

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR BERSERI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS IV

Dimas Wahyu Wardani^{✉1}, Sunarti²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

✉Korespondensi: Dimas Wahyu Wardani

E-mail: ayyardani04@gmail.com

Received: 16 Juli 2024

Accepted: 27 Juli 2024

Published: 1 Agustus 2024

ABSTRACT

This research aims to determine and describe (1) the steps for developing serial image media; (2) feasibility of product development for serial image media; (3) the effectiveness of serial image media to improve fourth grade students' narrative writing skills.

This research is development research using the Borg and Gall method using 6 research steps, namely: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and usage trials. The main research sample consisted of 24 class V students. Data collection techniques and instruments used validation assessment questionnaires from media experts and material experts, student response questionnaires, pretest and posttest.

The research results concluded that: (1) the learning media developed with 6 development steps was in the form of serial image media; (2) the development product was declared suitable for use with a percentage of media experts of 81.25%, material experts of 81.66%, and student responses of 93%; (3) the effectiveness of serial image media can be seen from the T-Test (Paired Samples Test) with a calculated t value of 4.226 which is greater than the t table value of 2.073 with a significance value (Sig.) of $0.000 < 0.05$ so it can be concluded that Serial image media is effectively used to improve fourth grade students' narrative writing skills.

Keywords: *Serial Image Media, Narrative Writing Skills, Indonesian Language*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan (1) langkah-langkah pengembangan media gambar berseri; (2) kelayakan produk pengembangan media gambar berseri; (3) keefektifan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode Borg and Gall dengan menggunakan 6 langkah penelitian yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan uji coba pemakaian. Sampel utama penelitian berjumlah 24 siswa kelas V. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan angket penilaian validasi ahli media dan ahli materi, angket respon siswa, *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian disimpulkan bahwa: (1) media pembelajaran yang dikembangkan dengan 6 langkah pengembangan berupa media gambar berseri; (2) produk pengembangan dinyatakan layak digunakan dengan presentase ahli media sebesar 81,25%, ahli materi sebesar 81,66%, dan respon siswa 93%; (3) keefektifan media gambar berseri dapat dilihat dari uji *T-Test (Paired Samples Test)* dengan nilai t hitung sebesar 4,226 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 2,073 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar berseri efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV.

Kata Kunci: Media Gambar Berseri, Keterampilan Menulis Narasi, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Bahasa adalah suatu unsur bunyi yang sistematis dihasilkan dengan menggunakan alat ucap. Hampir setiap bunyi yang dihasilkan dengan menggunakan alat-alat ucap dapat digunakan sebagai bunyi bahasa. Bahasa mempunyai cara-cara tertentu yang sistematis dalam menyusun bunyi bahasa kedalam suatu bentuk bahasa yang bersangkutan (Syafi'ie, 1996: 4). Ada empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Semua keterampilan tersebut saling berkaitan satu dengan yang lainnya, misalnya ada hubungan antara menulis dengan membaca, hubungan antara menulis dengan berbicara (Tarigan, 2008: 4-19). Budiyanto, (2009: 8) menambahkan bahwa keempat keterampilan berbahasa tersebut dalam pembelajaran hendaknya dilakukan secara terpadu dengan pendekatan proses dan pendekatan hasil.

Salah satu keterampilan yang selama ini dituntut untuk dapat dikuasai dengan baik adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV SDN Kedungoleng 04 tahun pelajaran 2014/2015 dapat diketahui bahwa hasil menulis karangan siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Dari 22 jumlah siswa dikelas, 78% atau 17 siswa belum

mencapai batas kriteria ketuntasan (KKM), sedangkan untuk KKM yang harus dicapai siswa adalah 75.

Observasi yang dilakukan peneliti memperoleh hasil bahwa penyebab hasil menulis siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan diantaranya adalah tidak adanya media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan siswa aktif dan semangat dalam belajar. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat monoton dan kurang menarik bagi siswa sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide, gagasan, dan pikirannya dalam menyusun kalimat yang baik. Untuk mengatasi masalah tersebut, diupayakan untuk berkolaborasi dengan guru kelas untuk memperbaiki pembelajaran menulis narasi di kelas. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2009: 24) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu membuat siswa aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Usaha lain yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan pengembangan media gambar berseri sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan.

Gambar berseri merupakan rangkaian kegiatan atau cerita yang disajikan secara berurutan (Arsyad, 2009:119). Menurut Sukiman, (2012:87) kelebihan media gambar yaitu: dapat menyampaikan pesan banyak, sifatnya konkrit dibanding ungkapan verbal, gambar mengatasi keterbatasan ruang dan

waktu. Menurut Sapari dalam Maufur, (2017:191) gambar berseri memiliki cerita dimana gambar yang dipaparkan berisi 2 hingga 6 gambar yang memiliki alur.

Brown dkk (dalam Sudjana, 2009: 12) ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif. Dengan menerapkan gambar ke dalam kegiatan menulis karangan, minat belajar siswa akan tertarik pada pesan gambar yang ditampilkan sehingga secara tidak langsung dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Tamanan 3”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tamanan 3 yang berlokasi di Tegal Rejo, Tamanmartani, Kec. Kalasan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dari model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakain, 9) revisi produk, 10) produk massal. Populasi penelitian yang digunakan adalah siswa kelas IV SDN Tamanan 3 yang

berjumlah 24 siswa sedangkan menentukan sampel penelitian menggunakan Teknik sampling jenuh atau populasi dijadikan sampel sehingga sampel yang digunakan berjumlah 24 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi (Non Participant Observation), angket siswa, tes tulis, dan lembar validasi para ahli. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas dan uji reliabilitas untuk menguji kelayakan sebuah instrumen kemudian dilanjutkan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui data berdistribusi normal dan homogen, serta uji hipotesis menggunakan uji T-Test (Paired Sample T-Test) untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti diperoleh data untuk menjawab rumusan masalah yaitu langkah-langkah pengembangan, kualitas media, dan keefektifan media pembelajaran. Hasil pengembangan media gambar berseri dijabarkan sebagai berikut:

1. Langkah-Langkah Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah metode Borg and Gall dengan mengeliminasi 10 langkah penelitian menjadi 6 langkah penelitian yaitu: potensi dan masalah,

pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba pemakaian.

a. Potensi dan Masalah

Data observasi yang dilakukan peneliti dengan berkonsultasi kepada guru kelas IV memperoleh hasil siswa kelas IV masih kurang dalam kemampuan menulis narasi. Menulis narasi tentunya merupakan Pelajaran level hots karena membuat atau mengarang sehingga kognitif siswa akan lebih diuji untuk berpikir kritis. Media yang digunakan guru masih menggunakan buku paket, PPT, dan lembar kerja siswa yang tentunya masih bisa dikembangkan lagi agar lebih optimal dalam penyampaian materi. Potensi yang dimiliki siswa adalah imajinasi yang masih kaya dan kemampuan berpikir kritis yang sedang berkembang. Pemberian stimulasi yang tepat seperti penggunaan media gambar berseri, siswa dapat lebih mudah memvisualisasikan cerita dan mengembangkan alur narasi. Di sisi lain, guru memiliki potensi untuk meningkatkan metode pengajaran dengan mengintegrasikan media yang lebih variatif. Meskipun saat ini masih menggunakan buku paket, PPT, dan lembar kerja siswa guru dapat memanfaatkan kreativitas dalam menyusun media gambar berseri untuk menjelaskan konsep narasi dengan lebih menarik. Berdasarkan hal inilah peneliti perlu melakukan inovasi media pembelajaran gambar berseri agar siswa lebih mudah memahami materi secara lebih konkret.

b. Pengumpulan Data

Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti membutuhkan data dengan meminta

siswa mengerjakan beberapa soal untuk mengetahui keterampilan menulis narasi siswa. Selain itu peneliti juga harus melakukan observasi dan wawancara untuk mendukung kevalidan data.

c. Desain Produk

Media gambar berseri ini di desain menggunakan Canva dan Bing Image Creator. Pada desain background dibuat sama agar tampilan nyaman di mata. Komponen media gambar berseri yaitu cover buku, kata pengantar, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan media gambar berseri, petunjuk penggunaan, materi, 5 tugas menulis narasi, dan biodata peneliti.

d. Validasi Desain

Validasi ahli yang digunakan ada dua yaitu validasi media dan validasi materi. Validasi media yang peneliti pilih adalah dosen Universitas PGRI Yogyakarta yang mempunyai latar belakang sesuai dengan media yang dikembangkan. Validasi ahli media ini bertujuan untuk menguji kelayakan produk dari segi tampilan. Validasi materi yang peneliti pilih adalah guru kelas IV SDN Tamanan 3 yang memiliki latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan. Validasi ahli materi ini bertujuan untuk menguji kelayakan materi media gambar berseri.

e. Revisi Desain

Setelah dilakukan validasi produk dan uji coba produk, Langkah selanjutnya adalah revisi produk sesuai dengan saran yang diberikan. Berikut saran dari para ahli dan hasil perbaikan peneliti sebagai berikut:

Tabel 1. Revisi Desain

Saran	Sebelum	Sesudah Revisi
Cover gunakan gambar guru dan siswa serta kelas di tanah di kanan bawah		
Tugas menulis narasi buat terpisah-pisah gambarnya		

f. Uji Coba Pemakaian

Setelah di uji coba produk dan dinyatakan layak digunakan pada sampel utama maka produk media gambar berseri dapat diuji ke sampel utama yaitu siswa kelas IV. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi atau tidak dilihat dari nilai pretest dan posttest.

2. Kelayakan Media Gambar Berseri

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Arip Febrianto, M.Pd.I selaku dosen Universitas PGRI Yogyakarta. Penilaian media menggunakan skala likert yaitu: 1= tidak layak, 2= kurang layak, 3= layak, 4= sangat layak. Hasil penilaian ahli media memperoleh nilai 65 dari nilai maksimal 80. Nilai tersebut kemudian diolah untuk mengetahui kelayakan media dengan rumus:

$$\frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{65}{80} \times 100\% = 81,25\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan

menurut ahli media dinyatakan “Sangat Layak” dengan presentase sebesar 81,25%.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Arif Dermawan, S.Pd selaku guru kelas IV SDN Tamanan 3. Penilaian materi menggunakan skala likert yaitu: 1= tidak layak, 2= kurang layak, 3= layak, 4= sangat layak. Hasil penilaian ahli materi memperoleh nilai 49 dari nilai maksimal 60. Nilai tersebut kemudian diolah untuk mengetahui kelayakan media dengan rumus:

$$\frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{49}{60} \times 100\% = 81,66\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan menurut ahli materi dinyatakan “Sangat Layak” dengan presentase 81,66%.

c. Respon Siswa

Hasil dari membagikan angket respon siswa terhadap 24 siswa diperoleh total nilai sebesar 1352 dari nilai maksimal 1440. Nilai tersebut kemudian diolah menggunakan rumus:

$$\frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{1352}{1440} \times 100\% = 93\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar berseri dinyatakan “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran dengan presentase sebesar 93%.

3. Efektifitas Media Gambar Berseri

Keefektifan media gambar berseri pada penelitian ini menggunakan uji t-test. Instrumen yang diuji adalah pretest dan posttest. Hasil pretest digunakan sebagai

kontrol dan posttest digunakan sebagai eksperimen.

Tabel 2. Uji T-Test

Paired Samples Statistics						
Pair 1	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean		
Pretest	25.21	24	1.560	.318		
Posttest	28.46	24	3.217	.657		

Paired Samples Correlations				
Pair 1	N	Correlation	Sig.	
Pretest & Posttest	24	-.141	.511	

Paired Samples Test						
Pair	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper	
1	-3.250	3.768	.769	-4.841	-1.659	.4226

Dari hasil output Paired Samples Correlations di atas diperoleh nilai korelasi sebesar 0,511 karena tes ini merupakan sampel berpasangan atau berkorelasi. Kemudian pada tabel Paired Samples Test diperoleh nilai t hitung negatif atau t hitung < t tabel maka perlu menggunakan nilai absolutnya yaitu 4,226. Jika diinterpretasikan maka nilai t sebesar 4,226 > 2,073 dengan nilai Sig. 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar berseri efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV.

B. Pembahasan

1. Langkah-Langkah Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah metode Borg and Gall dengan mengeliminasi 10 langkah penelitian menjadi 6 langkah penelitian yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, uji coba pemakaian. Alasan peneliti hanya menggunakan 6 langkah penelitian karena pertanyaan peneliti sudah bisa terjawab dengan 6 langkah saja.

Langkah-langkah pengembangan produk tahap pertama mencari potensi dan masalah di sekolah. Tahap kedua adalah tahap pengumpulan data dengan observasi dan bertanya kepada guru kelas untuk mengetahui kendala dalam segi materi, penyampaian, dan kondisi pembelajaran. Tahap ketiga adalah desain produk meliputi pembuatan media gambar berseri menggunakan Canva dan Bing Image Creator. Setelah produk selesai dibuat, langkah keempat adalah validasi desain dengan menemui dan meminta nilai ke ahli media dan ahli materi. Setelah dinilai dan diberi saran maka langkah kelima adalah melakukan revisi produk sesuai dengan saran ahli media dan ahli materi. Jika sudah direvisi maka produk bisa masuk langkah keenam yaitu uji coba produk pada sampel uji coba. Langkah terakhir jika media sudah di uji coba dan mendapatkan hasil bagus dapat di uji coba pemakaian pada sampel utama yaitu siswa kelas IV SDN Tamanan 3.

2. Kelayakan Media Gambar Berseri

Untuk mengetahui kelayakan media gambar berseri yang telah dibuat maka dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Para ahli akan menilai media gambar berseri serta memberi saran untuk perbaikan media pembelajaran. Uji kelayakan ini menggunakan instrumen penilaian dengan skala 1-4 untuk ahli media dan ahli materi sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hasil penilaian ahli media memperoleh nilai 65 dari nilai maksimal 80. Nilai tersebut

kemudian diolah untuk mengetahui kelayakan media dengan rumus:

$$\frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{65}{80} \times 100\% = 81,25\%$$

Kelayakan materi dapat dilihat pada lampiran 5 dengan memperoleh nilai 49 dari nilai maksimal 60. Nilai tersebut kemudian diolah untuk mengetahui kelayakan media dengan rumus:

$$\frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% = \frac{49}{60} \times 100\% = 81,66\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan menurut ahli media dinyatakan “sangat layak” dengan presentase sebesar 81,25% dan menurut ahli materi dinyatakan “sangat layak” dengan presentase 81,66% sedangkan presentase dari respon siswa memperoleh 93% sehingga dinyatakan “sangat layak”. Wahyuni, (2019) menyatakan media gambar berseri dinyatakan layak oleh ahli media sebesar 93% dan ahli materi sebesar 95% sehingga media layak digunakan. Sedangkan pada uji lapangan dari respon siswa mendapatkan nilai rata-rata 96% dan dinyatakan “sangat layak”. Nuzula, (2022) menyatakan media gambar berseri layak digunakan dengan presentase 82,5% untuk materi dan skor 78,6% untuk media yang dikembangkan.

3. Efektifitas Media Gambar Berseri

Penggunaan media gambar berseri pada sampel utama menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV. Hasil analisis data menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,514 yang menunjukkan hubungan yang cukup kuat

antara penggunaan media gambar berseri dan peningkatan keterampilan menulis narasi. Pada tabel Paired Samples Test nilai t hitung sebesar 4,392 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 2,073 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$ didukung dengan respon siswa yang memperoleh hasil 93% menyatakan sangat layak digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar berseri efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Islamiah, (2022) yang menyatakan media gambar berseri efektif meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan nilai rata-rata 88% dari respon siswa. Aninsa, (2014) juga menyatakan bahwa penggunaan media gambar berseri mempengaruhi nilai siswa dengan rata-rata post-tes kelas kontrol 81,71 dan kelas eksperimen 86,76. Wulandari, (2015) juga melakukan penelitian mengenai media gambar berseri dan memperoleh hasil t hitung $42,709 > 2,080$ sehingga efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: (1) Pengembangan media gambar berseri menggunakan metode Borg and Gall dengan 10 tahap pengembangan yang dieliminasi menjadi 6 langkah yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain,

uji coba produk, dan uji coba pemakaian yang menghasilkan produk berupa media gambar berseri, (2) Produk yang dikembangkan ini dinyatakan layak digunakan oleh ahli media sebesar 81,25% dan ahli materi dengan presentase 81,66%. Didukung presentase dari respon siswa memperoleh 93% sehingga dinyatakan “sangat layak”, (3) Uji *T-Test (Paired Samples Test)* diperoleh nilai t hitung sebesar $4,226 > 2,073$ dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_0 diterima karena penggunaan media gambar berseri efektif meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Dini. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas IV. Skripsi. Jakarta: UIN
- Arsyad, Azhar. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Budiyanto. 2009. Bahasa Indonesia Menjawab Tantangan. Jawa Tengah: Balai Bahasa Jawa Tengah.
- Islamiah, Dian. dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*. 12(1)
- Maufur, Syibli dan Susi Lisnawati. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia. *Jurnal Al Ibtida* :
Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. 4 (2): 191
- Nuzula, Feiby A.F. 2022. Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Pembelajaran Menulis Narasi di Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*. 10(1)
- Sudjana, Nana dan Achmad Rivai. 2009. Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Syafi'ie, Imam. 1996. Terampil Berbahasa Indonesia I. Jakarta: Balai Pustaka
- Tarigan, H.G (2008). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung. Angkasa.
- Wahyuni, Rizky. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop -Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas IV di SD/MI. Skripsi. Lampung: UIN
- Wulandari, Aprilia Tri. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SDN Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes. Skripsi. Semarang: UNNES