

PROSES PERANCANGAN PENGEMBANGAN MEDIA STORYBOARD TERHADAP PEMBELAJARAN MENGGALI INFORMASI BUKU FIKSI DAN NON FIKSI PADA BAHASA INDONESIA

Siti Aisyah¹, Abu Yazid Adnan Quthny², Hemas Haryas Harja Susetya³
^{1,2,3}Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

INFO ARTIKEL

Diterima :
5 Juli 2022
Disetujui :
9 Agustus 2022
Dipublikasikan :
15 September 2022

Abstrak:

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan atau perancangan media storyboard terhadap pembelajaran menggali dan menemukan informasi buku fiksi dan nonfiksi. Model penelitian yang digunakan yakni model pengembangan Borg and Gall. Bedanya peneliti kali ini hanya memfokuskan terhadap pengembangan media storyboard sebelum terealisasi dalam pembelajaran. berdasarkan pemaparan yang telah peneliti tulis bahwasanya proses pembembutan media storyboard terdapat beberapa tahapan, yakni melalui desain, parancangan, barulah pada tahapan pengembangan produk atau media pembelajaran. Teknik pengumpulan data penelitian ini diperoleh dari nilai validasi ahli media dan materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media storyboard sangat valid digunakan dengan rata-rata perolehan 72. media pembelajaran storyboard dapat dijelaskan bahwasanya medi storyboard berbentuk seperti komik atau buku cerita dapat menjadi acuan dalam pembelajaran yang berhubungan dengan adanya literasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan data tersebut, media storyboard dapat dikatakan berkualitas karena memenuhi kriteria layak. Berdasarkan hasil penelitian bahwasanya penulis sarankan agar media storyboard digunakan dalam menggali dan menemukan informasi buku fiksi dan nonfiksi dikarenakan akan mudah dalam pemahaman belajar. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan dalam membaca..

Kata Kunci:

Pengembangan, Media
Storyboard, Bahasa
Indonesia

Abstract:

This development research aims to determine the process of developing or designing storyboard media for learning to explore and find information on fiction and non-fiction books. The research model used is the Borg and Gall development model. The difference is that this time the researcher only focuses on the development of storyboard media before it is realized in learning. Based on the explanation that the research has written, the process of making storyboard media has several stages, namely through design, design, then at the stage of product development or learning media. The data collection technique of this research was

obtained from the validation value of media and material experts. The results showed that storyboard media was very valid to use with an average acquisition of 72. Storyboard learning media can be explained that storyboard media in the form of comics or story books can be a reference in learning related to literacy in Indonesian language learning. Based on these data, the storyboard media can be said to be of high quality because it meets the appropriate criteria. Based on the results of the study, the authors suggest that storyboard media be used in exploring and finding information on fiction and non-fiction books because it will be easy to understand learning. So that students can increase motivation and interest in reading.

Alamat Korespondensi

Nama : Siti Aisyah¹, Abu Yazid Adnan Quthny², Hemas Haryas Harja Susetya³
Instansi : Universitas Islam Zainul Hasan Genggong
Alamat : Jl. Raya Panglima Sudirman No.360, Semampir, Kec. Kraksaan,
Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur 67282
Surel : sitiaisyahsogaan@gmail.com¹, a.yazid.aq@gmail.com²,
hemas.haryas@gmail.com³

Pendidikan mengajarkan kita bertoleransi terhadap suatu pembelajaran. Pendidikan sangatlah penting dalam ranah menggapai kesuksesan, dalam pendidikan kita diajarkan cara menyatu tanpa adanya kecanggungan. Belajar merupakan kunci pertama dalam dunia pendidikan. Minimnya minat literasi dalam pendidikan membuat para peserta didik menjadi kurang pengetahuan dalam belajar. Media pembelajaran mengambil peranan penting dalam memfasilitasi guru guna menyampaikan pengetahuan, serta memberikan jembatan pengetahuan bagi peserta didik dalam menerima berbagai pengetahuan berbagai bentuk dengan sebagaimana mungkin pengetahuan tersebut dapat disajikan. Media pembelajaran sendiri guna mempermudah guru dalam usaha mentransfer pengetahuan pembelajaran kepada peserta didiknya. Penggunaan media pembelajaran berbasis storyboard ini sendiri guru dapat mengaplikasikan materi pembelajaran yang berhubungan dengan literasi (membaca).

Diketahui bahwasanya pembelajaran yang berhubungan dengan membaca sangatlah minim. Kendala yang sering terjadi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri siswa berpendapat bahwasanya terlalu banyak teks. Kesulitan belajar siswa dapat berdampak demikian yang larinya pada ranah bosan dalam pembelajaran. fenomena terjadinya kesulitan belajar sendiri sudah tidak asing dalam dunia pembelajaran, pada hakikatnya kesulitan belajar merupakan sebuah permasalahan yang mampu menyebabkan seorang siswa tidak mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Empat dimensi tersebut termasuk melatarbelakangi terbentuknya indikator-indikator yang mampu mempresentasikan informasi literasi membaca Indonesia. Berdasarkan penelitian tersebut bahwa peringkat Provinsi DKI Jakarta menempati peringkat tertinggi 58,16;sedangkan peringkat terendah diduduki oleh Provinsi Papua sebesar 19,90. (Alfisyahrina, 2021: 81). Bukti umum mengenai masalah literasi yang terdapat di Indonesia yakni informasi penelitian Rohman yang dikutip dari International Education

Achievement (dalam Dhina Cahya R.), memperlihatkan bahwa anak-anak Indonesia memiliki kualitas membaca yang berada di peringkat ke 29 dari 31 negara yang telah diteliti Asia, Afrika. Sehingga tidak heran Indonesia sendiri termasuk dalam kategori minim minat literasi. (Dhina Cahya, 2020:2).

Menurut Pearson (dalam Supartinah dkk, 2018: 14-15) mewujudkan pembelajaran yang berhubungan dengan literasi yang seimbang diperlukan proses yang kompleks dan tetap mensyaratkan fleksibilitas dan seni berkonsentrasi dari berbagai macam aspek literasi secara kontekstual dan konseptual. Berdasarkan pernyataan tersebut bahwasanya sangatlah penting mendesain pembelajaran yang berhubungan dengan literasi yang variatif, menyenangkan dan sesuai kebutuhan dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Kurikulum 2013 pelajaran bahasa Indonesia diintegritaskan dengan pelajaran lainnya, sasarannya adalah agar siswa terampil dalam menggunakan bahasa. Menurut (Zulela, 2012:47), umumnya terdapat empat komponen aspek dalam kemampuan bahasa Indonesia yang dimana terdiri dari kemampuan menulis, kemampuan membaca, kemampuan mendengarkan dan kemampuan berbicara. Menurut Susanto menyatakan bahwa perkembangan minat literasi sangat tergantung pada lingkungan dan orang-orang dewasa sehingga secara langsung akan pengaruh terhadap psikologisnya. (Susanto, 2013:73). Media pembelajaran merupakan teknologi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebagai sarana fisik dalam penyampaian materi yang akan diberikan. Penggunaan media pembelajaran bertujuan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Taktik dalam pembuatan media sangatlah menarik tentu saja pemeran utama adalah seorang pendidik.

Menariknya pada media penelitian ini menggunakan media storyboard, media storyboard dapat memberikan minat dalam pembelajaran yang berhubungan dengan literasi dalam buku fiksi dan non fiksi. Proses penggambaran storyboard terbagi dari beberapa tingkatan, terdapat gambar yang mudah atau sering kita lihat serta, terdapat gambar storyboard yang cukup sulit. Media storyboard memiliki keunggulan tersendiri jika dikaitkan dengan menumbuhkan bakat peserta didik, dimana dapat menumbuhkan kreativitas serta aktivitas peserta didik semakin santai dalam mengarang cerita apapun karena pada dasarnya mereka yang sering literasi atau membuat cerita fiksi dan non fiksi seringkali hanya terfokus pada cerita tanpa adanya gambar agar tidak membosankan. Storyboard dalam penelitian ini menjadi suplemen utama dalam keberhasilan serta kelancaran dalam setiap kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran yang berhubungan dengan literasi seperti KD yang telah dipilih sebelumnya, tingkat keberhasilan dalam menghasilkan produk berupa media storyboard sendiri akan terlihat dengan bagaimana respons serta ketertarikan dan pemahaman peserta didik kelas VIII SMP dalam setiap karangan dan cerita yang dituangkan pada storyboard.

METODE

Penelitian yang akan dilakukan kali ini merupakan jenis penelitian pengembangan, pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses

pengembangan media storyboard dalam pembelajaran bahasa Indonesia berkompetensi dasar menggali dan menemukan informasi dari cerita fiksi dan nonfiksi. Adanya pembelajaran yang di landasi dengan materi cerita fiksi dan nonfiksi sendiri dengan bantuan penggunaan media storyborad dapat berupaya mengembangkan minat literasi terhadap peserta didik SMP kelas VIII. Pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik serta lebih kondusif lagi terhadap pola minat literasi dengan penggunaan media storyboard sebagai acuan. Penelitian dengan adanya dasar pengembangan di dalamnya dapat mengetahui bagaimana langkah-langkah serta tahapan yang akan di lakukan dengan adanya model pengembangan yang akan direalisasikan.

Penelitian Borg and Gall di dalamnya memuat suatu paduan yang dimana, dengan adanya suatu sistematika serta adanya langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti tersebut, produk yang dirancang mempunyai standar kelayakan, terlaksananya prosedur penelitian pengembangan Borg and Gall yakni, mengembangkan produk, menguji keefektifan produk dan mencapai tujuan. Bedanya dalam penelitian kali ini penulis memfokuskan terhadap proses pengembangan media storyboard itu sendiri atau proses pengembangan media storyboard sebelum terealisasi pada instansi sekolah yang di pilih menjadi objek penelitian.

HASIL

Riset yang dilakukan oleh penulis berupa adanya pengembangan dalam media pembelajaran sebagai ranah mempermudah dalam pembelajaran. Media yang digunakan adalah media storyboard berbasiskan buku cerita fiksi dan nonfiksi. Terdapatnya materi di dalam guna mempermudah peserta didik agar lebih tertarik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, yang dimana ranah pembelajarannya selalu dalam lingkup berhubungan dengan literasi. Borg and Gall memiliki tahapan yang perlu ditempuh dalam penelitian pengembangan diantaranya adalah:

1. Perencanaan

Perencanaan disini bertujuan agar sebalum terbentuknya produk peneliti menganalisa terlebih dahulu seperti tema cerita, serta apa saja yang akan dibutuhkan dalam terlaksananya pembuatan media tersebut.

2. Pengembangan draf produk

Pengembangan draf produk disini mengenai hasil media pembelajaran yang telah jadi seperti contoh dibawah ini yang akan di uji cobakan di lapangan oleh peneliti:

Gambar 1. Contoh Media Pembelajaran Storyboard



3. Uji coba lapangan produk

Uji coba produk disini tujuannya agar peneliti mengetahui terlebih dahulu apakah produk yang dibuat telah layak digunakan atau tidak.

4. Validasi

Validasi bertujuan sebagai rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dan kemudian divalidasi oleh ahli materi serta ahli media sebelum produk tersebut diterapkan. Berikut di bawah ini mengenai pemerolehan hasil validasi dari masing-masing validator ahli media dan materi:

5. Merevisi produk Revisi produk disini berguna sesudah meminta adanya validasi terhadap ahli media dan materi, seperti jika terdapat dalam media yang kurang pas atau kurang layak maka perlu peninjauan kembali terhadap produk yang akan direalisasikan terhadap peserta didik.

6. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan disini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan mengetahui analisis kebutuhan

7. Revisi produk akhir

Revisi produk akhir disini yaitu berdasarkan saran dari uji lapangan operasional

8. Uji pelaksanaan lapangan

Pada penelitian ini uji coba lapangan operasional dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Glagah I dan kelas VIII SMP Tahdzibun Nasyiin. Data dari wawancara, observasi, maupun angket, dikumpulkan kemudian dianalisis.

9. Desimilasi dan implementasi

Mendesimilasikan dan mengimplementasikan produk. Membuat laporan mengenai produk yang telah dikembangkan pada pertemuan profesional dan pada jurnal-jurnal. Seperti dapat bekerja sama dengan penerbit.

Adanya model pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Arda, dkk) yakni disederhanakan dengan lima langkah utama yang akan terealisasikan dalam pembelajaran kembangkan kegemaran membaca dengan penggunaan media storyboard sebagai alat pembantu atau pelengkap dalam kegiatan belajar serta mengajar. Berikut beberapa tahapan secara garis besar mengenai model pengembangan menggunakan media storyboard :

1. Melakukan analisi produk yang akan di kembangkan Pada tahapan ini dilakukan analisis produk yang dibutuhkan dalam pembuatan media storyboard berbentuk sebuah cerita seperti:

- a. Pembuatan skrip cerita yang akan diterapkan dalam pembelajaran cerita fiksi dan nonfiksi dalam KD menggali informasi dari buku fiksi dan nonfiksi.
- b. Analisis kebutuhan yang lain seperti gambar atau animasi dalam storyboard sendiri.

2. Mengembangkan produk awal

Tahapan ini bertujuan untuk menyusun prototype produk yang dikembangkan dalam media storyboard sendiri.

3. Validasi dan revisi

Rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dan kemudian di validasi oleh ahli materi serta ahli media sebelum produk tersebut diterapkan secara langsung dalam masing-masing sekolah.

4. Uji coba lapangan dan revisi media pembelajaran.

5. Desimilasi dan Implementasi

Pada tahapan desimilasi ini menyebar luaskan produk untuk disosialisasikan terhadap subjek, bisa berbentuk pertemuan, jurnal setelah didesimilaksikan maka setiap sekolah bisa menggunakan produk di tempatnya masing-masing.

1) Prosedur Pengembangan

Berikut di bawah ini merupakan prosedur pengembangan yang dilakukan melalui pemikiran peneliti yang telah di sesuaikan dengan proses pembuatan produk atau media yang akan di buat. Prosedur dalam pengembangan, bertujuan agar pada setiap tahapannya diketahui dalam mengembangkan produk menggunakan media storyboard yang akan di gunakan. Pembentukan prosedur pengembangan di sini agar membantu serta mempermudah para peneliti agar lebih terstruktur dalam setiap tahapan yang akan dilakukan untuk kedepannya. Prosedur pengembangan juga memberikan efek penyesuaian dalam setiap kegiatan yang akan dilakuakn demi kelancaran dalam pembuatan produk, dengan demikian batas maupun sampai dimana pada tahap pembuatannya peneliti bisa melanjutkan dengan mudah. Berikut tahapan prosedur dalam pengembangan menggunakan media storyboard dengan akhiran pengaplikasian terhadap bentuk cerita. Penjelasan Prosedur :

- a) Adanya perencanaan (planing) Menyiapkan kebutuhan atau analisis kebutuhan, sebelum merangkak pada tahapan selanjutnya analisis kebutuhan sangatlah diperlukan dengan bertujuan demi kelancaran dalam pembuatan produk menggunakan media storyboard .
- b) Menghasilkan gagasan dalam media Berbagai gagasan dapat kita dapatkan dari pola pikir kita sendiri, tetapi gagasan juga bisa di dapat dari beberapa ahli dalam media tersebut maupun dosen sendiri, dengan tujuan agar semua ide dapat terkumpulakan serta dapat memilah beberapa ide gagasan yang menarik untuk di jadikan sebagai acuan.
- c) Mengakses internet serta adanya laptop Tujuannya dalam penelitian pengembangan kali ini perlu membutuhkan laptop serta akses internet yang memumpuni, dikarenakan agar dapat lebih mudah dalam mencari beberapa gambar dalam storyboard.
- d) Pengumpulan sumber storybaord Sumber link storyboard dapat di akses melalui internet, serta sumber inspirasi bisa di dapatkan dengan melihat beberapa contoh buku cerita yang di dalamnya mengandung cerita fiksi dan nonfiksi dengan penggunaan media storyboard.

<https://www.storyboardthat.com/>

<https://www.storyboardthat.com/storyboards/9d3c8f4b/story-board-that>

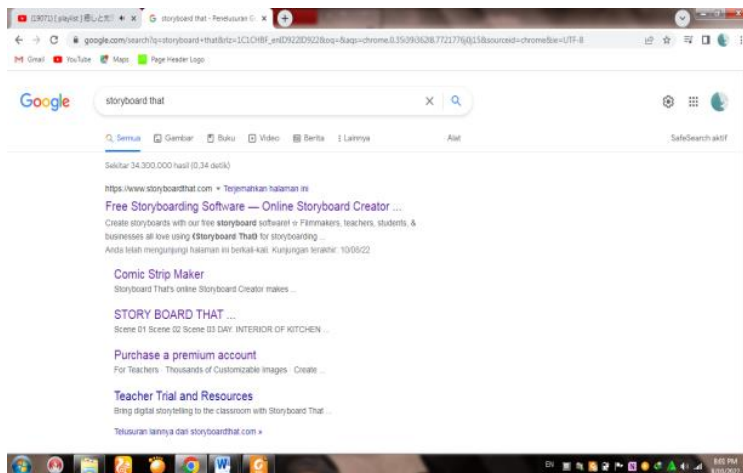
1. Desain produk

a. Pembuatan *storyboard*

Adanya sistem pembuatan media *storyboard* ini dapat memberikan kemudahan dalam mengakses sistem cerita yang lebih menarik, dengan berbantuan jaringan internet serta keterampilan dalam mendesain produk berbentuk buku cerita yang nyata.

1. Masuk website *storyboard*

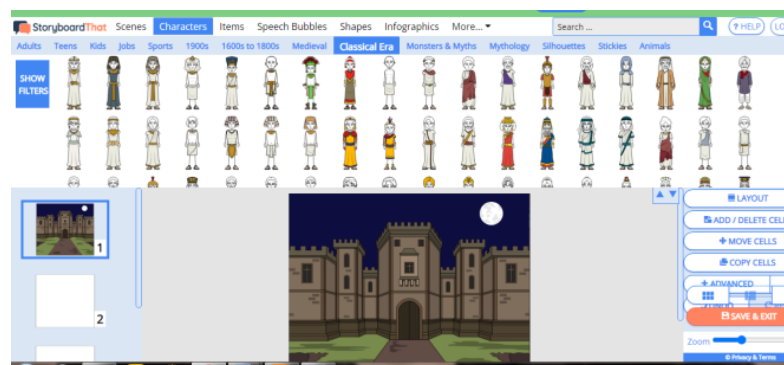
Gambar 2. Masuk website *storyboard*



b. Pemilihan desain latar dan karakter

Terbentuknya desain latar serta karakter di sini dapat di akses dalam media *storyboard* sendiri.

Gambar 3. pemilihan desain karakter dalam *storyboard*



c. Mempersiapkan Scrip cerita

Tahapan ini diawali dengan pembuatan skrip cerita yang akan di padukan dalam *storyboard*.

d. Validasi Produk

Pengembangan produk kemudian dapat di validasi terhadap dosen atau guru yang berprofesi dalam media pembelajaran sendiri, adanya validasi ini dapat mengetahui bagaimana kelayakan serta model dalam pengembangan media *storyboard* dalam berbentuk buku cerita.

Pemerolehan hasil skor validasi di sini peneliti mengambil teori (Faber dan Larson 2015:67). Sedangkan untuk menghitung kevalidan peneliti menggunakan teori penghitungan (Widiyoko, 2017: 110).

Tabel, 1. Hasil Pemerolehan Data Validasi Ahli Media dan Materi

Hasil Pemerolehan Validasi Ahli Media	Hasil Pemerolehan Validasi Ahli Materi
Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh skor 72 dengan presentase 72% pada tabel kevalidan, skor tersebut telah mencapai kategori sangat valid.	Berdasarkan hasil validasi ahli materi skor yang diperoleh 61 dengan presentase 61% pada tabel kevalidan, skor tersebut telah membuktikan ketercapaian kategori valid

e. Menguji kelayakan dalam media *storyboard*

Prosedur kali ini dapat kita ketahui dengan peninjauan ulang dimana, pengembang sendiri mulai akan menentukan bagaimana nilai, serta kualitas dalam pembuatan produk dalam pengembangan ini dengan berbantuan adanya validasi yang dilakukan oleh ahli media dalam materi serta dalam media *storyboard* tersebut (dosen, guru), dengan demikian dapat diketahui bagaimana kelayakan produk tersebut jika di terapkan terhadap peserta didik.

Analisis kelayakan media storyboard dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan skor yang diperoleh dari angket respon siswa dapat melalui beberapa tahapan, berikut dibawah ini:

- Menjumlahkan tiap skor yang diperoleh dari setiap siswa guru
- Menghitung rata-rata skor kelayakan menggunakan rumus dibawah ini:

Tabel.2 Penilaian Skor Kelayakan Media Storyboard

Keterangan	Rumus
Keterangan: SK :Rata-rata skor kelayakan V_i : skor kelayakan tiap penilaian n : banyak siswa	$SK = \frac{\sum_{i=1}^n V_i}{n}$

- Mengkategorikan kelayakan berdasarkan skor rata untuk menentukan klasifikasi kepraktisan produk skor dalam skala lima, yaitu dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$J_i = \frac{S_{maks} - S_{min}}{\sum K_i}$$

Jika skor maksimum ideal dan skor minimum diperoleh, maka skor interval yang diperoleh untuk kelayakan media pembelajaran *storyboard* dengan banyaknya kelas interval ($\sum K_i$) maka hasilnya akan ditemukan .

2. Pengembangan Media Storyboard

pada bagian ini sampailah dimana tahap proses pengembangan media *storyboard* yang akan direalisasikan terhadap pembelajaran. Bagian ini peneliti dapat mengetahui mengenai baik tidaknya media *storyboard* jika digunakan dalam pembelajaran menggali informasi buku fiksi dan non fiksi pada bahasa Indonesia. Berikut di bawah ini beberapa tahapan pengembangan media *storyboard* yang akan diaplikasikan membentuk sebuah buku cerita fiksi dan non fiksi yakni seperti:

1. Media komik diaplikasikan sebagai komik

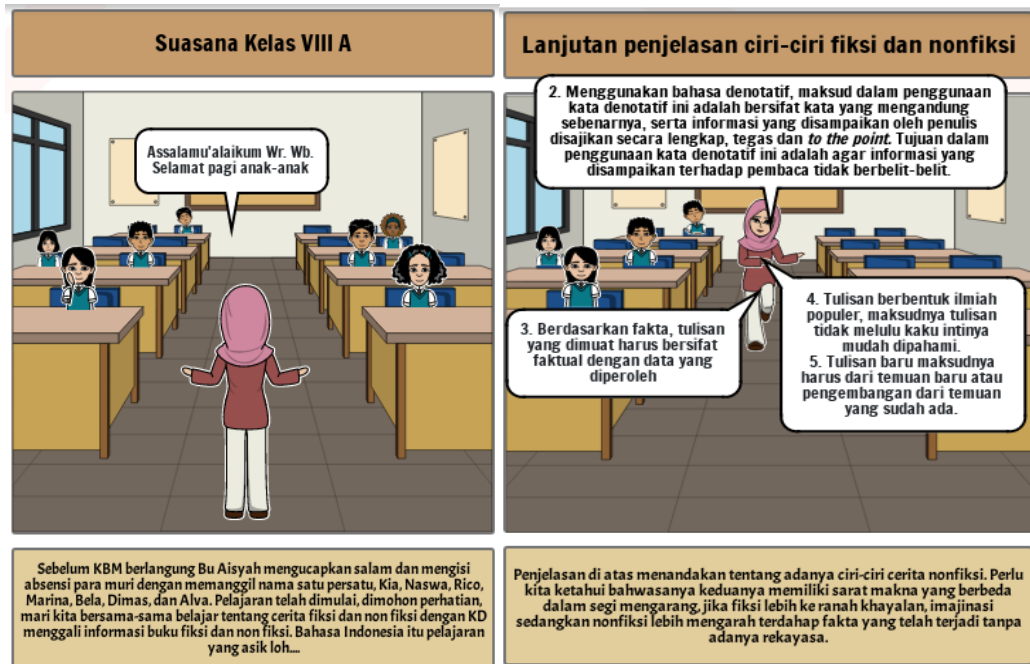
Gambar 4. Pembuatan Cover pada Buku Cerita



2. Perancangan Berbentuk Buku Melalui Microsift Word



3. Pengaplikasian Materi dalam Media *Storyboard* hal 1-12



4. Masuk dalam Cerita Fiksi dan Non Fiksi pada hal 51-59

Pada bagian ini peneliti memberikan contoh karangan cerita fiksi dan non fiksi, guna agar peserta didik diharapkan lebih tertarik dengan media storyboard ini. Masing-masing terdapat dua contoh cerita fiksi dan karya non fiksi.

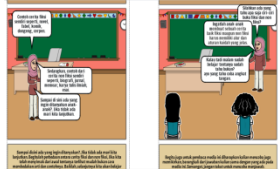


Produk media pembelajaran ini dirancang dengan adanya adaptasi model media pembelajaran dengan pendidikan yang tetap profesional dan mutakhir. Perbedaan antara media pembelajaran yang lain yakni produk ini bersifat seperti komik yang di dalamnya tetap mengarah terhadap materi pembelajaran yang menjelaskan keterkaitan dalam KD yang di pilih. Banyak penggunaan media yang mengarah pada buku, modul dan sebagainya, Penggunaan media *storyboard* di sini dapat diketahui manfaatnya dalam pembelajaran, yakni memebuat peserta didik menjadi tertarik dalam membaca. Demikian, peserta didik diberikan waktu agar membaca materi serta mencari pemecahan masalah dalam soal-soal yang telah disediakan dalam produk media *storyboard* tersebut.

4. Revisi Produk Media *Storyboard*

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran, komentar, serta kritik yang ditekan saat terlaksananya uji validitas, dengan kategori uji coba terbatas serta uji coba lapangan utama. Adanya perevisisna disini bertujuan agar pembuatan produk yang dihasilkan layaak jika digunakan dalam suatu pembelajaran Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII. Hasil revisian setelahnya akan ditampilkan pada pemaparan atau tabel berikut dibawah ini:

Tabel, 3. Rekapitulasi Perevisian Produk

Tahapan	Keterangan	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Validasi Ahli Media	Penambahan cover pada media <i>storyboard</i>	Tidak adanya cover dalam produk pengembangan media <i>storyboard</i> 	Terdapat cover serta kata pengantar dalam cetakan buku media <i>storyboard</i> 
Validasi Ahli Media	Perevisian proporsi animasi atau tata letak animasi	Penempatan animasi dengan teks percakapan terlalu jauh, sehingga dapat membingungkan si pembaca 	Proporsi tata letak animasi <i>storyboard</i> dengan teks percakapan telah sesuai dengan karakter masing-masing 

PEMBAHASAN

Tahap pembahasan disini peneliti telah menemukan penilaian kevalidan *storyboard* yang diperoleh dari adanya hasil validator, yakni validator ahli media dan validator ahli materi.

1. Proses Pengembangan Produk

Tahapan pada proses pengembangan produk berupa media pembelajaran *storyboard* dapat dijelaskan bahwasanya medi *storyboard* berbentuk seperti

komik atau buku cerita dapat menjadi acuan dalam pembelajaran yang berhubungan dengan adanya literasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia sendiri identic dengan penulisan teks bisa kita garis bawahi hampir semua bab terdpat teks dalam pembelajaran. Seperti penjelasan di atas proses pengembangan produk terhadap pembelajaran secara garis besar meliputi, desain, perancangan, penggunaan internet, masuk website, pemilihan karakter, membentuk seperti apa yang dituliskan dalam teks cerita, kemudian dapat di aplikasikan menjadi menjadi sebuah cerita pada *word*

2. Pemerolehan Hasil Nilai Validator Media dan Materi

Adanya validator ahli media dan materi disini memberikan adanya penilaian dengan angka yang dominan 4 atau 5 pada media storyboard. Sehingga media storyboard sangat valid atau asangat layak jika digunakan sebagai media pembelajaran dengan adanya skor penilaian 72 dan 61. Kevalidan tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurdiansyah. Hasil penelitian telah menunjukkan bahwasanya penggunaan media *storyboard* dalam pembelajaran telah mendapatkan kategori valid. (Nurdiansyah, 2018: 829-837).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan di atas mengenai proses pengembnagan sampai adanya validasi dari ahli media dan materi dapat disimpulkan bahwasanya dalam pembahasan sebelumnya, dapat diketahui dan bahwa:

1. Penelitian dalam pengembangan ini telah menghasilkan produk dimana dapat kita ketahui dalam pemaparan sebelumnya di atas bahwasanya media *storyboard* digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang berhubungan dengan literasi (membaca). Tujuannya agar peserta didik menjadi lebih tertarik dan semangat dalam pembelajaran.
2. Proses pengembangan media *storyboard* dalam pembelajaran yang dilakukan terdapat sepuluh tahapan dimana tahapan tersebut menggunakan model penelitian *Borg and Gall*. Sepuluh tahapan tersebut memberikan bukti tentang bagaimana adanya proses perancangan dan penerapan terhadap peserta didik. Seperti yang tertera pada judul asrtikel penlitian kali ini memfokuskan terhdap bagaimana proses pengembangan media *storyboard* atau pembuatan media *storyboard* itu sendiri sebelum direalisasikan terhadap pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang mengembangkan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *storyboard* dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami konsep luas materi menggali informasi buku fiksi dan non fiksi.
2. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pmbelajaran, maka disarankan kpada guru untuk

mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas ataupun ataupun pada materi lain

3. Perlunya penambahan lebih lanjut terhadap pembuatan media
4. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media *storyboard* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di SMP.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfsyahrina, Dea Trishnanti. 2021. Aplikasi Geographically Weighted Regression (GWR) Untuk Pemetaan Faktor yang Mempengaruhi Indeks Aktivitas Literasi Membaca Di Indonesia *Jurnal Cendekia: Jurnal Riset dan Aplikasi Matematika*. 2(3): 81.
- Dhina Cahya R. 2020. Peranan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar, *Jurnal Cendekia: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Peneliti*.
- Larson, R., & Farber, B. *ELEMENTARY STATISTICS: PICTURING THE WORLD* (6 ed). (Bostom: Pearson Education, 2015), 67
- Nurdiansyah, Ibnu, Dkk.2018. “Pengembangan Lembar Kerja Kegiatan Siswa Berbantuan Tangram Bercirikan Open-Ended pada Pokok Bahasan Segiempat danSegitiga Kelas VII SMP”, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*. ISSN : 829-837.
- Supartinah, dkk. 2018. Model Pembelajaran Berbasis Balanced Literacy Approach Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Untuk Pembelajaran Literasi Dasar Di Kelas Awal. *Jurnal Cendekia: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 11(1): 14-15.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2013), 73
- Widoyoko, E, 2017. *Teknik Penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Zulela, 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Bandung: PT. Rosdakarya 147