

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS  
PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA  
KEWAJIBAN DAN HAKKU DI KELAS III SD**

***DEVELOPMENT OF PROBLEM BASED LEARNING PROBLEM BASED MEDIA  
PICTURE STORY BOOKS IN LEARNING THEMATIC THEME OF MY  
OBLIGATIONS AND RIGHTS IN CLASS III OF PRIMARY SCHOOL***

**Venny Oktavia,<sup>1</sup> Nurhasanah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan, Indonesia

<sup>1</sup>vennyoktavia@umnaw.ac.id, <sup>2</sup>nurhasanah@umnaw.ac.id

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model *4D* yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Hasil validasi ahli materi tahap kedua mendapatkan persentase sebesar 88%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat valid” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku. Berdasarkan hasil validasi media mendapatkan persentase sebesar 92%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku. Berdasarkan hasil uji kepraktisan respon guru mendapatkan persentase sebesar 88%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat valid” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku. Validasi ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa media buku cerita bergambar berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik tema kewajiban dan hakku di kelas III SD.

**Kata kunci:** Buku Cerita Bergambar, Kewajiban Dan Hakku

**Abstract**

*This research is a type of research and development referring to the 4D model consisting of Define, Design, Development and Dissemination. The instrument used to collect data was a questionnaire. Data analysis techniques were descriptive qualitative. The results of the second stage of material expert validation got a percentage of 88%. This percentage included the criteria of "very valid" to be used as a medium in learning activities for grade III of elementary school students with the theme of Kewajiban dan Hakku. Based on the results of media validation, the percentage was 92%. This percentage included the criteria of "very feasible" to be used as a medium in learning activities for grade III of elementary school students with the theme of obligations and rights. Based on the results of the practicality test, the teacher's response got a percentage of 88%. This percentage included the criteria of "very valid" to be used as a medium in learning activities for grade III elementary school students with the theme of Kewajiban dan Hakku. Linguist validation got a percentage of 90%. Based on the validation results obtained, it can be stated that the picture book media was based on Problem Based Learning on thematic learning on the theme of Kewajiban dan Hakku in grade III of elementary school.*

**Keywords:** *Picture Storybook, My Obligations and Rights*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam memajukan suatu bangsa dan dapat melahirkan generasi yang berkualitas. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan rakyat Indonesia agar memiliki kecakapan dalam kehidupan dengan berkepribadian yang beriman, bermanfaat, berinovasi, imajinatif, berakhlak mulia serta ikut serta dalam membangun kehidupan yang lebih baik dalam lingkup masyarakat, bangsa, negara, dan peradaban dunia (Kurniawati & Koeswanti, 2020). Dalam Kurikulum 2013 pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran tematik, pembelajaran tematik merupakan kumpulan dari beberapa tema yang memuat pokok bahasan pengajaran yang kemudian diintegrasikan ke dalam satu topik (Apriliani & Radia, 2020).

Pengembangan kurikulum 2013 adalah langkah lebih lanjut menuju pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang menekankan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu. Menurut (Hidayat & Siti Khayroiyah: 2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Desyandri, dkk (2019) Pada tingkat sekolah dasar kurikulum tersebut menerapkan pendekatan tematik terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran dengan menggunakan tema.

Pembelajaran tematik adalah kesatuan suatu tema-tema yang memuat gagasan pengajaran dan mengintegrasikan ke dalam beberapa topik. Pembelajaran tematik diterapkan pada tingkat Sekolah Dasar (Sari & Syamsi, 2015). Pembelajaran tematik mengintegrasikan mata pelajaran IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn, SBdP dan PJOK. Kegiatan pembelajaran tematik dapat melalui media, hal ini terjadi karena adanya usaha dari guru untuk berkomunikasi antar pesan dengan sumber lewat media pembelajaran (Julianti & Mawardi, 2018).

Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru. Perangkat pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar. Suhadi (dalam Frisnoiry, 2013:13) menjelaskan bahwa Perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran". karakteristik pembelajaran tematik yaitu berpusat kepada peserta didik, menyenangkan dan sesuai minat peserta didik. Selain itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, adanya inovasi dan pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik menjadi tuntutan bagi guru. Tingkat satuan pendidikan yang dianggap sebagai dasar penanaman ilmu untuk siswa adalah di jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan yang ditempuh pada pendidikan dasar akan menjadi fondasi bagi proses pendidikan selanjutnya. Proses menumbuhkan minat baca pada anak MI/SD akan lebih efektif apabila orang tua dan guru sebagai pendidik di sekolah secara bersama-sama berperan aktif dalam membimbing anaknya. Salah satu penunjang pendidikan dasar supaya berjalan secara optimal adalah dengan menanamkan kebiasaan membaca sejak dini. Kebiasaan membaca merupakan salah satu kunci keberhasilan seseorang dalam meraih ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai alternatif untuk menanamkan kebiasaan membaca dan menunjang kemandirian siswa salah satunya dengan membuat sumber belajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan siswa SD. Siswa cenderung lebih tertarik dengan buku yang lebih banyak gambar serta warna daripada tulisan. Selain itu, mereka lebih senang membaca buku cerita bergambar daripada buku pelajaran karena kalimatnya yang pendek dan mudah dipahami.

Hasil observasi pada saat peneliti magang di SDN 101815 Sidodadi ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan membaca sehingga berdampak pada kegiatan proses pembelajaran yang tidak dapat berlangsung secara optimal. faktor yang menjadi penghambat kurangnya minat membaca siswa diantaranya adalah kurangnya media belajar yang beragam untuk menyampaikan materi pelajaran. Sekolah membutuhkan media berupa buku cerita bergambar yang sangat dibutuhkan siswa untuk mengembangkan imajinasinya, Masalah lain yang menjadi kendala dalam menarik minat membaca di

sekolah tersebut yaitu ketersediaan buku bacaan yang kurang bervariasi membuat siswa merasa kurang antusias untuk membaca. Maka dari itu diperlukan media belajar yang menarik minat siswa dalam membaca. Siswa dapat memahami isi materi apabila terdapat gambar yang mendukung serta tulisan yang singkat dan jelas. Guru hanya menggunakan buku paket pada kegiatan proses pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Oleh karena itu, perkembangan kemampuan membaca siswa dalam proses pembelajaran harus memperoleh perhatian yang serius bagi pendidik. Sumber belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kemampuan berbahasa serta perkembangan siswa dapat menjadi alternatif dalam membantu kemampuan membaca siswa SD.

Sumber belajar yang menarik sangat cocok jika digunakan pada anak sekolah dasar, karena usia anak sekolah dasar berkisar antara 6-12 tahun. Pada usia tersebut anak sudah dapat berfikir secara nyata serta dapat memahami atas apa yang telah dibaca dan dilihat pada buku cerita bergambar, karena buku cerita bergambar dapat dilihat dan diraba. Oleh karena itu media yang digunakan harus disediakan agar dapat menghasilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, salah satu media yang dapat digunakan adalah buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar merupakan buku bacaan yang di dalamnya terdapat cerita dan disertai dengan gambar, gambar pada buku menggambarkan suasana di dalam cerita baik itu dalam bentuk dongeng, legenda ataupun cerita binatang (fabel). Lestari (2016:24) menyatakan bahwa buku cerita bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Sedangkan menurut Krisnawan (2017:24) bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang dibuat dengan memadukan cerita, gambar dan bahasa yang sederhana serta dikemas halaman sampul yang menarik.

Model yang dapat membantu peserta didik mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, salah satunya adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan pendidik untuk mengajak peserta didik menelusuri suatu permasalahan yang diperoleh dari dunia nyata, berdasarkan materi yang dibahas, dan mencari solusinya dari informasi yang relevan secara berkelompok, Fauzan dan Lubis (2020). Pengembangan media buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran yang didesain menggunakan model *problem based learning* ini diharapkan dapat memudahkan siswa agar lebih memahami isi pelajaran, menantang untuk menemukan pengetahuan baru, meningkatkan aktivitas pembelajaran, memahami masalah dalam dunia nyata dan mengembangkan berpikir kritis.

Hal ini diperkuat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Tyanda Fachrunissa Zein Nasution (2022) yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Di Kelas IV SD”. dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa Dengan adanya buku cerita bergambar peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat dari hasil penelitian buku cerita bergambar memperoleh nilai rata-rata dari ahli bahasa sebesar 83,33% dikategorikan sangat layak, memperoleh nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 90,08% dikategorikan sangat layak, memperoleh nilai rata-rata dari ahli media sebesar 91,66% sangat layak Hal ini menunjukkan buku cerita bergambar yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran..

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Desain pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa buku cerita bergambar tema kewajiban dan hakku. Penelitian dan pengembangan *R&D* (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi. (Sugiyono, 2017: 3-5).

Pada pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar tema kewajiban dan hakku ini, peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan model *4D* yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), (Sugiyono, 2017).

Subjek dalam penelitian ini adalah Validator Ahli Materi yaitu Dosen, Validator Ahli Bahasa yaitu Dosen, Ahli Media yaitu Dosen dan Guru untuk mengetahui respon terhadap kelayakan Pengembangan buku cerita bergambar tema kewajiban dan hakku kelas III SD yang dikembangkan.

#### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data menggunakan metode skala dengan modifikasi skala Likert. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang digunakan dalam kuisioner, mengungkap sikap dan pendapat seseorang terhadap suatu fenomena. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif.

Pada penelitian ini, persentase Kelayakan Validitas, Efektif dan Praktis media akan dihitung oleh Pertama, ahli materi. Kedua, ahli bahan ajar, ketiga guru mata pelajaran dan keempat adalah siswa sebagai responden. Ahli materi, ahli media, ahli bahasa yaitu dosen dan guru.

##### **a. Uji Validasi Ahli Materi**

Validasi media buku cerita bergambar dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai media buku cerita bergambar yang dirancang. Setiap pakar diminta untuk menilai media tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Uji ahli atau Validasi dilakukan dengan responden para ahli. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan.

Acuan penghitungan persentase Validasi berdasarkan data yang diperoleh dari ahli materi. Setelah seluruh persentase Validasi dihitung, untuk mengetahui seberapa Valid media tersebut digunakan.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

##### **b. Uji Validasi Ahli Media**

Validasi media buku cerita bergambar dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai media buku cerita bergambar yang dirancang. Setiap pakar diminta untuk menilai media tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Uji ahli atau Validasi dilakukan dengan responden para ahli. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan.

Acuan penghitungan persentase Validasi berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media. Setelah seluruh persentase Validasi dihitung, untuk mengetahui seberapa Valid media tersebut digunakan.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

##### **b. Uji Validasi Ahli Media**

Validasi media buku cerita bergambar dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai media buku cerita bergambar yang dirancang. Setiap pakar diminta untuk menilai media tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Uji ahli atau Validasi

dilakukan dengan responden para ahli. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan.

Acuan penghitungan persentase Validasi berdasarkan data yang diperoleh dari ahli bahasa. Setelah seluruh persentase Validasi dihitung, untuk mengetahui seberapa Valid media tersebut digunakan.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Analisis data kepraktisan diperoleh dari lembar uji kepraktisan oleh pendidik. Penilaian produk berdasarkan lembar angket yang telah diisi oleh praktisi dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Penskoran untuk masing-masing indikator menggunakan skala likert.

**Tabel 3.8 Kriteria Lembar Keefektifan**

No	Persentase	Kriteria
1	0-20%	Sangat tidak Praktis
2	21 - 40 %	Tidak Praktis
3	41 - 60 %	Kurang Praktis
4	61-80%	Praktis
5	81-100%	Sangat Praktis

(Sumber : Ridwan, 2010: 89)

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase Kepraktisan berdasarkan data yang diperoleh dari guru. Setelah seluruh persentase kepraktisan dihitung, untuk mengetahui seberapa praktis media tersebut digunakan.

$$\text{Nilai Efektifitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran buku cerita bergambar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari lima langkah yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), dan Penyebaran (*Dissemination*).

Media buku cerita bergambar pada pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada anak didik dan dapat meningkatkan minat baca siswa, karena buku cerita bergambar dikemas semenarik mungkin sehingga dapat memotivasi siswa dalam membaca serta memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat memberikan efek pada hasil belajar siswa. Analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh dalam tahapan setiap pengembangan diuraikan dibawah ini :

### **Tahap *Development* (pengembangan)**

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media dan perbaikan media berdasarkan saran para ahli. Produk yang akan di kembangkan oleh peneliti adalah Pengembangan buku cerita bergambar tematik tema kewajiban dan hakku siswa kelas III SD. Media yang telah di kembangkan oleh peneliti akan di validasi oleh 4 validator yaitu ahli materi dosen, ahli media dosen, ahli bahasa yaitu dosen dan respon guru yaitu guru.

## Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi adalah ibu Safrida Napitupulu, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah Dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi materi oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi materi dilakukan dengan cara memberikan *print out* RPP yang disajikan dalam media buku cerita bergambar berupa kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk dilihat dan dinilai apakah media sesuai dengan materi yang terdapat pada RPP. Lembar validasi untuk ahli materi terdiri dari 10 pernyataan terkait dengan materi dan penyajiannya dalam media buku cerita bergambar. Validasi materi dilakukan oleh seorang Dosen Universitas Muslim Nusantara yaitu ibu Safrida Napitupulu, S.Pd., M.Pd. Berikut ini validasi ahli materi tahap pertama :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{34}{50} \times 100\%$$

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 2 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 68%. Persentase ini termasuk kriteria “valid” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku.

Setelah dilakukannya perbaikan/revisi validasi materi kedua dilakukan pada tanggal 13 juli 2023 bahwa hasil penelitian ahli materi pada tahap kedua sudah dapat dikatakan valid.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{44}{50} \times 100\%$$

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 2 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli materi tahap kedua mendapatkan persentase sebesar 88%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat valid” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku.

## Validasi Ahli Media

Validator ahli media adalah Bapak Dinur Syahputra, S.T., M.Kom Beliau adalah Dosen Universitas Battuta. Validasi media oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media buku cerita bergambar untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada dosen ahli media. Lembar validasi terdiri dari 9 pernyataan.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{44}{50} \times 100\%$$

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 2 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli materi tahap kedua mendapatkan persentase sebesar 88%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat valid” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku.

Berdasarkan validasi media tahap kedua diatas, penilaian secara keseluruhan terhadap validasi media mendapatkan persentase sebesar 92%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku.

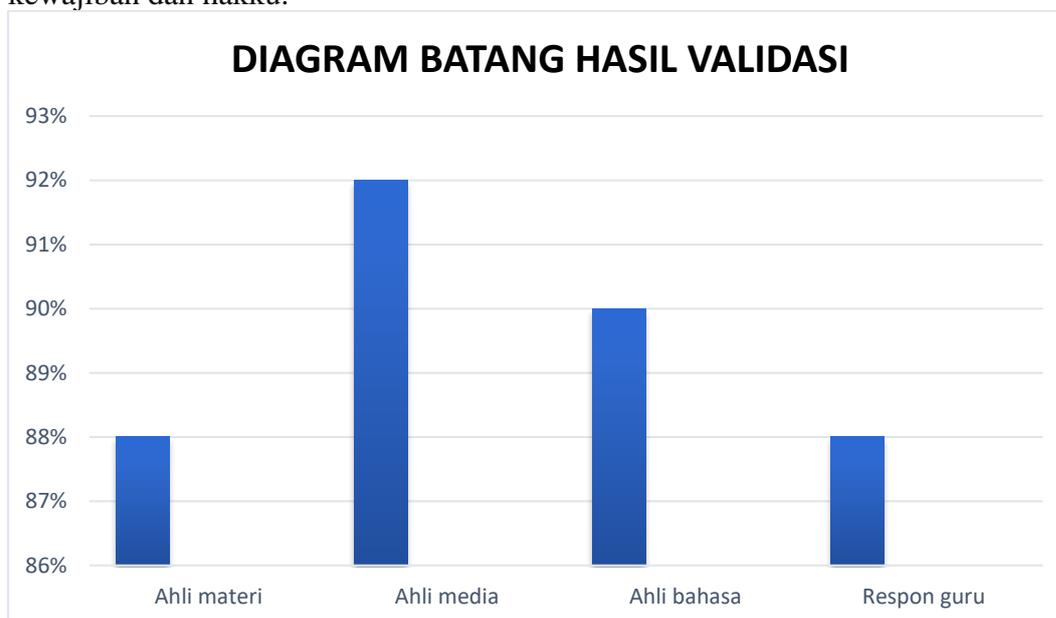
## Kepraktisan Respon Guru

Validator respon guru adalah Ibu Henni, S.Pd Beliau adalah guru kelas III SD Singosari Delitua. Uji kepraktisan respon guru bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Uji kepraktisan oleh guru dilihat dari dua aspek yaitu tujuan pembelajaran dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada media buku cerita bergambar. Uji kepraktisan dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada guru. Lembar angket terdiri dari 10 pernyataan yang terbagi ke dalam 2 aspek. .

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 2 aspek diatas, Rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap respon guru mendapatkan persentase sebesar 88%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat valid” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku. Validasi Ahli Bahasa

Validasi dilakukan oleh Ibu Mimi Rosadi, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi bahasa dilakukan dengan cara memberikan media buku cerita bergambar untuk dilihat oleh ahli bahasa yang kemudian dinilai apakah bahasa yang ada pada media sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas III SD. validasi ahli bahasa dilakukan pada 21 Juni 2023.

Berdasarkan penjelasan yang terbagi ke dalam 2 aspek yaitu aspek tampilan bahasa dan tampilan kalimat, Penilaian secara keseluruhan terhadap Validasi ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 90%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat valid” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku.



**Gambar 7**

## Tahap Penyebaran (*Dissemination*)

Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Pada penelitian ini produk yang akan di sebarakan adalah media buku cerita bergambar tema kewajiban dan hakku untuk siswa dan guru kelas III SD.

## Pembahasan

Berdasarkan saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi, maka dihasilkan produk akhir media pembelajaran berupa media buku cerita bergambar tema Kewajiban dan Hakku di kelas III SD. Berdasarkan evaluasi, saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi maka media dinyatakan layak untuk dijadikan media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Definition-Design-Development-Implementaion- Dissemination*).

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Berdasarkan hasil validasi ahli materi tahap kedua mendapatkan persentase sebesar 88%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat valid” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku. Berdasarkan hasil validasi media mendapatkan persentase sebesar 92%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan respon guru mendapatkan persentase sebesar 88%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat valid” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku. Validasi ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 90%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat valid” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema kewajiban dan hakku.

Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan sangat membantu dalam penyampaian materi khususnya pembelajaran tematik tema kewajiban dan hakku.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian yang telah dilaksanakan dengan metode R&D dan model 4D yaitu tahap pendefinisian (*difine*), tahap perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*dessemination*), yang menghasilkan sebuah produk berupa media buku cerita bergambar.
2. Media buku cerita bergambar dinyatakan layak/valid digunakan pada tema Kewajiban dan Hakku di kelas III SD. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil validasi validasi ahli materi yaitu 68% dengan kriteria “valid”, hasil rata-rata validasi media yaitu 92% dengan kriteria “sangat valid”, hasil rata-rata validasi bahasa yaitu 90% dengan kriteria “sangat valid”, dan hasil rata-rata respon guru 88% dengan kriteria “sangat valid” atau dapat dikatakan valid/layak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid.(2014). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Crita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Mmembaca Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Arsyad, Azhar.(2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2012). Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Desyandri., Vernanda, D. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. Dalam Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4 (pp.163-174)

- Frisnoiry.2013.Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Membelajarkan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik di SMP Negeri 7 Binjai.Medan:Program Pascasarjana UNIMED.
- Hidayat & Siti Khayroiyah. (2018). “Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri” *Jurnal Math Education Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- Julianti, I. A., & Mawardi. (2018). Penerapan Desain Pembelajaran Tematik Integratif Alternatif Berbasis Sub-subtema untuk Meningkatkan Kebermaknaan dan Hasil Belajar. *Publikasi Pendidikan*, 8(3), 206. <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i3.6598>
- Khairani M.(2017). Psikologi Belajar. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- 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, Skripsi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Kurniawati, R. T. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca . *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 7.
- Lestari, M. D. (2016). Pengembangan Buku Cerita Untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial, Jujur dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah, Skripsi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Ozsezer, M. S. B., & Canbazoglu, H. B. (2018). Picture in Children’s Story Books: Children’s Perspective. *International Journal of Educational Methodology*, 4(4), 205–217. <https://doi.org/10.12973/ijem.4.4.205>
- Prabowo. Pembelajaran Tematik Terpadu. Malang: Gaya Media, 2013
- Sari, I. P., & Syamsi, K. (2015). Pengembangan Buku Pelajaran Tematik-Integratif Berbasis Nilai Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab
- Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slameto. 2013. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudirman, Arif S. (2014). Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutikno, M.S(2009). Belajar dan pembelajaran “upaya kreatif dalam mewujudkan Pembelajaran yang berhasil”. Cetakan kelima, Bandung: prospect.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017