EDUCTUM: Journal Research
Vol. 4, No. 4, Juli 2025, pp. 138~144

Application of Serial Picture Media to Short Story Writing Learning for Fifth Grade Students of SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar

Mery Chris Isabella Saragih[1], Eduardo Sianturi[2], Romaida Karo-karo[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Efarina, Indonesia
Email: merychrissaragih09@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan menulis cerpen siswa melalui penerapan media gambar berseri pada siswa kelas V SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan menulis cerpen akibat minimnya penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 13 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda dan rubrik penilaian menulis cerpen. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai 57,69, berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah penerapan media gambar berseri, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85,77. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,00 < 0,05, sehingga Ha diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa media gambar berseri secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa. Dengan demikian, penggunaan media visual berseri terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan menulis narasi.

Keyword: Media Gambar Berseri; Menulis Cerpen; Pembelajaran Bahasa Indonesia; Pretest; Posttest

ABSTRACT

This study aims to describe the improvement of students' short story writing skills through the application of serial picture media in the fifth-grade class of SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar. The background of this research is the students' low ability in writing short stories due to the lack of visual media used during the learning process. This research employed a quantitative approach with a pre-experimental design, specifically a one-group pretest-posttest model. The sample consisted of 13 students. Instruments included multiple-choice tests and a rubric for assessing short story writing. The pretest results showed an average score of 57.69, which was below the Minimum Mastery Criteria (KKM). After implementing the serial picture media, the posttest average increased to 85.77. Normality and homogeneity tests indicated that the data were normally distributed and homogeneous. The paired sample t-test yielded a significance value of 0.00 < 0.05, thus Ha was accepted. These results demonstrate that serial picture media significantly enhance students' short story writing skills. Therefore, this visual media proves to be effective in supporting Indonesian language learning, particularly in narrative writing skills.

Keyword: Serial Picture Media; Short Story Writing; Indonesian Language Learning; Pretest; Posttest

Corresponding Author:
Mery Chris Isabella Saragih,
Universitas Efarina,
Jl. Pendeta J. Wismar Saragih No.72-74, Bane, Kec. Siantar Utara, Kota Pematang Siantar, Sumatera Utara 21143, Indonesia
Email: merychrissaragih09@gmail.com

1. INTRODUCTION

Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya guna untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik (Harefa, 2022). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik dalam Harefa, D., 2020). Menurut (Iyam dkk., 2022), "pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (*desain*) sebagai upaya untuk

membelajarkan siswa." Dengan demikian kegiatan pembelajaran perlu: 1) berpusat pada peserta didik, 2) mengembangkan kreativitas peserta didik, 3) menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang, 4) bermuatan nilai etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan 5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam (Darmawan Harefa, 2022: 84–85).

Secara umum istilah belajar dimaknai sebagai suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang. Adapun yang dimaksud dengan proses pembelajaran adalah sarana dan cara bagaimana suatu generasi belajar, atau dengan kata lain bagaimana sarana belajar itu secara efektif digunakan. Keaktifan peserta didik tidak hanya dituntut secara fisik saja, tetapi juga dari segi kejiwaan. Apabila hanya fisik peserta didik saja yang aktif, tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif, maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak tercapai. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dan tugas guru/pendidik adalah mengoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Di sini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Jadi, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Ubabudin, 2019:21).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku seseorang, sebagai upaya untuk meningkatkan semangat belajar sehingga dapat tercapai hasil belajar yang lebih baik. Pembelajaran sains sangat erat kaitannya dengan konsep-konsep ilmiah. Pemahaman konsep merupakan aspek terpenting dalam kegiatan belajar sains. Hal tersebut guna menghindari miskonsepsi pada siswa dan merupakan salah satu syarat dalam mencapai keberhasilan belajar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki, mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia (Muhammad Ali, 2020:35).

Di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, banyak materi yang menuntut peserta didik untuk membaca beragam jenis karya sastra, yang di mana karya sastra merupakan hasil dari imajinasi seseorang berdasarkan apa yang sedang dirasakannya. Dalam membuat karya sastra seseorang bebas dalam berkreasi dan berimajinasi guna menghasilkan karya sastra yang terbaik. Sebuah karya sastra merupakan proses kreatif seorang pengarang terhadap realitas kehidupan sosial pengarangnya (Tri Muriyana, 2022:218).

Salah satu jenis karya sastra yang juga termasuk bagian penting dari jenis karya sastra lainnya yaitu cerpen. Salah satu karya sastra yang perkembangannya sangat pesat yaitu cerpen. Abigail (2010, hlm. 40) mengemukakan cerita pendek adalah sebuah karya sastra di dalam ceritanya yang tidak berbelit-belit dan terdapat satu konflik dan langsung terselesaikan saat itu juga. Menurut Aeni dan Lestari (2018, hlm. 7), cerpen adalah suatu karya sastra yang disukai oleh kalangan remaja karena bergenre fiksi. Alasan tersendiri yang terkandung dalam fiksi cerpen dan novel yaitu bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti sehingga seseorang yang membaca fiksi seolah-olah terlibat dan terhanyut ke dalam ceritanya.

Berdasarkan observasi peneliti di SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar, maka ditemukan masalah bahwa semangat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran menulis cerpen sangat rendah. Hal tersebut dikarenakan kurangnya proses pembelajaran menggunakan media gambar di kelas V SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru di sekolah tersebut, maka ditemukan masalah rendahnya minat belajar siswa tanpa menggunakan media. Berdasarkan masalah tersebut, untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka peneliti menawarkan pembelajaran melalui penerapan media gambar terhadap pembelajaran menulis cerpen. Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti menawarkan model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menggunakan media gambar berseri. Media gambar berseri merupakan suatu media visual yang berisi urutan gambar, antara gambar satu dengan yang lain saling berhubungan dan menyatakan suatu peristiwa. Media ini digunakan untuk merangsang daya pikir siswa agar mampu menuangkan ide, gagasan dalam bentuk menulis karangan. Kerumitan bahan yang akan disampaikan dapat diatasi dengan bantuan media (Dian dkk., 2022, hlm. 18).

Media gambar berseri adalah media yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa. Media ini menyajikan gambar yang berurutan sehingga dapat menyajikan informasi yang

nyata dan lengkap. Kata *media* secara harfiah adalah "perantara atau pengantar." Pengertian *media* sebagai sumber belajar adalah manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Guru dapat menyampaikan pelajaran dengan menggunakan media gambar sebagai pendukung. Penggunaan media gambar dapat membantu anak didik untuk memusatkan perhatian terhadap materi yang disampaikan. Media gambar dapat berupa gambar berseri maupun gambar lepas. Gambar berseri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang sedang diceritakan dan menunjukkan adanya kesinambungan antara gambar yang satu dengan lainnya, sedangkan gambar lepas merupakan gambar yang menunjukkan situasi ataupun tokoh dalam cerita yang dipilih untuk menggambarkan situasi-situasi tertentu, antara gambar satu dengan lainnya tidak menunjukkan kesinambungan.

Sesuai penjelasan di atas, dapat disimpulkan pengertian media gambar berseri adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang berupa gambar datar yang mengandung cerita, dengan urutan tertentu sehingga antara satu gambar dengan gambar yang lain memiliki hubungan cerita dan membentuk satu kesatuan. Media gambar berseri merupakan golongan atau jenis media visual gambar datar. Gambar seri memiliki kelebihan yaitu umumnya murah harganya, media gambar menggunakan kertas sebagai bahan baku sehingga harga relatif murah, mudah didapat, untuk mendapatkannya guru bisa menggandakan dengan cara memfotokopi. Penggunaan media ini cukup dilihat dengan mata saja tanpa ada penggunaan alat lain sebagai penyerta. Dapat memperjelas suatu masalah, lebih realistis, dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

2. RESEARCH METHOD

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode eksperimen. Melalui metode ini, peneliti akan memperoleh bukti yang paling meyakinkan tentang penggunaan media *Gambar Berseri* terhadap pembelajaran menulis cerpen, yang diterapkan pada siswa kelas V SD Swasta GKPS No. 1 Pematangsiantar, yang berjumlah 13 orang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *one group pretest-posttest*. Model *one group pretest-posttest design* adalah metode eksperimen yang hanya mengambil satu kelas saja untuk menjadi sampel penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun ajaran 2024/2025. Selanjutnya, penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest*, yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding, dan akan dibandingkan dengan uji-*t* sampel berhubungan pada taraf signifikansi atau tingkat kepercayaan 0,05 (95%).

Posttest yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding dan akan dibandingkan dengan uji-*t* sampel berhubungan pada taraf signifikansi atau tingkat kepercayaan 0,05 (95%).

Tabel 1. Desain Penelitian (One Group pretest posttest)

Kelompok	Pre-tes	Variabel Bebas	Pos-tes
Pra-Eksperimen	Y1	X	Y2

Instrumen yang digunakan peneliti untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen dengan menggunakan media gambar berseri yaitu tes menulis cerpen.

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kemampuan Menulis Cerpen Siswa

Aspek Penilaian	Kategori dan Deskripsi	Skor
1. K easlian tulisan	Tinggi: pokok permasalahan, sudut pandang, gaya bahasa yang digunakan dibuat oleh penulis tanpa menjiplak karya orang lain.	3
	Sedang: sudut pandang dan gaya bahasa saja yang dibuat oleh penulis sedangkan pokok permasalahannya megikuti tulisan orang lain.	2
	Kurang: pokok permasalahan, sudut pandang, gaya bahasa yang digunakan dibuat oleh penulis dengan menjiplak karya orang lain.	1
2. Kesesuaian isi dengan judul	Tinggi: unsur-unsur yang ada di dalam tulisan di sesuaikan dengan judul tulisan.	3
	Sedang: ada unsur-unsur dalam tulisan yang ditak berkaitan dengan judul Tulisan	2
	Kurang: unsur-unsur dalam tulisan tidak disesuaikan dengan judul tulisan.	1
3. Keruntutan teks	Tinggi: isi tulisan runtut mulai dari pembukaan, pengenalan tokoh, konflik, klimaks, penutup.	3
	Sedang: isi tulisan runtut mulai dari pembukaan, pengenalan tokoh, konflik, namun klimaksnya dan penutupnya tidak ada.	2
	Kurang: isi tulisan tidak runtut, penyelesaian konflik lebih dulu di ceritakan sebelum adanya konflik	1
4. Pilihan Kosakata	Tinggi: kosa kata yang dipilih menjadikan tulisan enak di baca dan tidak membosankan.	3
	Sedang: kosa kata yang dipilih menjadikan tulisan enak di baca namun masih sedikit membosankan.	2

Aspek Penilaian	Kategori dan Deskripsi	Skor
5. pilihan tata bahasa	Kurang: kosa kata yang dipilih menjadikan tulisan tidak enak dibaca dan sangat membosankan	1
	Tinggi: tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa baku bahasa Indonesia.	3
	Sedang: tata bahasa yang digunakan tidak perpedoman pada kaidah bahasa baku bahasa Indonesia.	2
	Kurang: tata bahasa yang digunakan sesuai dengan keinginan penulis sendiri tanpa memperhatikan aturan tata bahasa sebenarnya.	1

Nilai = $Skor\ yang\ diperoleh$ / $skor\ maksimal\ x$ 100

Tabel 3. Kategori Penilaian Menulis Cerpen

Skala nilai	Kategori
91-100	Sangat baik (A)
81-90	Baik (B)
71-80	Cukup baik (C)
<70	Kurang baik (D)

Keterangan :

SB = sangat baik; B = baik; C = cukup; K = kurang

Nilai = $Skor\ yang\ diperoleh$ / $skor\ maksimal\ x$ 100

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus uji pembeda. Untuk menguji hipotesis digunakan uji perbedaan mean sampel berhubungan dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{\sum (D)^2}{N}}{N\,(N-1)}}}$$

3. RESULTS AND DISCUSSION

A. Tingkat Kemampun Siswa Menulis Cerpen

Tabel 4. Hasil Kemampuan

No	Kode Peserta Didik	Skor	Keterangan
1	A-1	50	Tidak tuntas
2	A-2	55	Tidak tuntas
3	A-3	55	Tidak tuntas
4	A-4	65	Tidak tuntas
5	A-5	50	Tidak tuntas
6	A-6	55	Tidak tuntas
7	A-7	60	Tidak tuntas
8	A-8	60	Tidak tuntas
9	A-9	50	Tidak tuntas
10	A-10	60	Tidak tuntas
11	A-11	60	Tidak tuntas
12	A-12	55	Tidak tuntas
13	A-13	75	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa skor terendah adalah 50 dan skor tertinggi adalah 75. Rata-rata kemampuan menulis cerpen siswa setelah penerapan media gambar berseri di SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar adalah sebesar 57,69, yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa masih jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

B. Deskripsi Data Pretest Dan Posttest

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik pencapaian tingkat kemampuan siswa dalam menulis cerpen. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar, diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes, sehingga dapat diketahui keterampilan menulis cerpen siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media gambar berseri. Berikut adalah tabel hasil analisis data statistik deskriptif dalam penelitian ini.

Tabel 5. Data Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	13	50	75	57.69	6.957
Posttest	13	75	100	85.77	8.861
Valid N (listwise)	13				

Berdasarkan Tabel 5, nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,69, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,77. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media gambar berseri, di mana hasil setelah diberikan perlakuan menunjukkan capaian yang lebih baik dibandingkan sebelum perlakuan diberikan.

C. Analisis Data

1) Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data kontinu yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, serta untuk memastikan bahwa sampel berasal dari populasi yang sama. Pengujian normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari instrumen tes, dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics 22 for Windows pada taraf signifikansi sebesar 0,05. Data hasil uji normalitas instrumen tes dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Siswa	Pretest	.216	13	.098	.869	13	.051
	Posttest	.150	13	.200*	.913	13	.204

Data pada Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,051 > 0,05 dan *posttest* sebesar 0,204 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Karena data memenuhi asumsi normalitas, maka syarat untuk melakukan uji parametrik terpenuhi.

2) Uji Homogenitas

Sebelum melakukan uji-*t*, perlu dilakukan uji homogenitas data untuk mengetahui apakah varians data dari kelompok yang dibandingkan bersifat homogen. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Levene's Statistic Test* pada taraf signifikansi 0,05. Data hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Siswa	Based on Mean	1.086	1	24	.308
	Based on Median	.852	1	24	.365
	Based on Median and with adjusted df	.852	1	23.972	.365
	Based on trimmed mean	1.046	1	24	.317

Berdasarkan Tabel 4.4, data *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai signifikansi *Levene's Statistic* sebesar 0,308 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti asumsi homogenitas terpenuhi.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam menulis cerpen di SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar setelah penerapan media pembelajaran gambar berseri. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_a (Hipotesis alternatif): Penerapan media pembelajaran gambar berseri dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen di kelas V SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar.
- H_0 (Hipotesis nol): Penerapan media pembelajaran gambar berseri tidak dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen di kelas V SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar.

Tabel 8. Uji Hipotesis Paired

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Kelas - Kemampuan Siswa	70.231	15.860	3.110	76.637	63.825	22.579	25	.000

Berdasarkan hasil belajar pada Tabel 8, diperoleh nilai signifikansi *(sig. 2-tailed)* sebesar 0,00 < 0,05. Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran gambar berseri dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen di kelas V SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar.

Dalam penelitian ini, sebelum pelaksanaan perlakuan, peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* kepada siswa sebagai langkah awal untuk mengetahui tingkat kemampuan menulis cerpen. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan awal siswa kelas V SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar dalam menulis cerpen melalui penerapan media gambar berseri. Berdasarkan hasil *pretest*, diperoleh skor terendah sebesar 50 dan skor tertinggi sebesar 75, dengan nilai rata-rata sebesar 57,69. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih berada jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Setelah kemampuan awal diketahui, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media gambar berseri. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil analisis, rata-rata *pretest* sebesar 57,69 meningkat menjadi 85,77 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan media gambar berseri, yang membuktikan efektivitas media tersebut dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Azizah et al. (2024), yang menyatakan bahwa media gambar berseri dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermanfaat, serta mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran.

Setelah penelitian selesai dilakukan, peneliti melakukan interpretasi terhadap hasil pengujian statistik yang telah dilaksanakan, guna menjawab rumusan masalah. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Sementara itu, hasil uji homogenitas menggunakan *Levene's Statistic* menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, kedua prasyarat uji statistik parametrik telah terpenuhi, sehingga uji hipotesis dapat dilanjutkan.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan analisis statistik inferensial melalui *paired sample t-test* untuk melihat signifikansi perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,00 < 0,05, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran gambar berseri efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa kelas V SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar.

Kaitan penggunaan media gambar berseri dengan peningkatan bahasa ekspresif siswa adalah bahwa media ini mampu melatih daya imajinasi anak sehingga merangsang mereka untuk aktif bertanya dan mengemukakan pendapat berdasarkan gambar yang dilihat. Maufur & Lisnawati (2017) menyatakan bahwa media gambar berseri menggabungkan fakta dengan ide-ide yang tergambar secara visual, sehingga mendorong siswa mengekspresikan perasaan dan gagasan secara lisan. Hal ini menjadi stimulus yang efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Sementara itu, peningkatan kemampuan kognitif siswa juga dapat difasilitasi melalui pembentukan kelompok belajar. Selain meningkatkan pemahaman, pembelajaran kelompok juga mengajarkan siswa untuk menerima keberagaman dalam kelompok mereka (Israwati et al., 2019).

Arsyad (2019) menegaskan bahwa stimulus visual mampu meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam tugas-tugas seperti mengingat, mengenang kembali, dan menghubungkan fakta dengan konsep. Dengan demikian, penggunaan media gambar berseri membantu siswa membangun koneksi antara pengalaman visual dan pemahaman konseptual.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan menulis cerpen sebelum menggunakan media pembelajaran gambar berseri pada siswa kelas V SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar berada dalam kategori sangat rendah, karena hasil penilaian *pretest* menunjukkan nilai rata-rata di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah penerapan media pembelajaran gambar berseri, kemampuan menulis cerpen siswa berada dalam kategori sangat baik, dengan hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata di atas KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa kelas V SD Swasta GKPS No. 1 Pematang Siantar mengalami peningkatan yang signifikan setelah pembelajaran menggunakan media gambar berseri dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

REFERENCES

Abdul, L. (2021). Upaya meningkatkan literasi sains melalui media pembelajaran berbasis komputer. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, *15*(1), 20–32.

Arsad. (2020). Pelaksanaan belajar PAI dalam meningkatkan akhlak siswa di MAN Tanjung Jebung Timur Nipah Panjang. *Jurnal Pendidikan Guru*, *1*(2), 60–73.

Bahri, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran *wordless picture* dengan komputer untuk kecakapan *writing* di Pontianak. *Jurnal Teknik Informatika*, *9*(5), 1–12.

Dian Islamiah, dkk. (2022). Pengembangan media pembelajaran gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *12*(1), 18.

Harefa, D. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa dengan pembelajaran koopertif Amach pada aplikasi jarak dan perpindahan. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, *8*(1), 84–85.

Israwati, Rosmiati, Julia Putri, & Irma Yana L. (2019). Penerapan media gambar berseri untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini pada Kelompok B TK Permata Bunda Banda Aceh. *Jurnal Serambi Konstruktivitas*, *1*(2), 64–70.

Manalu, R. J., Tumanggor, E. J., Sidauruk, M. A. B., Sitorus, H. A., Damanik, G. T. I., & Herman, H. (2023). Pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative script* dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri

056915 Perumnas Batu 6 dalam keterampilan menyimak. *Journal on Teacher Education*, *4*(3), 204–211. https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12245

Mariani, M., Butarbutar, M., Siahaan, Y., Silalahi, M., & Herman, H. (2022). The influence of digital literature, creativity, and learning motivation era society 5.0 on student learning outcomes Kalam Kudus SD Christian SD Pematang Siantar review from a parent's perspective (case study of science class V SD). *Sultanist: Jurnal Manajemen dan Keuangan*, *10*(2), 177–186. https://doi.org/10.37403/sultanist.v10i2.443

Maufur, S., & Lisnawati. (2017). Pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas III MI Al-Washliyah Perbutulan Kabupaten Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, *4*(2), 175–189.

Mery, & Adi. (2023). Pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi berbasis *experiential learning*. *JOTE: Journal of Teacher Education*, *4*(4), 267–268.

Muti, U. (2021). Penerapan media gambar berseri untuk meningkatkan karangan narasi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *7*(7), 100–115.

Napitupulu, A. T., Simanjuntak, G. W., Silaban, L. P., Tampubolon, S. E., Sinaga, S. M., Br Simanjuntak, T. L., Herman, H., Munthe, M. V. R., Sitanggang, A., & Naibaho, W. (2023). Penggunaan gambar sebagai media untuk meningkatkan kosakata Bahasa Inggris pada peserta didik kelas V SDN 091288 Sibaganding. *Beru'-beru': Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 1–8. https://doi.org/10.31605/jipm.v2i1.2749

Pangaribuan, F., Sinaga, J. A. B., & Herman. (2021). Desain lembar aktivitas siswa (LAS) untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami konsep pembagian pecahan di SD Negeri 095173 Sihemun. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, *1*(1), 69–76. https://doi.org/10.46306/jub.v1i1.15

Sinaga, M., Sherly, S., & Herman, H. (2024). Pengaruh gaya kepemimpinan altruistik dan supervisi kelas untuk meningkatkan kepuasan kerja guru di SD wilayah Siantar naungan YPK ST. Yoseph Pematangsiantar. *Bulletin of Community Engagement*, *4*(2), 1–7. https://doi.org/10.51278/bce.v4i2.1089

Zendrato, E. P., Ambarita, H. B., Budu, P. F., Herman, H., & Siahaan, T. M. (2023). Upaya guru meningkatkan kedisiplinan siswa kelas 2 di SD Swasta GKPS II Pematang Siantar terhadap proses pembelajaran daring dengan metode media-video. *Journal on Teacher Education*, *4*(3), 181–187. https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12228