

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS
KONTEKSTUAL PADA TEMA 7 KEBERSAMAAN KELAS II SD**

***DEVELOPMENT OF CONTEXTUAL BASED PICTURE STORYBOOK MEDIA
ON THEME 7 TOGETHERNESS FOR CLASS II PRIMARY SCHOOL***

Kisma Nabila¹, Samsul Bahri²

^{1,2} Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan, Indonesia

¹kismanabila@umnaw.ac.id, ²samsulbahri@umnaw.ac.id

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis masalah yang valid, praktis dan efektif, secara khusus tujuannya untuk mengembangkan media Media Buku Cerita Bergambar pada Tema 7 Kebersamaan Kelas 2 SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan Model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) namun dimodifikasi menjadi 3D. Model pengembangan 3D terdiri dari define, design, dan develop. Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap develop karena Produk yang telah dikembangkan adalah produk media ajar dalam membaca yaitu sebuah buku cerita yang dilengkapi dengan gambar mengenai materi pada tema 2 kebersamaan untuk siswa sekolah dasar. temuan dan pembahasan yang telah dikemukakan diperoleh beberapa kesimpulan dari hasil validitas terhadap buku cerita bergambar yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat valid dengan persentase 88,2 % dari aspek validasi isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Buku Cerita Bergambar, Tema 7 Kebersamaan.

Abstract

This development research generally aims to develop valid, practical and effective problem-based learning tools, specifically the aim is to develop Picture Story Book Media on Theme 7 Togetherness for Grade 2 Elementary School. This research is a type of development research (Research and Development) using the 4D development model developed by Thiagarajan (1974) but modified to 3D. The 3D development model consists of define, design, and develop. This research was only carried out to the development stage because the product that has been developed is a teaching media product for reading, namely a story book equipped with pictures regarding material on theme 2 togetherness for elementary school students. The findings and discussions that have been presented have obtained several conclusions from the validity results of the picture story books that have been developed showing very valid results with a percentage of 88.2% from the validation aspects of content, language, presentation and graphics.

Keywords: Learning Media, Picture Story Books, Theme 7 Togetherness

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar sangat penting untuk mewujudkan suasana belajar salah satunya adalah meningkatkan minat baca siswa. Dengan adanya media pembelajaran buku cerita bergambar di sekolah akan meningkatkan minat siswa dalam membaca. Adapun kurangnya minat siswa dalam membaca, disebabkan penggunaan media yang dipakai tidak menarik untuk membangkitkan minat baca siswa. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di sekolah terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran sangat minim sekali, sehingga siswa kelas II sekolah dasar masih rendah dalam minat baca.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah sangat penting untuk meningkatkan minat baca siswa. Berdasarkan observasi di SDN 105349 Paluh Kemiri pada 25 April 2023 terdapat kurangnya minat membaca siswa, dikarenakan sedikit fasilitas buku yang akan dibaca. Sekolah tersebut lebih fokus pada buku pelajaran dan sedikit buku cerita. Produk buku cerita bergambar ini bisa membantu siswa dalam membaca dan

menambahkan minat membaca siswa. Pada tingkat siswa kelas rendah guru memfokuskan bagaimana cara agar siswanya bisa membaca secara cepat tanpa tersendat-sendat nantinya. Dengan adanya produk penelitian buku cerita bergambar bisa membantu siswa untuk meningkatkan minat baca siswa.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Fitria et al., 2023). Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami (Magdalena et al., 2021).

Berdasarkan pendapat diatas bahwasannya Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa pada materi serta meningkatkan respon awal pada proses pembelajaran. Penggunaan media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar (Syafira & Damayanti, 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran (Zahro & Sukartiningsih, 2022).

Media pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan minat membaca siswa adalah buku cerita bergambar. Sebab dengan Buku cerita bergambar menjadi sesuatu yang umum dan lumrah bagi siswa dan dipakai juga sebagai salah satu sumber pembelajaran. Menarik sebagai sumber pembelajaran, karena cerita dapat divisualisasikan dengan gambar dan warna-warna yang menarik sesuai dengan alur dan latar cerita (Apriliani & Radia, 2020). Melalui penelitian Liu Dkk (Nasution & Lestari, 2022), mengatakan bahwa hanya buku bergambar dapat meningkatkan pengetahuan anak, terutama dalam dampak kehidupan sehari-hari. Dari penelitian tersebut menyatakan dengan adanya buku cerita bergambar akan membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan siswa bukan saja pengetahuan disekolah tapi di kehidupan sehari-harinya.

Minat baca berarti disposisi yang mendorong individu untuk mencari peluang dan sumber daya untuk melaksanakan kegiatan membaca (Tarigan, 2019). Ada dua cara untuk memeriksa minat seseorang dalam membaca. pertama seseorang tertarik kegiatan seperti membaca, sehingga ketika dihadapkan dengan buku, individu yang memiliki keinginan yang lebih besar, pengakuan dan mengingat mereka diarahkan pada kegiatan membaca. Kedua, pendekatan lain didasarkan pada isi atau objek yang menarik, bahwa minat stimulus materi untuk mempengaruhi kemampuan individu. Dalam pendekatan ini, lebih terfokus pada faktor-faktor situasional yang mempengaruhi minat baca. Misalnya, jenis bacaan, proses dan memori individu dalam membaca alam ekspositori, rangsangan visual seperti objek atau gambar yang dilihat, timulus pendengaran seperti pernah mendengar percakapan yang berbicara tentang membaca, atau kombinasi dari visual dan pendengaran seperti TV (Taulabi et al., 2017).

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media Media Buku Cerita Bergambar pada Tema 7 Kebersamaan Kelas 2 SD.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research & Development). Mawanto et al., (2020) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.

Prosedur penelitian dalam pengembangan ini menggunakan Model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) namun dimodifikasi menjadi 3D. Model pengembangan 3D terdiri dari define, design, dan develop. Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap develop karena Produk yang telah dikembangkan adalah produk media ajar dalam membaca yaitu sebuah buku cerita yang dilengkapi dengan gambar mengenai materi pada tema 2 kebersamaan untuk siswa sekolah dasar.

1. Tahap Define (Pendefinisian), tahap pendefinisian ini sering disebut dengan tahap analisis. Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan pembelajaran, yaitu; Analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.
2. Tahap Design (Perancangan), tahap perancangan merupakan tahap pembuatan produk. Ada tiga langkah yang harus dilakukan pada tahap ini yaitu rancangan awal pemilihan alat dan bahan yang di butuhkan dalam pembuatan media, merancang bentuk-bentuk media cerita bergambar, dan menyusun kerangka yang masih terpisah menjadi satu dalam pembuatan isi media.
3. Tahap *Development* (pengembangan), tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media dan perbaikan media berdasarkan saran para ahli. Produk yang akan di kembangkan oleh peneliti adalah media komik. Media yang telah di kembangkan oleh peneliti akan di validasi oleh 3 validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Pada tahap pengembangan ini, peneliti mulai mengumpulkan bahan materi dan juga merancang serta menyiapkan alat dan bahan untuk pengembangan media. Media yang dikembangkan adalah media buku cerita bergambar. Media ini di desain semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II Sekolah Dasar.

Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuesioner/Angket. Kuesioner atau angket pada media buku cerita bergambar pada tema 7 kebersamaan kelas II SD di validasi oleh ahli materi, ahli media yaitu Dosen, dan ahli pembelajaran yaitu respon guru. Angket tersebut digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan, penyempurnaan produk dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menarik atau tidaknya media buku cerita bergambar pada tema 7 kebersamaan yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Belajar Pada Pembelajaran Tematik. Proses pengembangan Buku Cerita Bergambar ini berdasarkan model penelitian Thiagarajan yang dibatasi 3D yang terdiri dari Define (Penelitian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan). Adapun tahap pengembangan Buku Cerita Bergambar ini yaitu.

1. Tahap Define

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan pembelajaran dan menganalisis tujuan pembelajaran. Adapun tujuan dilakukan tahap ini adalah:

a. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Analisis kebutuhan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik tema 7 “Kebersamaan”. Menurut peneliti, salah satu faktor pendukung keberhasilan dari pembelajaran adalah adanya penggunaan media pembelajaran. Saat ini penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat menambah minat baca dan motivasi belajar siswa. Maka dari itu

peneliti tertarik mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

b. Analisis Tujuan Pembelajaran

Pada langkah ini peneliti melakukan analisis pada konsep-konsep yang akan diajarkan pada proses pembelajaran seperti mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan diajarkan. Adapun dari tujuan pembelajaran tersebut adalah dengan adanya buku cerita bergambar maka akan meningkatkan minat baca siswa dalam materi kebersamaan pada tema 7 kelas II SD.

2. Tahap Design

Materi yang dipilih dalam cerita bergambar sebagai media pembelajaran menggunakan buku tema kelas II. Dari buku cerita yang dibuat sesuai dengan tema Tema 7 Kebersamaan. Materi ini sangat diperlukan oleh siswa baik dalam kehidupan sekolah juga dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya buku cerita ini bisa membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan indikator yang telah digunakan.

Adapun alat yang diperlukan dalam menyiapkan material dan elemen. Menyiapkan alat yang digunakan dalam pembuatan buku cerita bergambar. Merancang buku cerita bergambar diawali merancang tema, konsep, dan pembuatan buku cerita. Adapun alat-alat digunakan dalam pembuatan seperti: aplikasi word, dan aplikasi canva.

Didalam pembuatan buku cerita bergambar, peneliti membuat buku cerita bergambar dari sebuah aplikasi canva. Alat tersebut digunakan dalam membuat cerita dan gambar. Cerita awalnya dibuat di sebuah aplikasi word yang diedit dan disalin ke canva sesuai gambar yang digunakan.

Penelitian ini menghasilkan produk buku cerita bergambar dengan ukuran A4 menggunakan kertas art cartoon 260gram untuk sampul buku dan art paper 150gram untuk isi buku dengan warna yang full colour dan huruf yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah *Comic Sans* ukuran 20 pt, Spasi 1,5.

3. Tahap Development

Dalam tahap pengembangan terdapat beberapa hal yang dilakukan antara lain:

a. Menentukan Kompetensi Dasar (KD)

Kompetensi dasar yang dipilih dalam pengembangan buku cerita bergambar ini adalah sesuai dengan RPP yang digunakan peneliti. Pemilihan KD ini didasarkan atas pertimbangan bahwa ada kesesuaian antara materi yang tercakup di dalamnya dengan isi buku cerita yang akan dibuat. Materi utama yang akan diajarkan adalah tentang kebersamaan. Materi ini memiliki 4 subtema diantaranya yaitu kebersamaan di rumah, kebersamaan di sekolah, kebersamaan di tempat bermain dan kebersamaan di tempat wisata.

b. Menentukan Materi

Materi yang akan menjadi konten buku cerita merupakan materi Kelas II Tema 7 Kebersamaan. Pemilihan materi ini berdasarkan analisis kebutuhan pada pembelajaran siswa Kelas II UPT SPF SD Negeri 105349 Paluh Kemiri.

c. Menentukan Isi Cerita

Isi cerita dalam buku cerita bergambar ini akan disesuaikan dengan materi pada tema 7 kebersamaan. Tahapan berikutnya adalah membuat atau menyusun narasi. Langkah yang akan ditempuh adalah pembuatan desain

gambar. Berikut ini adalah penjabaran bagian-bagian pada buku yang dikembangkan:

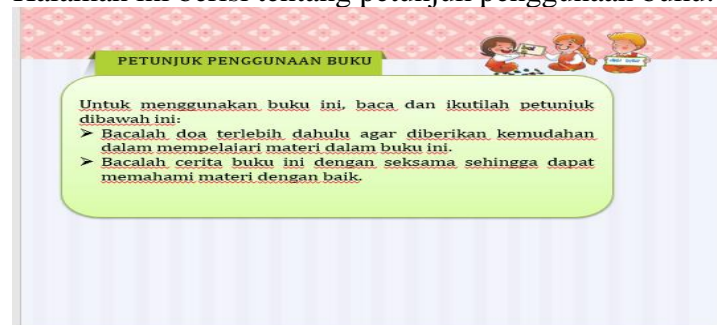
1) Cover Depan

Bagian cover depan terdiri atas judul buku, gambar, dan nama penulis. Bagian cover dibuat menggunakan aplikasi canva dengan desain warna, gambar, tulisan yang menarik siswa.



2) Halaman Depan

Halaman ini berisi tentang petunjuk penggunaan buku:



3) Bagian Cerita

Berikut adalah salah satu Bagian cerita berisi tentang tema 7 kebersamaan. Alur cerita dalam buku ini berkaitan dengan materi pembelajaran siswa Kelas II SD.





- 4) Validasi Buku Cerita Bergambar
peneliti melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing tentang buku cerita bergambar pada tema 7 “Kebersamaan” yang dikembangkan sebelum dilakukan validasi oleh validator.

Tabel I. Hasil Validasi Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar

No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jml	Skor maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Kelayakan isi	20	16	18	54	60	90	Sangat Valid
2	Kebahasaan	18	16	17	51	60	85	Sangat Valid
3	Penyajiaan	35	27	31	93	105	88.5	Sangat Valid
4	Kegrafikan	23	21	23	67	75	89.3	Sangat Valid
Jumlah		96	80	89	265	300	352,8	Sangat Valid
Presentasi Rata-rata							88.2	

Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 88,2. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media buku cerita bergambar pada tema 7 “Kebersamaan” yang dikembangkan “Sangat Valid” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Validator ahli pembelajaran tidak memberikan catatan revisi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, temuan dan pembahasan yang telah dikemukakan diperoleh beberapa kesimpulan dari hasil validitas terhadap buku cerita bergambar yang telah dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat valid dengan persentase 88,2 % dari aspek validasi isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Fitria, N., Munandar, D. S., & Arifudin, O. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(3), 2239–2252. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i03.4660>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mawanto, A., Siswono, T. Y. E., & Lukito, A. (2020). Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 424–437. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.243>
- Nasution, T. F. Z., & Lestari, N. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Di Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 94–104.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Syafira, R. A., & Damayanti, M. I. (2020). Pengembangan Media Big Book Untuk Penguatan Karakter Siswa Melalui Aktivitas Membaca Nyaring Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 2918–2927.
- Tarigan, N. T. (2019). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 02(02), 141–152.
- Taulabi, I., Imron, A., & Khoiruddin, M. A. (2017). Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini Di Taman Baca Masyarakat. *LISAN AL-HAL: Jurnal Pengembangan Pemikiran Dan Kebudayaan*, 11(1), 137–158. <https://doi.org/10.35316/lisanalhal.v11i1.165>
- Zahro, L. M., & Sukartiningsih, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Android untuk Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(07), 1425–1438.