimat dalam berbicara.
- d. Urutan kata yang benar. Meliputi kata-kata diucapkan dengan benar dan urutan serta kata-kata yang dicapkan tidak diulang.
- e. kelancaran.

Jadi dapat disimpulkan keterampilan berbicara mencakup lima aspek utama, yaitu ketepatan vokal, intonasi yang jelas, ketepatan ucapan, urutan kata yang benar, dan kelancaran. Ketepatan vokal melibatkan pengucapan konsonan dan vokal yang benar tanpa pengaruh bahasa asing. Intonasi mencakup pengaturan nada dan kecepatan berbicara yang tepat. Ketepatan ucapan berfokus pada pemilihan kata dan kalimat yang tepat. Urutan kata yang benar memastikan kata-kata diucapkan dengan urutan yang tepat tanpa pengulangan, sementara kelancaran berbicara mengacu pada kemampuan untuk berbicara

secara lancar tanpa terputus-putus. Semua aspek ini saling mendukung untuk menghasilkan komunikasi yang efektif dan jelas.

E. Penelitian Yang Relevan

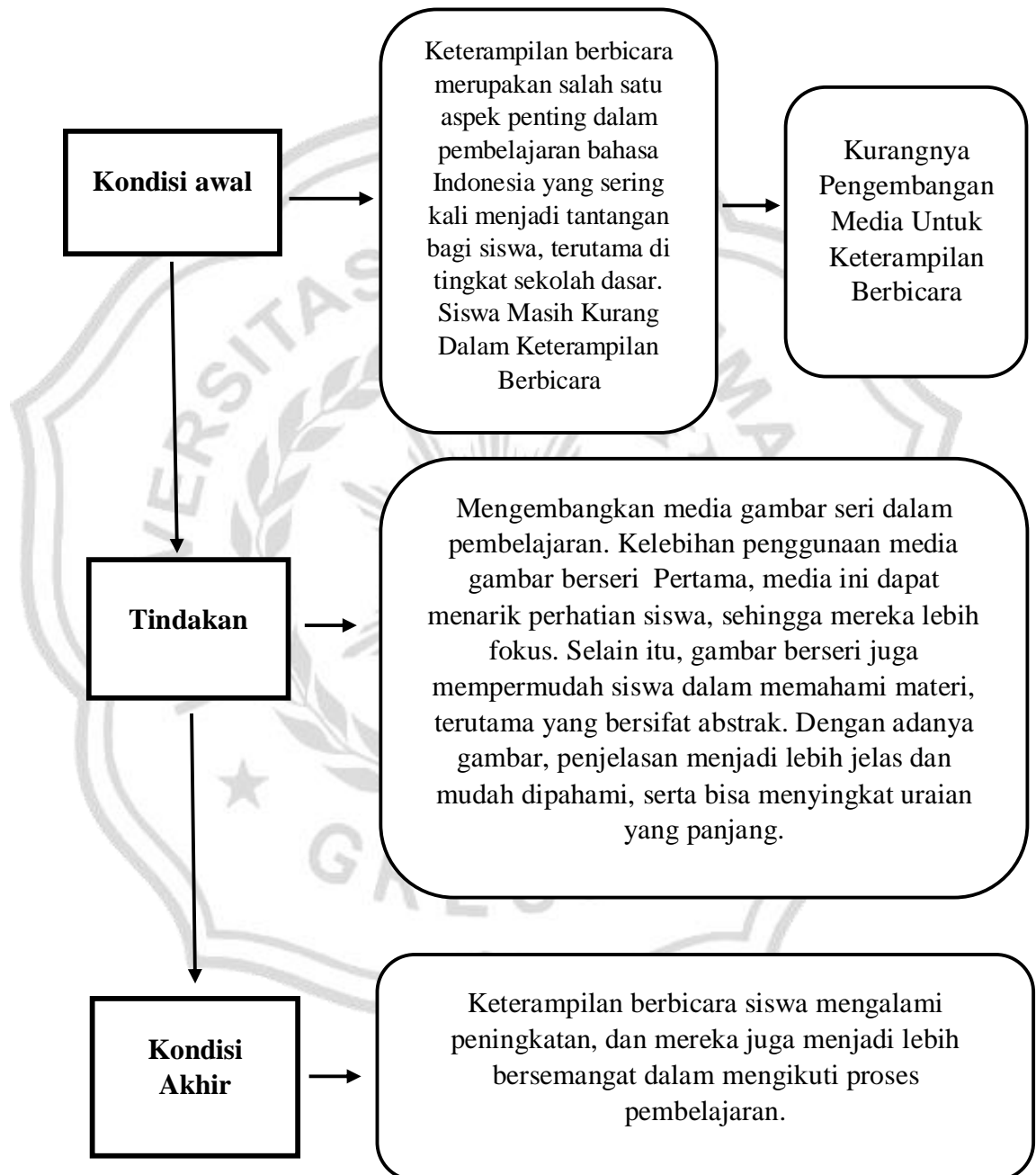
Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dini Annisa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV Putra SD Jaya,Depok.” Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian Control Group pretest posttest. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 21 siswa kelas eksperimen dan 21 siswa kelas kontrol. Dari hasil penelitian diperoleh nilai pretest dan posttest di kelas sebesar 12,18%. eksperimen sedangkan pada kelas kontrol sebesar 8,62%. Uji hipotesis dengan teknik Paired Sample T-Test diperoleh t hitung sebesar 0,008 pada taraf signifikansi $\rho < 0,05$. Dengan demikian H1 diterima dan H0 ditolak karena $0,008 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media gambar serial terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas IV SD Putra Jaya Depok dari penelitian ini terdapat kekurangannya yaitu faktor-faktor seperti motivasi dan karakteristik siswa tidak dibahas, padahal hal ini bisa berpengaruh pada hasil belajar. Dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan ini, penelitian lebih lanjut bisa memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh media gambar berseri.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayah, Rizka Wahyuni, Anton Tri Hasnanto dengan judul “PembangunanMedia Pembelajaran Gambar Seri Berbasis Pop Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis

Narasi Bahasa Indonesia". Penelitian ini menggunakan metode penelitian Litbang (Penelitian dan Pengembangan). Dalam penelitian ini produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba, dan Setiap kegiatan uji coba dievaluasi. Berdasarkan tes cobalah kelompok sampel kecil yang terdiri dari 12 siswa Data yang diperoleh adalah sebagai berikut: (1) Akurasi 83%, (2) Kelayakan 87%, (3) Penyajian 95%. Uji coba kelompok Sebanyak 23 siswa memperoleh data sebagai berikut: (1) Akurasi 96%, (2) Kelayakan 96%, (3) Penyajian 96%. Uji coba kelompok besar dengan 16 siswa diperoleh data sebagai berikut: (1) Akurasi 99%, (2) Kelayakan 93%, (3) Presentasi 96%. Berdasarkan data yang telah diperoleh di atas, rangkaian produk gambar ini dapat diperoleh yang di gunakan tanpa revisi sebagai salah satu alternative pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Feiby Ashanti Firdausi Nuzula, dengan judul “ Pengembangan Media Berseri Untuk Pembelajaran Menulis Narasi Di Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian pengembangan (Research and Development) model pengembangan ADDIE. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 30 siswa, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian yaitu 82,5% untuk materi dan skor 78,6% untuk media yang dikembangkan yang menunjukkan bahwa keduanya memenuhi kriteria layak di gunakan dalam pembelajaran menulis narasi di kelas V sekolah dasar.

F. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir