



Pengembangan *Storyboard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Pada Peserta Didik Kelas VI MI

Secondta Habib Syarifah Zein¹, Wahyu Sukartiningsih², Suparti³

^{1,3}Universitas Terbuka, Indonesia

²Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: ¹secondtahabib43@gmail.com

²wahyujk.unesa@yahoo.co.id

³suparti@ecampus.ut.ac.id

Abstrak: Proses pembelajaran menulis cerita fiksi dapat dikembangkan melalui media pembelajaran *storyboard* agar keterampilan menulis peserta didik dapat meningkat. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui validitas dan kepraktisan *storyboard* yang dikembangkan serta efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi. Metode yang digunakan adalah metode gabungan dan jenis penelitian ini adalah pengembangan (RnD) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian adalah 21 peserta didik kelas VI A MI Masjid Al Akbar Surabaya. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar *pre-test* dan *post-test*, lembar respon peserta didik dan pengisian lembar instrumen validasi. Hasil Penelitian menunjukkan *storyboard* yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi pada peserta didik kelas VI MI. Data yang diperoleh juga diperkuat pada analisis dari aplikasi SPSS yang memperoleh nilai signifikan adalah $.000 < 0,05$ yang berarti ada sebuah perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Kata kunci: Cerita fiksi; Keterampilan menulis; *Storyboard*

Abstract: The learning process of writing fiction stories can be developed through storyboard learning media so that students' writing skills can improve. The purpose of this study was to determine the validity and practicality of the developed storyboards and their effectiveness in improving the ability to write fiction stories. The method used is a combined method and this type of research is development (RnD) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of the study were 21 students of class VI A MI Masjid Al Akbar Surabaya. Data collection was carried out through observation, interviews, pre-test and post-test sheets, student response sheets and filling out validation instrument sheets. The results showed that the storyboards developed proved to be valid, practical, and effective for improving fiction writing skills in grade VI MI students. The data obtained was also reinforced in the analysis of the SPSS application which obtained significant values of $.000 < 0.05$ which means there is a difference in pre-test and post-test results.

Keywords: Fiction Story; Writing Skills; Storyboarding

PENDAHULUAN

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk menyiapkan pendidikan yang berkualitas sebagaimana telah diatur dalam kurikulum 2013 yang telah berlaku pada sistem pembelajaran yang memuat berbagai

cakupan mata pelajaran termasuk salah satunya yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia (Ammah, 2019). Anggriani (2015) mengungkapkan bahwa Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sangat berperan dalam segi kehidupan peserta didik

sekaligus sebagai bahasa pengantar dalam dunia pendidikan. Kemampuan berbahasa meliputi kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis. Menulis harus diajarkan pada saat anak mulai masuk madrasah ibtidaiyah dan kesulitan menulis harus memperoleh perhatian yang cukup dari para guru (Abdurrahman, 2003).

Saat ini masih banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis, terutama dalam penulisan yang sesuai dengan kaidah bahasa yang benar sebab kurangnya perhatian. Iskandar (2018) menjelaskan bahwa rendahnya mutu kemampuan menulis peserta didik disebabkan oleh pembelajaran menulis yang telah dianaktirikan. Selain itu, faktor lainnya juga disebabkan bahwa ketidaktertarikan peserta didik terhadap pembelajaran menulis yang bersifat mekanis dan membosankan.

Kurangnya kemampuan menulis peserta didik ditunjukkan oleh temuan Ambar Anggar Ningrum dkk (2022) di mana kesalahan penulisan umumnya berkaitan dengan pilihan kata (diksi), penulisan kata (ejaan), dan penulisan kalimat efektif. Hal tersebut menunjukkan kurangnya kemampuan peserta didik dalam membuat suatu tulisan. Sementara itu, Yunika Afryaningsih dkk (2012) menemukan bahwa sebagian peserta didik kelas V SDN 15 Pontianak Selatan tahun ajaran 2012/2013 belum menguasai materi Bahasa Indonesia khususnya pada materi yang berkaitan dengan karangan fiksi. Meski demikian, terdapat temuan bahwa penggunaan bahan ajar berupa media gambar dapat memunculkan ide, gagasan, dan perasaan untuk diungkapkan dalam bentuk tulisan dan berkorelasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Nana Saodikh., 2015) dan kemampuan peserta didik dalam menulis cerita fiksi. (Afryaningsih et al., 2012).

Adanya korelasi antara penggunaan gambar dan peningkatan keterampilan menulis peserta didik juga ditunjukkan oleh model lain seperti model *Concept Sentence* (Nurhaedah & Suarlin, 2023) dan penggunaan gambar denah dan peningkatan keterampilan berpikir dan hitung (Sidji, 2017). Namun kedua penelitian tersebut berbeda objek kajian karena berkaitan dengan penulisan cerita fiksi, di mana penulis kira *storyboard* adalah model

yang tepat karena dapat membangkitkan imajinasi peserta didik dalam mengembangkan ide cerita.

Kurikulum 2013 Madrasah Ibtidaiyah mengharapkan agar peserta didik dapat mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara lisan maupun tertulis. Terkait dengan materi menulis di kelas VI MI ada beberapa jenis menulis, salah satunya adalah menulis karangan. Hanya saja, guru di lapangan kurang memberikan ruang imajinatif dan daya kreativitas di mana model pembelajaran yang diaplikasikan sangat monoton. Akibatnya peserta didik tidak dapat mengembangkan daya nalar dan kritisnya (Anggriani, 2015).

Oleh karena itu perlu adanya penerapan suatu model pembelajaran yang inovatif untuk merangsang daya kreativitas peserta didik dan mengatasi permasalahan keterampilan menulis mereka. Di sinilah peneliti melakukan pengembangan *storyboard* dengan materi penulisan cerita fiksi sebagai bahan ajar yang kekinian dan sesuai dengan perkembangan zaman. *Storyboard* dapat memandu peserta didik untuk memvisualisasikan ide baik dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan *storyboard* di sini dilatarbelakangi oleh penelitian Winarni dan Astuti (2019) terhadap kreativitas belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Seni Budaya yang ternyata berpengaruh pada kreativitas belajar peserta didik. Perbedaan penelitian dengan penelitian lainnya adalah penelitian ini memfokuskan pengembangan *storyboard* sebagai bahan ajar materi menulis cerita fiksi dan mengukur seberapa valid, praktik, dan efektif pengembangan *storyboard* ini dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi, khususnya pada peserta didik kelas VI MI. Kajian ini melengkapi kajian-kajian sebelumnya dalam hal menilai validitas dan kepraktisan yang luput dibahas oleh penelitian terdahulu.

Menimbang berbagai persoalan di atas, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan *storyboard* untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi pada peserta didik Kelas VI MI. Penelitian ini mengambil judul "Pengembangan *Storyboard* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita

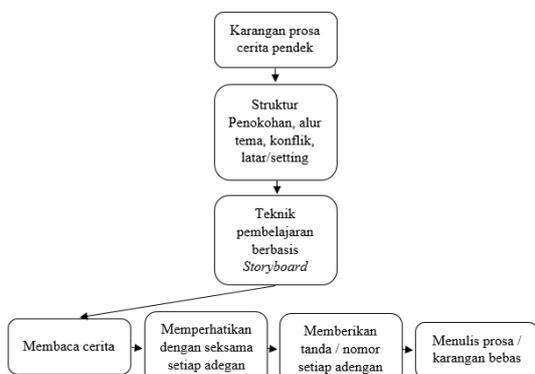
Fiksi Pada Peserta Didik Kelas VI MI.”

Penelitian ini menjawab bagaimana validitas, kepraktisan, dan efektivitas pengembangan *storyboard* dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi pada peserta didik kelas VI di MI Al-Akbar Surabaya. Harapannya, para guru dan pihak sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan *storyboard* dalam media pembelajaran, khususnya dalam menulis cerita fiksi, sehingga peserta didik terfasilitasi dan terdorong untuk mengembangkan kreativitas dan nalar kritis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu penelitian yang digunakan untuk membuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Katun, 2013). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI A MI Masjid Al Akbar Surabaya yang berjumlah 21 siswa, terdiri dari 10 laki-laki dan 11 perempuan. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada masih banyak dari mereka yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas menulis cerita khususnya menulis cerita fiksi.

Prosedur penelitian ini mengikuti alur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), pelaksanaan (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Sugihartini & Yudiana, 2018). Pengembangan model ini memerhatikan tahapan proses pembelajaran sebagai berikut agar relevan dengan kebutuhan para peserta didik:



Gambar 1. Tahap-Tahap Proses Pembelajaran

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik, yaitu: 1) wawancara dengan guru dan ssiwa sebelum dan sesudah implementasi *storyboard*; 2) observasi nonpartisipasif mengenai kegiatan belajar mengajar yang sudah dilaksanakan guru; 3) dokumentasi untuk mengumpulkan data tentang perangkat pembelajaran beserta kurikulum, profil sekolah, absensi dan foto sebagai penambah kredibilitas pada penelitian ini; 4) tes di mana peneliti membuat sebuah buku kerja; dan 5) angket untuk menguji kelayakan dan pelaksanaan validasi terhadap bahan ajar cerita fiksi yang sudah disesuaikan dengan indikatornya.

Penelitian ini menggunakan *mix method*, dimana metode kualitatif mendeskripsikan hasil dan masukan non angka, sementara metode kuantitatif mengkonversikan data-data angka yang didapat dari tes dan angket ke dalam bentuk skala. Terdapat tiga macam analisis kuantitatif, yaitu:

1. Analisis validitas dengan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah nilai tertinggi}}$$

2. Analisis kelayakan setelah mengetahui tingkat validitas bahan ajar dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

\bar{x} : Skor rata-rata

$\sum x$: Skor total masing-masing

N : Jumlah penilai

3. Analisis efektivitas, dilakukan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Teknik yang digunakan ialah *Paired-samples T-Test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari dua sampel yang saling berhubungan (Yusuf & Daris, 2018). Adapun rumus dari *Paired Samples T-Test* yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{n_1}\right) \left(\frac{S_2}{n_2}\right)}}$$

X_1 : Rata-rata sampel 1

X_2 : Rata-rata sampel 2

- S_1 : Simpangan baku sampel 1
 S_2 : Simpangan baku sampel 2
 S_1^2 : Varian sampel 1
 S_2^2 : Varian sampel 2
 r : Korelasi antara dua sampel
 n_1 : Jumlah sampel 1
 n_2 : Jumlah sampel 2

Data yang diperoleh diinterpretasi dengan cara sebagai berikut:

- a. Uji Normalitas, untuk mengetahui apakah data sudah mengikuti atau mendekati distribusi normal atau belum dengan kriteria (Santoso, 2010):
 - 1) Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.
 - 2) Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.
- b. Uji Homogenitas, data penelitian pada masing-masing kelompok yang datanya berasal dari populasi yang tidak beda jauh keberagamannya (Ismail, 2018, hal. 201).
- c. Hasil analisis *Paired T-test*, di mana:
 - 1) Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal; terdapat efektivitas.
 - 2) Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal; tidak terdapat efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan *storyboard* menggunakan model pengembangan ADDIE memiliki lima langkah secara tersruktur. Penyusunan *storyboard* mempertimbangkan banyak hal seperti faktor keterbacaan, faktor estetika, relevansi desain dengan pembelajaran unsur puisi, dan kemudahan bagi pengguna. Berikut langkah-langkah pengembangan *storyboard*:

1. Tahap Analisis

Tahap analisis mengidentifikasi kesenjangan, ketidaksesuaian, dan menetapkan tujuan dari pengembangan *storyboard* beserta prioritas kebutuhan. Kesenjangan dalam proses pembelajaran materi menulis cerita fiksi adalah keterbatasan bahan ajar yang digunakan guru. Hal itu

sesuai dengan hasil wawancara dari guru kelas VI MI Masjid Al-Akbar Surabaya. Keterbatasan SDM (guru) dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai menjadi salah satu alasan kuat peneliti akan mengembangkan bahan ajar yang sesuai kebutuhan belajar peserta didik.

Materi menulis cerita fiksi membutuhkan sebuah bahan ajar yang interaktif dan tidak membosankan sehingga tujuan pembelajaran materi tersebut tercapai. Bahan ajar dapat menunjang keaktifan dan minat peserta didik. Karenanya, peneliti mengembangkan produk berupa *storyboard* yang lebih efisien, inovatif dan praktis. Harapannya agar memotivasi guru di MI MI Masjid Al-Akbar Surabaya untuk mengembangkan berbagai bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik.

2. Tahap Desain

Program ini berjudul “*Storyboard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fiksi peserta didik kelas VI MI Masjid Al-Akbar Surabaya” dan menggunakan format gambar dan teks. Tampilan bahan ajar yang dikembangkan dengan pemanfaatan teknologi yang sedemikian rupa didesain semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif dalam teori Piaget peserta didik kelas VI MI rentang usia 11 tahun masih pada fase operasional konkret.

Bahan ajar ini mengambil tema spiderman dikarenakan tema ini dianggap menarik perhatian peserta didik. Tokoh spiderman dikenal sebagai sosok pahlawan yang memiliki keberanian dan ketangkasan luar biasa dalam membantu orang-orang yang kesulitan dan diperlakukan tidak adil. Isi dalam bahan ajar ini meliputi contoh karangan cerita fiksi, struktur karangan, dan *storyboard* sebagai inti dari bahan ajar ini dan untuk mengukur keterampilan menulis peserta didik. Bahan ajar ini dilengkapi dengan lembar penilaian, lembar membuat paragraf, dan lembar membuat pokok pikiran.

3. Tahap Pengembangan

Tampilan *storyboard* yang dikembangkan menggunakan *software* canva untuk menggabungkan konten materi di

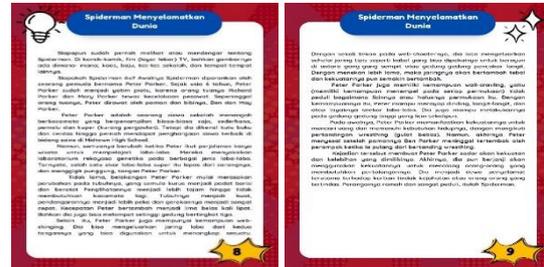
dalamnya. Perancangan berisi konten isi dari *storyboard* yang meliputi *cover*, judul, materi, kata pengantar, daftar isi, dan isi konten dari bahan ajar berbantuan *Storyboard*. Secara garis besar, terdapat tiga tampilan dalam *storyboard* ini, yaitu tampilan awal, tampilan

isi, dan tampilan evaluasi.

Tampilan awal pada bahan ajar ini adalah *cover* yang berisi penjelasan mengenai konten materi dengan keterangan pada judul. Setelah *cover* adalah kata pengantar penulis, daftar isi, dan lirik lagu Spiderman.



Gambar 2. Storyboard



Gambar 3. Narasi Cerita

Tampilan pada halaman 2 memasuki isi konten *storyboard* yaitu mengenai cerita fiksi berjudul “Spiderman yang Hebat” berisi 3 paragraf pendek. Paragraf tersebut mudah dipahami oleh peserta didik kelas VI karena menggunakan Bahasa Indonesia yang jelas, lugas, dan tidak multimakna. Tampilan pada halaman 3 memaparkan hal-hal yang perlu diketahui atau penjelasan pada cerita karangan fiksi berjudul “Spiderman yang Hebat” di halaman sebelumnya. Tampilan pada halaman 4-5 berisi penjelasan materi struktur karangan prosa yang dipaparkan dengan jelas dan sistematis sesuai dengan muatan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VI MI. Tampilan pada halaman 6-7 adalah tampilan *storyboard* yang memaparkan cerita bergambar spiderman menyelamatkan dunia. Bagian ini menjadi inovatif karena adanya *storyboard* yang memadukan gambar dan teks sehingga daya tarik baca dan imajinasi peserta didik

meningkat.

Tampilan pada halaman 8-9 adalah penjelasan narasi pada *storyboard* di halaman sebelumnya. Narasi tersebut memaparkan mengenai cerita sistematis yang sesuai dengan *storyboard* yang berjudul “Spiderman Menyelamatkan Dunia”. Tampilan pada halaman 10-11 adalah lembar kerja peserta didik dalam bentuk pertanyaan *essay* berjumlah 10 butir. Pertanyaan yang disajikan disesuaikan dengan narasi pada *storyboard* yang berjudul “Spiderman Menyelamatkan Dunia.” Tampilan pada halaman 12-14 adalah lembar membuat pokok pikiran utama. Tampilan pada lembar ini diawali dengan petunjuk pengerjaan sebelum membuat pokok pikiran utama. Pembuatan pokok pikiran utama pada bahan ajar berbantuan *storyboard* ini dilengkapi dengan gambar visual untuk mempermudah peserta didik dalam membuat pokok pikiran utama.



Gambar 4. Lembar Membuat Pokok Pikiran Utama

Tampilan pada halaman 15-16 adalah lembar membuat paragraf. Tampilan pada lembar ini diawali dengan petunjuk pengerjaan sebelum membuat paragraf. Pembuatan paragraf pada *storyboard* ini dilengkapi dengan gambar visual untuk mempermudah peserta didik dalam membuat paragraf. Tampilan pada halaman 17 adalah lembar mengarang cerita fiksi dengan tokoh spiderman. Lembar mengarang cerita fiksi ini diharapkan agar peserta didik mampu membuat sebuah karangan cerita fiksi dengan ketentuan sesuai dengan tokoh pada *storyboard* ini.

Tampilan pada halaman 18 adalah daftar glosarium pada *storyboard*. Glosarium digunakan untuk membantu pembaca memahami kata atau istilah yang digunakan oleh penulis dalam karyanya. Tampilan pada halaman 19-24 berupa lembar evaluasi bagi peserta didik yang berjumlah 15 butir. Lembar evaluasi ini dipaparkan dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) yang disesuaikan dengan konten materi pada bahan ajar

berbantuan *storyboard*.

Tampilan selanjutnya yaitu daftar pustaka. Tujuan utama penulisan daftar pustaka yaitu untuk memberikan apresiasi kepada *storyboard* yang karyanya telah dicantumkan dalam sebuah karya. Tampilan terakhir pada *storyboard* adalah sinopsis dari cerita fiksi spiderman yang ceritanya diangkat dalam *storyboard*.

4. Tahap Implementasi

Poin ini berkaitan dengan analisis tiga hal yang diajukan sebagai rumusan masalah: validitas, kepraktisan, dan efektivitas penggunaan terhadap tujuan. Sebelum peneliti mengujicobakan bahan ajar yang dikembangkan kepada peserta didik VI MI Masjid Al-Akbar Surabaya, peneliti melakukan survei dengan angket untuk mengetahui aspek validasi dan kepraktisan dari produk *storyboard* yang sedang dikembangkan dan hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Validasi dan Kepraktisan *Storyboard*

Jenis Angket	Nama Validator atau Subjek	Status	Hasil Validasi	Penilaian
Validasi Ahli Materi	Lilik Binti Mirnawati, M.Pd.	Dosen Universitas Muhammadiyah Surabaya	$P = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$	Sudah layak digunakan
Validasi Ahli Desain	Bukhori Attunisi	Desainer buku selama 5 tahun	$P = \frac{119}{120} \times 100\% = 99\%$	Sudah layak digunakan
Validasi Ahli Pembelajaran	Ely Rhodlifah, M.Pd	Guru mapel Bahasa Indonesia selama 10 tahun	$P = \frac{39}{40} \times 100\% = 98\%$	Sudah layak digunakan
Angket Kepraktisan	Fauziyyah Qois, S.Pd.	Guru kelas selama 5 tahun	$P = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$	Sudah layak digunakan
Angket Kemenarikan <i>Storyboard</i>	21 orang	Peserta didik kelas VI A MI Al-Akbar Surabaya	$P = \frac{795}{840} \times 100\% = 94,6\%$	Sudah menarik

Sumber: Data Primer Penelitian, 2024

Tabel 2. Skala Penilaian Validasi

Persentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
86%-100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
70%-85%	Valid	Sedikit Revisi
55%-69%	Cukup Valid	Banyak Revisi
< 55%	Kurang Valid	Tidak Dapat Digunakan

Tabel 3. Skala Kelayakan Bahan Ajar

Persentase	Kualifikasi
> 80 %- ≤ 100%	Sangat Layak
> 60%- ≤ 85%	Layak
> 40%- ≤ 50 %	Cukup Layak
> 20%- ≤ 40 %	Tidak Layak
≤ 20%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan dua kriteria kelayakan ini, data yang didapat menunjukkan bahwa *storyboard* yang dikembangkan adalah valid dan layak digunakan.

a. Analisis Kemampuan Menulis Peserta Didik

Peneliti kemudian mengujicobakan kepada peserta didik dan menganalisis kemampuan menulis peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *storyboard* melalui *pre-test* dan *post-test* pasca implementasi *storyboard*. Guru memanfaatkan *storyboard* yang memuat sebuah lembar kerja yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk membuat sebuah cerita fiksi. Selanjutnya guru akan

menganalisis hasil kerja peserta didik sesuai dengan rubrik yang sudah disiapkan oleh guru.

Terdapat lima aspek yang dinilai dari peserta didik, yaitu: 1) Kejelasan Penulisan, 2) Keruntutan Teks, 3) Kerapian Tulisan. 4) Ejaan dan Tata Tulis, dan 5) Pemilihan Kosakata. Kelima aspek ini dinilai dengan skala 1-4 di mana nilai 4 hingga 1 secara berurutan menunjukkan kemampuan sangat baik, baik, belum mampu, dan kurang mampu. Setiap peserta didik memiliki nilai masing-masing dan dianalisis menggunakan *microsoft excel*. Analisis kemampuan peserta didik ini data yang didapatkan dari hasil tulisan peserta didik yang ada di *storyboard* yang sudah dikembangkan. Berikut adalah hasil analisis nilai kemampuan menulis cerita fiksi oleh peserta didik:

Tabel 4. Analisis Penilaian Kemampuan Menulis Peserta didik dan Skor *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama Peserta didik	Aspek Penilaian					Total	Skor Maksimal	%	Nilai pre-test	Nilai post-test
		1	2	3	4	5					
1	ANQ	3	4	4	4	4	19	20	95%	80	95
2	ASR	4	4	3	4	4	19	20	95%	80	95
3	ADTA	3	4	4	4	4	19	20	95%	75	95
4	AMAM	4	3	4	4	3	18	20	90%	75	90
5	AAA	3	2	4	4	3	16	20	80%	60	80
6	AAB	3	2	4	4	3	16	20	80%	55	80
7	AA	4	4	3	2	4	17	20	85%	60	85
8	CAR	3	3	3	3	4	16	20	80%	60	80
9	GAPH	4	4	4	3	3	18	20	90%	70	90
10	GAAM	3	2	4	4	4	17	20	85%	70	85
11	IH	3	4	2	3	4	16	20	80%	65	85
12	LGGA	3	3	3	3	4	16	20	80%	60	80
13	MDM	4	4	3	2	4	17	20	85%	65	85
14	MAR	4	3	4	4	3	18	20	90%	75	90
15	MDO	3	2	4	4	3	16	20	80%	70	80

No	Nama Peserta didik	Aspek Penilaian					Total	Skor Maksimal	%	Nilai pre-test	Nilai post-test
		1	2	3	4	5					
16	MAT	4	4	3	4	4	19	20	95%	80	95
17	RKASP	4	4	3	4	4	19	20	95%	80	95
18	RLH	4	4	3	2	4	17	20	85%	70	85
19	RP	4	4	4	3	3	18	20	90%	75	90
20	RYOA	3	2	4	4	3	16	20	80%	60	80
21	ZAR	3	2	4	4	4	17	20	85%	65	85
Skor Total							364	420	87%	1450	1825

Sumber: data primer penelitian, 2024

Pada angket di atas, setiap poin mendapatkan nilai dari 1 sampai 4 dan karena terdapat 5 poin maka nilai tertinggi adalah 20. Kemudian, hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan bantuan analisis *microsoft excel* dan mendapatkan total persentase akhir sebesar 87%. Data di atas mendapatkan hasil kemampuan menulis peserta didik khususnya menulis cerita fiksi. Keseluruhan peserta didik di kelas dinyatakan tuntas karena telah melebihi ketentuan Kompetensi Kelulusan Minimal (KKM) yaitu 75. Hasil yang diperoleh setiap peserta didik melebihi dari KKM yang sudah ditentukan. Selain itu skor total setelah diakumulasikan dan dirata-rata mendapatkan nilai 87.

b. Hasil Uji Efektivitas Produk

Uji efektifitasan produk ini berfungsi untuk menilai apakah *storyboard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI A MI Masjid Al Akbar

Surabaya. Uji efektifitasan ini diujikan kepada peserta didik kelas VI sendiri sebagai objek penelitian dengan cara memberikan soal *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik kelas VI A MI Masjid Al-Akbar Surabaya. Hasil *pre-test* dan *post-test* yang ditunjukkan oleh tabel di atas menunjukkan hasil dengan rata-rata *pre-test* 69 dan hasil rata-rata *post-test* 86,9. Selanjutnya data ini akan dianalisis menggunakan pengujian *paired sample t-test*. Pengujian *paired sample t-test* adalah merupakan pada dua sampel ukur dengan subyek yang sama terhadap sebuah pengaruh atau perlakuan tertentu.

c. Analisis Data Uji Efektivitas Produk

Data diambil dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas VI A MI Masjid Al Akbar Surabaya dan diuji menggunakan pengujian *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	69.0476	21	8.00298	1.74639
	Post test	86.9048	21	5.80435	1.26661

Hasil dari analisis dapat dilihat pada tabel ststistik di atas nilai rata-rata *pre-test* mendapatkan hasil 69 dan nilai rata-rata *post-test* mendapatkan 86,9. Artinya ada peningkatan 17,9 dari nilai sebelumnya. Yang mana diketahui *pre-test* itu dilaksanakan

sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan bahan ajar dan *post-tes* adalah nilai setelah mereka belajar menggunakan *storyboard*. Maka selanjutnya adalah penentuan hipotesis dengan menganalisis hasil tabel *paired sample T-Test* berikut:

Tabel 6. Paired Samples Test

Pair		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	PRE TEST - POST TEST	-17.85714	3.73210	.81441	-19.55597	-16.15831	-21.926	20	.000

Berdasarkan kriteria pengujian dan hasil dari analisis pada tabel diatas ditemukan nilai signifikan adalah 0,00 yang berarti signifikan $0,00 < 0,05$ yang berarti ada sebuah perbedaan yang nyata antara data *pre-test* dan *post-test*. Maka dari itu dapat diketahui penggunaan *storyboard* ini mampu memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik dan bahan ajar ini sudah efektif digunakan.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah mendengarkan setiap masukan yang diberikan oleh para ahli akan diproses untuk memperbaiki bahan ajar yang sudah

dikembangkan. Dari berbagai masukan dan kritik yang sudah diberikan oleh ahli, maka peneliti memperbaiki bahan ajar yang sudah dikembangkan guna memperbaiki kekurangan dari *storyboard*. Perbaikan ini berupa pemilihan jenis font, ukuran font, dan penyesuaian ukuran *storyboard* agar lebih tepat dibaca. Setelah diperbaiki dan mendapatkan beberapa nilai persentase ditahap validasi, maka *storyboard* ini dikatakan layak untuk digunakan.

Untuk mempermudah pembaca, peneliti membuat sebuah tabel mengenai deskripsi singkat pemaparan proses pengembangan *storyboard* dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

No	Tahapan	Kegiatan
1	Analisis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara dengan guru kelas VI MI Masjid Al-Akbar Surabaya, dan salah satu peserta didik 2. Berdiskusi dengan guru kelas VI MI Masjid Al-Akbar Surabaya yang mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran
2	Desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan KD dan Indikator 2. Menentukan tujuan pembelajaran 3. Menentukan model pembelajaran 4. Proses pengembangan <i>storyboard</i> 5. Menyusun instrumen penilaian <i>storyboard</i> 6. Menyusun kegiatan pembelajaran
3	Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Storyboard</i> dengan menggunakan <i>software canva</i> 2. <i>Storyboard</i> dikemas dalam bentuk buku teks <i>offline</i>
4	Implementasi	Guru memberikan panduan menggunakan <i>storyboard</i> , kemudian peserta didik mencoba <i>storyboard</i> dan diakhiri dengan melakukan review pembelajaran
5	Evaluasi	Produk pengembangan <i>storyboard</i> di <i>review</i> dan divalidasi oleh ahli validator konstruk desain, ahli materi, ahli pembelajaran, dan respon peserta didik setelah menggunakan <i>storyboard</i>

Sumber: Data Primer Penelitian, 2024

Berbagai data di atas menunjukkan bahwa pengembangan *storyboard* dalam penelitian ini adalah valid secara substansi berdasarkan penilaian tiga ahli yang menjadi

validator dengan berbagai kriteria yang mereka tentukan. Terdapat pula nilai kepraktisan dalam pengembangan bahan ajar ini, merujuk pada percobaan yang dilakukan

oleh guru kelas. Dan yang paling penting, pengembangan *storyboard* ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik kelas VI dalam menulis cerita fiksi, baik dari segi penulisan bahasa maupun ide cerita.

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan penelitian dan pengembangan produk maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan *storyboard* ini berdampak bagi kemampuan menulis cerita fiksi yang didapatkan setiap peserta didik adalah nilai di atas KKM, yaitu nilai di atas 75. Skor total setelah diakumulasikan dan dirata-rata mendapatkan nilai 87. Hasil Penelitian menunjukkan *Storyboard* yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fiksi pada peserta didik kelas VI MI. Data yang diperoleh juga diperkuat pada analisis dari aplikasi SPSS yang memperoleh nilai signifikan adalah $.000 < 0,05$ yang artinya ada sebuah perbedaan hasil pre-test dan post-test. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa *storyboard* yang dikembangkan telah layak (valid, praktis dan efektif) serta mampu memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, penelitian ini secara positif menyarankan agar pihak sekolah dan guru dapat mengembangkan *storyboard* sesuai dengan kebutuhan dan bahan ajar yang relevan untuk membantu meningkatkan kemampuan peserta didik. Peneliti juga secara aktif mendorong berbagai pihak untuk mengembangkan media pembelajaran *storyboard* secara kreatif dan menarik dengan berbagai teknologi yang tersedia. Secara teknis *storyboard* dapat disebarluaskan kepada peserta didik dan guru berbentuk *hardfile* maupun *softfile*.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta.
- Afryaningsih, Y., Halidjah, Si., & Nursyamsiar. (2012). Peningkatan Kemampuan Menulis Prosa Fiksi dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Negeri 15 Pontianak Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 01(01). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v1i1.462>

- Amma, T. (2019). Unschooling Alternative : Studi Analisis Alternatif Pendidikan Menurut Pemikiran Everett Reimer. *Al-I'tibar : Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 01–08. <https://doi.org/10.30599/jpia.v6i1.529>
- Anggriani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Siswa Kelas II SD dalam Menulis Kata dengan Menggunakan Media Gambar di SDN Wata Kecamatan Bungku Barat Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 104–117.
- Iskandar. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi Dengan Strategi Modelling. *PiJIES : Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 91–104. <https://doi.org/10.24256/pijies.v1i1.383>
- Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*. Prenada Media.
- Katun, S. (2013). Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Jember*, 7(2), 76.
- Ningrum A, Kresnadi H, & Salimi A. (2022). Analisis Kesalahan dalam Menulis Karangan Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar 38 Sungai Ambawang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(8), 1105–1106. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i8.57584>
- Nurhaedah, N., & Suarlin, S. (2023). Pengaruh Penerapan Model Concept Sentence Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Siswa

- Kelas IV SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(3), 410. <https://doi.org/10.26858/jkp.v7i3.45046>
- Santoso, S. (2010). *Statistik Multivariat Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- Sidji, I. (2017). Penggunaan Gambar Luas Daerah Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Operasi Penjumlahan Bilangan Pecahan SD Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(2), 162–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jkp.v1i2.5318>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Teknologi Pendidikan*, 4(2), 71–79.
- Yusuf, M., & Daris, L. (2018). *Analisis Penelitian* (1 ed.). IPB Press.