

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV Sekolah Dasar

Aldi Fakhru Najib^{1*}, Prasena Arisyanto², Wawan Priyanto³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Email: aldinajib99@gmail.com^{1*}

Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah peserta didik tidak tertarik dengan buku bacaan yang memuat pengetahuan atau buku pelajaran, peserta didik lebih tertarik membaca buku cerita, komik dan buku yang didalamnya memuat gambar-gambar saja. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui karakteristik, kevalidan dan kepraktisan media buku cerita bergambar untuk pembelajaran tema selalu berhemat energi. Hasil penelitian yaitu pengembangan buku cerita bergambar dalam bentuk digital atau e-book. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Rata-rata persentase kevalidan media dari ahli materi sebesar 93% dan persentase rata-rata keseluruhan hasil dari ahli media yaitu 93%. Persentase hasil tanggapan guru terhadap media buku cerita bergambar yaitu sebesar 93% dan persentase hasil tanggapan peserta didik keseluruhan sebesar 90%. Berdasarkan dari hasil validasi pada ahli materi dan ahli media serta hasil tanggapan guru dan peserta didik terhadap media buku cerita bergambar dapat disimpulkan bahwa media dinyatakan valid dan praktis, dapat digunakan dalam pembelajaran. Saran yang dapat disampaikan adalah guru dapat menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar pada proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media Pembelajaran, Buku Cerita Bergambar*

Abstract

The background that drives this research is that students are not interested in reading books that contain knowledge or textbooks, students are more interested in reading story books, comics and books that contain only pictures. The purpose of this study was to determine the characteristics, validity and practicality of picture storybook media for learning the theme of always saving energy. The result of the research is the development of picture story books in digital form or e-books. This type of research is research and development (research and development). The average percentage of media validity from material experts is 93% and the average percentage of overall results from media experts is 93%. The percentage of the results of the teacher's responses to the picture story book media is 93% and the percentage of the overall student responses is 90%. Based on the validation results from material experts and media experts as well as the results of teacher and student responses to picture story book media, it can be concluded that the media is valid and practical, can be used in learning. Suggestions that can be conveyed are teachers can use picture storybook learning media in the learning process.

Keywords: *Development, Learning Media, Picture Story Book.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi manusia, pentingnya pendidikan menjadikan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Pendidikan membantu seseorang untuk beradaptasi dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi, baik untuk diri sendiri maupun masyarakat. Pendidikan sendiri merupakan proses pendewasaan diri baik itu akal maupun hati seseorang melalui proses pendidikan dan pengajaran yang memberikan dampak bagi manusia, dari tidak tahu jadi tahu, tidak bisa menjadi bisa dan tidak ahli menjadi ahli. Manfaat dari pendidikan yaitu agar peserta didik menjadi manusia seutuhnya, karena pada dasarnya pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan Negara. Suatu Negara dikatakan maju apabila pendidikannya maju, dengan adanya pendidikan di sekolah, diharapkan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi diri dari peserta didik agar dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkepribadian baik, berakhlak mulia,

cerdas dalam berpikir, kreatif, cakap, bertanggung jawab dan mempunyai keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dengan adanya pendidikan seseorang akan mampu mengembangkan berbagai aspek penting dalam diri yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Pengembangan ketiga aspek tersebut diperlukan peserta didik agar tercapai tujuan pendidikan nasional.

Pentingnya ketercapaian suatu tujuan pendidikan tentunya tidak hanya berharap pada sistematika pendidikan yang ada saja, namun tentunya dibutuhkan tenaga pendidik yang kompeten dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang kreatif, inovatif serta menarik agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Salah satu upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang menarik yaitu pendidik dapat menyusun media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Dalam proses pembelajaran beberapa peserta didik juga mengalami mudah bosan karena kurang menariknya pembelajaran ataupun materi yang terdapat di bacaan yang terkesan membosankan. Sehingga penyampaian materi kurang maksimal karena peserta didik kesulitan dalam membaca dan memahami materi pembelajaran.

Sanaky (2013:3) media pembelajaran diartikan “sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran”. Dalam definisi tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang berfungsi membawa pesan dalam pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru untuk menyampaikan suatu materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu fungsi lain dari media pembelajaran adalah membantu mengkonkretkan bersifat bahan yang abstrak, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik. Guru selain bertugas mengajar juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan untuk proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran dalam bentuk grafis adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar adalah buku bacaan yang memiliki cerita disertai dengan gambar, gambar tersebut menggambarkan suasana yang terjadi pada cerita baik berupa dongeng, legenda atau cerita binatang (fabel). Pemilihan buku gambar merupakan solusi alternatif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik untuk peserta didik sekolah dasar, karena di dalamnya terdapat gambar-gambar yang merangsang peserta didik untuk memperhatikan bacaan. Buku cerita bergambar Menurut Nurgiyantoro (2005: 152) “dengan gambar-gambar cerita menarik yang dihadirkan, peserta didik akan membaca dengan penuh kesungguhan, mengikuti dan mencoba memahami alur gambar aksi yang dilihatnya, gambar tersebut akan menjadi salah satu daya gerak mengembangkan fantasi lewat imajinasi dan logika”.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan kampus mengajar angkatan 2 yang diselenggarakan pada tanggal 2 Agustus 2021 sampai 17 Desember 2021 di SD Negeri Dumeling 02, permasalahan yang ditemukan peneliti adalah peserta didik tidak tertarik dengan buku bacaan yang memuat pengetahuan atau buku pelajaran, peserta didik lebih tertarik membaca buku cerita, komik dan buku yang didalamnya memuat gambar-gambar saja. Ketidaktertarikan peserta didik terhadap buku bahan pelajaran dikarenakan terlalu memuat banyak teks materi, latihan soal yang sulit serta gambar atau ilustrasi didalamnya kurang menarik. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih menyukai buku bacaan yang memuat gambar atau ilustrasi yang menarik, daripada buku pelajaran yang hanya memuat teks tanpa gambar atau ilustrasi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Umi Faizah pada tahun 2009 yang berjudul “Keefektifan cerita bergambar untuk pendidikan nilai dan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia” penggunaan buku cerita bergambar sangat cocok diberikan untuk anak usia sekolah dasar. Pada penelitian tersebut, didapatkan hasil bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan keterampilan berbahasa berupa keterampilan menyimak dan keterampilan membaca. Penggunaan buku cerita bergambar juga dapat membuat peserta didik tertarik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, peserta didik lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran dibandingkan peserta didik yang tidak menggunakan buku cerita bergambar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar pada Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Kelas IV Sekolah Dasar”. Adapun untuk buku cerita bergambar yang akan peneliti kembangkan mengambil materi dari kelas 4 tema 2 subtema 2. Hal tersebut dimaksudkan oleh peneliti untuk menjawab solusi dari rendahnya minat baca peserta didik terutama di sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang dipilih peneliti dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau RnD (*research and development*). Menurut Sugiyono (2016:297) mendefinisikan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengujikeefektifan produk tersebut. Peneliti menggunakan prosedur penelitian media pembelajaran model ADDIE dari Robert Maribe Barch. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Tahapan-tahapan tersebut harus dilaksanakan secara sistematis. Penelitian ini dilakukan di kelas 4A pada semester gasal Tahun pelajaran 2022/2022 di SD Negeri Dumeling 02 Kabupaten Brebes. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah observasi, wawancara, angket validasi, angket tanggapan guru dan angket tanggapan peserta didik. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis deskriptif, data diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, tanggapan guru dan tanggapan peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Studi Pendahuluan

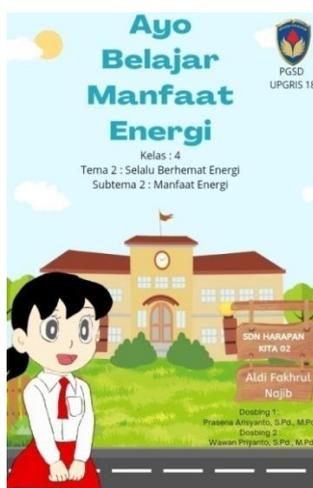
a) *Analysis*

Analysis atau tahap analisa data yaitu berdasarkan hasil wawancara dari kepala sekolah dan guru kelas 4 SD Negeri Dumeling 02, serta observasi pembelajaran serta media dapat ditarik kesimpulan yaitu pelaksanaan pembelajaran berjalan baik meskipun masih terdapat kendala selama proses pembelajaran, fasilitas sarana dan prasarana pendukung proses pembelajaran belum sepenuhnya terpenuhi, penggunaan media hanya di beberapa kesempatan saja dan literasi membaca anak baik namun media buku yang digunakan peserta didik kurang menarik minat membacanya. Media pembelajaran yang tersedia untuk literasi membaca peserta didik sangat terbatas dikelas, sehingga peneliti berinisiatif mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang dapat menambah alat pendidikan. Berdasarkan observasi media yang telah dilaksanakan perlu adanya suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat membaca peserta didik dan tidak membuat bosan untuk dibaca, maka peneliti memilih media buku cerita bergambar.

Hasil pengembangan

a) *Design*

Tahap Pengembangan produk peneliti melakukan tahapan perencanaan yaitu mengumpulkan referensi buku cerita bergambar, mencari dan menginstall aplikasi yang akan digunakan untuk proses pengeditan, membuat alur cerita dan karakter untuk cerita, Proses pengeditan menggunakan aplikasi Canva, Setelah media pembelajaran yaitu buku cerita bergambar jadi, dilakukan adanya validasi ahli materi dan ahli media. Jika sudah melakukan validasi maka media dapat diujicobakan. Desain tampilan produk awal adalah sebagai berikut :



Gambar 1 Sampul Depan Media Buku Cerita Bergambar



Gambar 2 Latar Tempat Buku Cerita Bergambar

Hasil Uji Keefektifan

a) *Development*

Development atau tahap pembuatan dan pengujian produk, hasil dari desain produk pengembangan video pembelajaran selanjutnya dilakukan adanya validasi untuk memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran Rofian, S.Pd., M.Pd, Choirul Huda, S.Si., S.Pd., M.Si., M.Pd. dosen Universitas PGRI Semarang.

Hasil dari penilaian ahli materi dan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut

1) Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Choirul Huda, S.Si., S.Pd., M.Si., M.Pd. Berikut tabel hasil penilaian oleh validator :

Tabel 1 Hasil Analisis Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
		Ahli materi
		Tahap 1
1	Kesesuaian	12
2	Kelayakan	14
3	Penyajian	8
4	Kompetensi	22
Skor yang diperoleh		56
Skor maksimal		60
Persentase		93%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis penilaian ahli materi pada tabel 1 dilaksanakan melalui satu tahap penilaian, validator memberikan penilaian, masukan dan saran. Validator memberikan penilaian dengan persentase 93% dengan kategori "sangat baik". Selain itu validator memberikan saran untuk memperkaya materi dan mengembangkan materi dengan materi berorientasi HOTS.

2) Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh dua validator dari dosen Universitas PGRI Semarang yaitu Choirul Huda, S.Si., S.Pd., M.Si., M.Pd, sebagai ahli 1 Rofian, S.Pd., M.Pd, sebagai ahli 2. Berikut tabel hasil penilaian oleh validator:

Tabel 2 Hasil Analisis Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Ahli 1	Ahli 2	
		Tahap 1	Tahap 1	Tahap 2
1	Desain Produk	16	5	15
2	Kelayakan Produk	10	5	12
3	Kesesuaian dengan Prinsip Pengembangan media	18	9	18
4	Keunggulan Produk	12	5	11
Skor yang diperoleh		56	24	56
Skor maksimal		60	60	60
Persentase		93,3%	40%	93,3%
Kategori		Sangat Baik	Kurang	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis penilaian ahli media pada tabel 2, validator memberikan penilaian, masukan dan saran agar produk layak digunakan. Pada ahli media pertama memberikan penilaian dengan satu tahapan dan mendapat persentase 93% dengan kategori “sangat baik”, validator memberikan saran untuk menambah tujuan pembelajaran di salah satu halaman buku. Ahli kedua melakukan validasi dengan dua tahap, tahap pertama mendapatkan persentase yang rendah yaitu 40% dengan kategori “kurang”. Ahli media kedua memberikan beberapa saran dan masukan yaitu mengganti karakter utama dan pendukung, memperjelas alur cerita, perbanyak variasi gerakan dan sudut pandang kamera yang lebih variatif.

b) Implementation

Pada tahap ini merupakan tahapan pelaksanaan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Dalam pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya

Pelaksanaan implementasi media buku cerita bergambar dilaksanakan dengan baik secara keseluruhan, peneliti melakukan serangkaian kegiatan sebagai berikut :

1. Peneliti melakukan pengenalan produk media pada peserta didik melalui presentasi produk didepan kelas dengan menggunakan LCD proyektor yang menampilkan media buku cerita bergambar.
2. Peneliti menyebarkan angket tanggapan peserta didik setelah pengenalan produk media buku cerita bergambar selesai dilakukan.
3. Peneliti mengenalkan produk media buku cerita bergambar kepada guru kelas IV SD Negeri Dumeling 02 dengan melihat media menggunakan *smartphone*.
4. Penilaian angket tanggapan guru dilaksanakan setelah guru memeriksa media yang dibuat.

c) Evaluation

Pada tahap ini peneliti mengevaluasi hasil angket yang diisi oleh guru dan peserta didik. Jika respon terhadap media pembelajaran belum optimal, maka dilakukan revisi untuk menghasilkan produk akhir. Keefektifan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar dapat dilihat dari survei peserta didik dan guru

Berikut hasil angket tanggapan guru dan angket tanggapan peserta didik di SDN Dumeling 02.

1) Penilaian Angket Tanggapan Guru

Penilaian angket mengenai respon guru ini dilakukan guru kelas IV SDN Dumeling 02 yaitu Ibu Yessi Amaliyah, S.Pd., SD. Berikut hasil penilaiannya :

Tabel 3 Hasil Angket Tanggapan Guru

No	Aspek yang dinilai	Jumlah skor
1	Aspek Kesesuaian	3
2	Aspek Kebahasaan	3
3	Aspek Penyajian	3
4	Aspek Efektifitas bagi Peserta Didik	3
5	Aspek Kelayakan Produk	2
Skor		14
Skor maksimal		15

Persentase = $\frac{\text{skordiperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$	93%
Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 hasil dari angket tanggapan guru dapat diketahui mendapat persentase 93% dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar bersifat praktis untuk digunakan.

2) Penilaian Angket Tanggapan Peserta Didik

Penilaian angket mengenai respon guru ini dilakukan seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Dumeling 02. Berikut hasil penilaiannya :

Tabel 4 Hasil Penilaian Tanggapan Peserta Didik

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor maksimal	Persentase	Kriteria
1	Kemudahan Pemahaman	70	75	93%	Sangat baik
2	Kemandirian Belajar	44	50	88%	Sangat baik
3	Keaktifan Belajar	45	50	90%	Sangat baik
4	Minat Baca Terhadap Media Buku Cerita Bergambar	45	50	90%	Sangat baik
5	Penyajian media buku cerita bergambar	22	25	88%	Sangat baik

Berdasarkan tabel 4 merupakan hasil penilaian tanggapan peserta didik kelas IV SDN Dumeling 02 yang berjumlah 25 peserta didik. Penjabarannya yaitu skor penilaian media buku cerita bergambar pada aspek kemudahan pemahaman sebesar 70 dari skor maksimal yaitu 75 dengan persentase 93% berkategori “sangat baik”, aspek kemandirian belajar mendapatkan skor sebesar 44 dari skor maksimal 50 dengan persentase 88% berkategori “sangat baik”, selanjutnya aspek keefektifan belajar mendapat skor 45 dari skor maksimal 50 dengan persentase 90% berkategori “sangat baik”, kemudian aspek Minat Baca Terhadap Media Buku Cerita Bergambar mendapatkan skor 45 dari skor maksimal 50 dengan persentase 90% berkategori “sangat baik”, dan terakhir aspek penyajian media buku cerita bergambar mendapat skor 22 dari skor maksimal 25 dengan persentase 88% berkategori “sangat baik”. keseluruhan skor yang didapat yaitu 226 dari skor maksimal 250 sehingga persentase keseluruhan yaitu 90% berkategori “sangat baik”. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar dapat digunakan secara praktis dan berdaya guna untuk proses pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang interaktif, menarik pembaca terutama peserta didik karena didalamnya tidak hanya memuat tulisan melainkan juga terdapat gambar yang disukai peserta didik dan buku cerita bergambar ini berbentuk *e-book* sehingga sifatnya fleksibel bisa digunakan pada pembelajaran daring maupun luring. Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar dikatakan valid dan praktis. Kevalidan media didasarkan pada hasil validasi ahli materi dan ahli media dan kepraktisan media didasarkan pada hasil angket tanggapan guru dan peserta didik. Maka dari itu dalam proses pembelajaran kedepannya diharapkan guru dapat menggunakan media buku cerita bergambar yang sudah dikembangkan, mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan diharapkan dapat mengembangkan media buku cerita bergambar yang memuat materi lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Faizah, U. (2009). Keefektifan cerita bergambar untuk pendidikan nilai dan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Skripsi. Crakawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol No 3.
- Hujair. AH. Sanaky. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dirpantara.
- Krisnawan, Hilarius A. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Anti Korupsi Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II B SD Negeri Dayuharjo Tahun Pelajaran 2016-2017. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta

- Nurgiyantoro, B. (2005). Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Sugiyono, (2016).Metode Penelitian Pengembangan Research and Development. Bandung: ALFABETA
- Vindaswari, R. F & Dahlan A. (2018). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Nilai-nilai Kepedulian bagi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. Skripsi. *FUNDADIKDAS: Fundamental Pendidikan Dasar*. Vol 1 No 3 hal 148-160.