



PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Windi Yuliani

Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia
Windi.yuliani3738@student.unri.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa 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. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar "Batu Belah Batu Betangkup" dan mengetahui kelayakan buku cerita bergambar tersebut. Produk buku cerita bergambar ini dibuat menggunakan aplikasi *Clip Studi Paint*. Metode penelitian yang digunakan adalah model 4D terdiri dari empat tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, instrumen penelitian yang digunakan telah melalui proses validasi dengan validator. Jenis data yang dihasilkan berupa data kuantitatif yang dianalisis menggunakan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kuantitas produk. Hasil validasi dari para ahli menyatakan bahwa produk buku cerita bergambar "Batu Belah Batu Betangkup" yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan. Penilaian ahli desain produk dengan persentase rata-rata 88.91% dengan kategori sangat layak, penilaian ahli bahasa dengan persentase rata-rata 95.8% dengan kategori sangat layak, dan pengguna lapangan berdasarkan produk dengan persentase rata-rata 95.83% serta penilaian bahasa dengan persentase rata-rata 95.5% dengan kategori sangat layak dan uji coba produk respon siswa memperoleh 91.5% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar sangat layak digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, buku cerita bergambar

DEVELOPING A PICTURE STORYBOOK AS LEARNING MEDIA

ABSTRACT

The level of the education unit which is considered as the basis to build knowledge is the elementary school. Education pursued in elementary school becomes the foundation for the next education process. This study aimed to develop a picture storybook of "Batu Belah Batu Betangkup" and to find out the feasibility of the picture storybook. This book was made by using the cup studio paint application. The research method used was the 4D model consisting of four stages, namely define, design, develop, and disseminate. The data collection was carried out through a questionnaire, which has been validated by an expert. The type of data was quantitative data which were analyzed by using the assessment criteria guidelines to determine the quantity of the product. The validation results from experts revealed that the picture storybook "Batu Belah Batu Betangkup" developed by the researcher was very suitable to be used as a learning medium. The results obtained that the average percentage from the design experts was 88.91% with a very feasible category, while the average percentage from the language experts was 95.8% with a very decent category. Then, the average percentage from field users was 95.83%. After that, the average score for the language assessment was 95.5% with a very feasible category. Lastly, the result of the product trial based on the students' response was 91.5% with the very good category. Thus, the picture storybook media was very suitable to be used as learning media for elementary school students.

Keywords: instructional media, picture storybooks

Submitted	Accepted	Published
11 Januari 2021	18 Maret 2021	24 Januari 2022

Citation	:	Yuliani, W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(1), 76-84. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8276 .
----------	---	---

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang cepat disegala bidang, terutama dibidang pendidikan. Bidang pendidikan, lembaga dituntut meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) demi terwujudnya manusia-manusia Indonesia yang sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan

mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

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. Hal ini diperkuat oleh Prastowo yang menjelaskan bahwa pendidikan dasar memiliki dua fungsi utama, yaitu 1) memberikan pendidikan dasar berkaitan dengan kemampuan berfikir kritis, membaca menulis, berhitung, penguasaan dasar-dasar untuk mempelajari saintek, serta kemampuan berkomunikasi, dan 2) pendidikan dasar memberikan dasar-dasar untuk mengikuti pendidikan pada jenjang selanjutnya. 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. Sebagaimana teori belajar yang dimukakan oleh Piaget, yaitu anak usia 6 sampai 12 tahun (MI) berada pada fase operasional konkret. Anak pada fase ini berfikir atas dasar pengalaman-pengalaman langsung, dan mereka berfikir tentang objek-objek atau benda yang ia temukan secara langsung serta aktivitas-aktivitas yang dapat ia lakukan dengan menggunakan benda-benda yang ia temui.

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. 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). Mengapa buku cerita bergambar? Karena pada dasarnya menurut Nugriyantoro (2005:152) bahwa “dengan gambar-gambar cerita menarik yang dihadirkan, siswa 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”.

Gambar yang terdapat di dalam buku berfungsi sebagai pendukung sekaligus menyampaikan isi cerita. Karena menurut 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. 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.

Fakta di atas menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan membaca sehingga berdampak pada kegiatan proses pembelajaran yang tidak dapat berlangsung secara optimal. Siswa dapat memahami isi materi apabila terdapat gambar yang mendukung serta tulisan yang singkat dan jelas. 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.

Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan buku cerita bergambar untuk pembelajaran agar lebih menarik minat siswa untuk membaca dan memudahkan guru untuk menyampaikan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model 4D yang terdiri dari Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, Penyebaran (Thiagarjan, 2016). Penelitian Pengembangan (development & research) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012). Penelitian pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau

menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkap”. Menurut Tague, dkk (2014:xii) menyatakan bahwa “penelitian pengembangan adalah upaya mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori”. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Putra (2013:67) bahwa “secara sederhana R&D bisa di definisikan sebagai metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari dan menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa prosedur bermakna.

Pengembangan buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkap” ini menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu

define, design, develop dan disseminate. Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif berupa skor penilaian yang diberikan oleh validator terhadap buku cerita bergambar yang dikembangkan. Data hasil penelitian berupa hasil penilaian validasi yang dilakukan dengan 1 ahli media, 1 ahli bahasa, dan 1 orang guru sebagai ahli lapangan.

Aspek penilaian yang dinilai oleh ahli dibuat dalam skala likert dengan skor 1-4. Dengan menggunakan skala ini dapat memberikan kebebasan bagi validator untuk memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Buku cerita bergambar yang dikembangkan jika penilaian rata-rata validator dikategorikan layak dan sangat layak. Validasi media ditentukan oleh nilai rata-rata tiap aspek yang didapatkan dari validator dengan rumus:

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

Tabel 1 Persentase Kriteria Validitas Buku Cerita Bergambar

No	Interval Rata-Rata Persentase (%)	Kategori Respon
1	76-100	Sangat Layak
2	51-75	Layak
3	26-50	Tidak Layak
4	0-25	Sangat Tidak Layak

Sumber:Modifikasi, (Sugiyono,2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini disajikan hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkap”. Berdasarkan pada tahap-tahap bab III, maka deskripsi hasil penelitian dibagi menjadi 4 bagian yaitu: tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Validasi buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkap” dilakukan dengan 3 validator yaitu 1

ahli media, 1 ahli bahasa dan 1 guru sekolah dasar sebagai ahli lapangan. Pada proses validasi juga dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari para validator. Setelah melakukan revisi validator akan melakukan penilaian terhadap buku cerita bergambar sesuai dengan instrumen validasi buku cerita bergambar. Berikut adalah hasil validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli lapangan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Persentase Rata-Rata Aspek	Kategori Validasi
1	Desain Cover	93.75%	Sangat Layak
2	Isi	87.5%	Sangat Layak
3	Desain Buku	83.3%	Sangat Layak
	Rata-Rata Persentase	88.18%	Sangat Layak

Pada aspek desain cover memperoleh rata-rata 93.75% dengan kategori sangat layak. Pada aspek isi buku cerita bergambar terdapat empat indikator yang digunakan untuk menilai desain produk yang dikembangkan oleh peneliti, pada aspek ini memperoleh nilai rata-rata 87.5% dengan kateegori sangat layak. Pada aspek desain

buku memperoleh rata-rata 83.3% dengan kategori sangat layak. Rata-rata kelayakan produk buku cerita bergambar yang digunakan untuk kelayakan buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkap” keseluruhan memperoleh persentase 88.18% dengan kategori sangat layak.

Tabel 3. Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Persentase Rata-Rata Aspek	Kategori Validasi
1	Kesederhanaan	100%	Sangat Layak
2	Penekanaan	91.6%	Sangat Layak
3	Keseimbangan	100%	Sangat Layak
4	Keterpaduan	91.6%	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase		95.8%	Sangat Layak

Pada aspek kesederhanaan memperoleh presentase skor 100% dengan kategori sangat layak. Pada aspek penekanan memperoleh persentase skor 91.6% dengan kategori sangat layak. Pada aspek keseimbangan memperoleh persentase skor 100% dengan kategori sangat layak. Pada aspek keterpaduan memperoleh

persentase skor 91.6% dengan kategori sangat layak. Rata-rata kelayakan bahasa yang digunakan untuk kelayakan buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkap” secara keseluruhan memperoleh persentase 95.8% dengan kategori sangat layak.

Tabel 4. Data Validasi Desain Produk Pengguna Lapangan

No	Aspek Penilaian	Persentase Rata-Rata Aspek	Kategori Validasi
1	Desain Cover	93.75%	Sangat Layak
2	Isi	93.75%	Sangat Layak
3	Desain Buku	100%	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase		95.83%	Sangat layak

Pada aspek desain cover memperoleh persentase skor 93.75% dengan kategori sangat layak. Pada aspek isi memperoleh persentase skor 93.75% dengan kategori sangat layak. Pada aspek desain cover memperoleh skor 100% dengan

kategori sangat layak. Rata-rata kelayakan media yang digunakan untuk kelayakan buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkap” keseluruhan memperoleh persentase 95.83% dengan kategori sangat layak.







Tabel 5. Data Validasi Bahasa Pengguna Lapangan

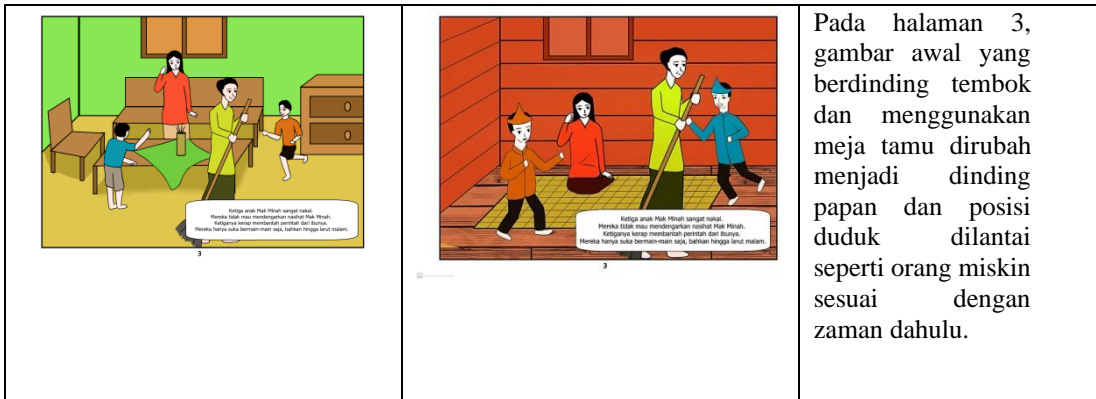
No	Aspek Penilaian	Presentase Rata-Rata Aspek	Kategori Validasi
1	Kesederhanaan	100%	Sangat Layak
2	Penekanan	91%	Sangat Layak
3	Keseimbangan	100%	Sangat Layak
4	Keterpaduan	91%	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase		95.5%	Sangat Layak

Pada aspek kesederhanaan memperoleh presentase skor 100% dengan kategori sangat layak. Pada aspek Penekanan memperoleh presentase skor 91% dengan kategori sangat layak. Pada aspek keseimbangan memperoleh presentase skor 100% dengan kategori sangat layak. Pada aspek keterpaduan memperoleh

presentase skor 91% dengan kategori sangat layak. Rata-rata kelayakan bahasa yang digunakan untuk kelayakan buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkup” secara keseluruhan memperoleh presentase 95.5% dengan kategori sangat layak.

Tabel 6. Gambar Sebelum dan Sesudah di Validasi

Gambar Sebelum Validasi	Gambar Sesudah Validasi	Keterangan
		<p>Gambar pada cover dirubah dari bentuk awal tulisan berwarna kuning dirubah menjadi warna yang terang agar lebih menarik untuk siswa SD, kemudian judul asal cerita yang awalnya terletak dibagian kiri bawah, dirubah posisi menjadi kekanan atas dan diblok dengan latar putih agar lebih jelas, kemudian bentuk batu dibuat seperti terbelah.</p>
		<p>Pada halaman 1, gambar rumah dirubah menjadi bentuk rumah pada zaman dahulu di indragiri hilir, kemudian suasana sekitar rumah dirubah menjadi rawa-rawa.</p>
		<p>Pada halaman 2, gambar yang awalnya hanya berjualan sendiri dirubah menjadi ramai agar terlihat seperti sedang berjualan dipasar.</p>



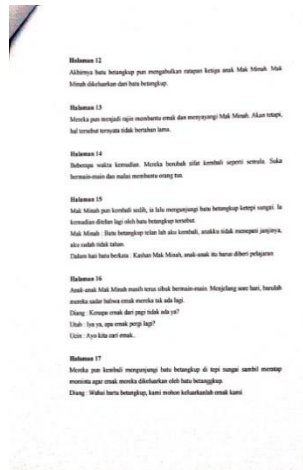
Pada halaman 3, gambar awal yang ber dinding tembok dan menggunakan meja tamu dirubah menjadi dinding dilantai seperti orang miskin sesuai dengan zaman dahulu.

Tujuan dilakukannya revisi gambar pada buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkap” yang peneliti kembangkan sehingga layak digunakan. Perbaikan yang dilakukan yaitu

merubah semua konsep yang tadinya seperti kehidupan orang kaya dirubah menjadi konsep kehidupan orang miskin sesuai dengan kehidupan zaman dahulu diindragiri hilir.

Tabel 7. Cerita Sebelum dan Sesudah Validasi

Sebelum divalidasi	Sesudah divalidasi
<p>"BATU BELAH BATU BETANGKUP"</p> <p>Pada zaman dahulu, di sebuah desa di Indragiri Hilir hiduplah seorang janda bernama Mak Miah dengan ketiga orang anaknya. Anak yang pertamanya bernama Diang, seorang anak rajin, jujur, sopan, dan berbudi pekerti. Sedangkan dua orang yang lain adalah laki-laki yang sering-meninggalkan Urah, dan Licin. Untuk memenuhi kebutuhan hidup ketiga anaknya, Mak Miah harus selalu bekerja. Pekerjaan Mak Miah adalah berjualan kayu bakar di pasar. Keluarganya kerap memarah-marahinya dari bunyau. Mereka hanya bisa bermain-main saja, bahkan hingga larut malam. Mak Miah sering memarah-marahinya dengan kelakuan anak-anaknya itu sering memarah-marahinya agar sadar dan mau mendengarkan orang tua.</p> <p>Pada kerangka beritanya, setelah itu, Mak Miah Miah, menjelaskan bahwa kebutuhan anak-anaknya. Setelah itu, ia pergi ke pasar dan mendaki sebuah batu belah berukir. Batu tersebut juga bisa membuatlah ia menang kembali, layaknya seorang kerang. Orang-orang sering menyebarkan batu betangkap.</p> <p>Mak Miah: "Wahai Batu Betangkap, setelah saya. Saya tak sanggup lagi hidup dengan ketiga anak-anak saya yang tidak pernah mendengarkan orang tua".</p> <p>Batu betangkap pun kemudian menaruh Mak Miah, hingga yang ditunggu dari rumah Mak Miah segera datang saja. Mengingat apa itu, ketiga anaknya mulai merasa heran. Mereka juga jadi tidak mengerti anak mereka. Akan tetapi karena keheranan yang ada cukup banyak, mereka akhirnya Cuma makan saja bermain-main kembali. Setelah hari kelam, malam pun mulai berlalu. Anak-anak Mak Miah tidak mendengarkan perintah ibunya. Setelah pada kerangka beritanya setelah mereka pergi tidur, mereka memarah-marahinya yang sudah mau menang di rumah batu betangkap.</p> <p>Diang: "Wahai batu betangkap, kami memarah-marahinya anak kami".</p>	<p>"BATU BELAH BATU BETANGKUP"</p> <p>Halaman 1 Pada zaman dahulu, di sebuah desa di Indragiri Hilir hiduplah seorang janda bernama Mak Miah dengan ketiga orang anaknya. Anak yang pertamanya bernama Diang, seorang anak rajin, jujur, sopan, dan berbudi pekerti. Sedangkan dua orang yang lain adalah laki-laki yang sering-meninggalkan Urah, dan Licin.</p> <p>Halaman 2 Untuk memenuhi kebutuhan hidup ketiga anaknya, Mak Miah harus selalu bekerja. Pekerjaan Mak Miah adalah berjualan kayu bakar di pasar.</p> <p>Halaman 3 Ketiga anak Mak Miah sangat nakal. Mereka tidak mau mendengarkan perintah Mak Miah. Keluarganya kerap memarah-marahinya dari bunyau. Mereka hanya bisa bermain-main saja, bahkan hingga larut malam.</p> <p>Halaman 4 Mak Miah sering memarah-marahinya dengan kelakuan anak-anaknya itu sering memarah-marahinya agar sadar dan mau mendengarkan orang tua.</p> <p>Halaman 5 Pada kerangka beritanya, Mak Miah menjelaskan bahwa kebutuhan anak-anaknya.</p> <p>Halaman 6 Setelah itu, ia pergi ke pasar dan mendaki sebuah batu belah berukir. Batu tersebut juga bisa membuatlah ia menang kembali, layaknya seorang kerang. Orang-orang sering menyebarkan batu betangkap.</p>
<p>Batu Betangkap: "Tidak!!! Kalian hanya memarah-marahinya anak-anak kalian saja. Kalian tidak pernah menyayangi dan menghormati anak-anak".</p> <p>Alamnya batu betangkap pun menghidupkan ketiga anak Mak Miah. Mak Miah dibelahkan dari batu betangkap. Mereka pun menjadi raja memarah-marahinya dan menyayangi Mak Miah. Akan tetapi, hal tersebut ternyata tidak berakibat lama. Beberapa waktu kemudian, mereka berubah sifat kembali seperti semula. Sifat bermain-main dan tidak mendengarkan orang tua. Mak Miah pun kembali sedih, ia lalu menyanggah batu betangkap hingga sampai ke kerangka beritanya batu betangkap tersebut.</p> <p>Mak Miah: Batu betangkap telah lah aku kembali, apakah tidak accepet jejerit, aku sudah tidak tahan. Mengingat apa itu, kerangka beritanya sudah bahwa anak-anak mereka tak ada lagi. Mereka pun kembali menyanggah batu betangkap di tepi sungai sampai mereka memarah-marahinya agar anak-anak mereka dibelahkan oleh batu betangkap.</p> <p>Diang: "Wahai batu betangkap, kami memarah-marahinya anak kami".</p> <p>Batu betangkap: "Dengar anak-anak!!!"</p> <p>Batu betangkap: Kalian anak nakal. Puncaknya kalian kali ini tidak ada gunanya. Akan tetapi, kali ini batu betangkap sudah sudah. Batu betangkap pun menaruh ketiga anak Mak Miah kemudian anak-anak tersebut dan sampai selang-seling tidak pernah memarah lagi.</p>	<p>Mak Miah: "Wahai Batu Betangkap, setelah saya. Saya tak sanggup lagi hidup dengan ketiga anak-anak saya yang tidak pernah mendengarkan orang tua".</p> <p>Dalam hati batu betangkap berkata "Kapan Mak Miah ingin saya tahu?".</p> <p>Halaman 7 Batu betangkap pun kemudian menaruh Mak Miah, hingga yang ditunggu dari rumah Mak Miah segera datang saja.</p> <p>Halaman 8 Mengingat apa itu, ketiga anaknya mulai merasa heran. Mereka juga jadi tidak mengerti anak mereka. Akan tetapi karena keheranan yang ada cukup banyak, mereka akhirnya Cuma makan saja bermain-main kembali.</p> <p>Halaman 9 Setelah hari kelam, malam pun mulai berlalu. Anak-anak Mak Miah tidak mendengarkan perintah ibunya. Setelah pada kerangka beritanya setelah mereka pergi tidur, mereka memarah-marahinya yang sudah mau menang di rumah batu betangkap.</p> <p>Halaman 10 Setelah pada kerangka beritanya setelah mereka pergi tidur, mereka memarah-marahinya yang sudah mau menang di rumah batu betangkap.</p> <p>Halaman 11 Diang: "Wahai batu betangkap, kami memarah-marahinya anak kami".</p> <p>Batu Betangkap: "Tidak!!! Kalian hanya memarah-marahinya anak-anak kalian saja. Kalian tidak pernah menyayangi dan menghormati anak-anak".</p> <p>Ura: "Kalian hanya saja memarah-marahinya, menyayangi dan menghormati anak-anak".</p>



Tujuan dilakukannya revisi penulisan pada buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkap” yang peneliti kembangkan agar penulisan serta tanda baca yang terdapat pada buku sesuai untuk siswa SD.

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas untuk memperoleh informasi mengenai respon dari

siswa setelah menggunakan rancangan produk yang dikembangkan. Peneliti mengujicobakan terbatas produk buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkap” pada siswa sekolah dasar yang berjumlah 5 orang siswa. Berikut ini adalah data respon siswa terhadap produk :

Tabel 8. Data Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas

No	Aspek Penilaian	Persentase Rata-Rata Aspek	Kategori Validasi
1	Tanggapan	90%	Sangat Baik
2	Reaksi	93%	Sangat Baik
Rata-Rata Persentase		91.5%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil data respon siswa terhadap buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkap” yang dikembangkan oleh peneliti diperoleh rata-rata persentase sebesar 91.5% dengan kategori sangat baik.

Pembahasan

Penelitian pengembangan merupakan rangkaian proses atau langkah-langkah dalam mengembangkan suatu produk yang efektif dan merupakan bahan-bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran yang digunakan untuk siswa sekolah dan bukan menguji teori. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkap”. Model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D, yang terdiri dari Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, Penyebaran (Thiagarjan, 2016).

Yang terdiri dari 4 tahap yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*).

Penelitian ini dimulai dengan tahap pendefinisian (*define*), pada tahap ini yang dilakukan peneliti yaitu menganalisis cerita rakyat, cerita rakyat yang diambil oleh peneliti yaitu cerita rakyat daerah Indragiri Hilir dengan judul “Batu Belah Batu Betangkap”. Setelah melakukan analisis cerita rakyat, tahap selanjutnya adalah tahap design atau perancangan. Tahap design merupakan tahap merancang produk buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkap dengan membuat dialog.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti melakukan validasi produk kepada 1 orang ahli desain produk, 1 orang ahli bahasa, 1 orang pengguna lapangan.

Berdasarkan hasil validasi buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkup” Ahli desain produk memperoleh skor 88.18% dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase 95.8% dengan kategori sangat layak, hasil validasi pengguna lapangan berdasarkan kelayakan produk memperoleh persentase 95.83% dengan kategori sangat layak, dan hasil validasi pengguna lapangan berdasarkan kelayakan bahasa 95.5% dengan kategori sangat layak. Sehingga berdasarkan hasil tersebut secara keseluruhan Buku Cerita Bergambar Batu Belah Batu Betangkup yang dikembangkan peneliti sangat layak digunakan pada siswa Sekolah Dasar. Setelah melakukan validasi, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas untuk mengetahui respon siswa terhadap prosduk yang dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan kepada siswa sekolah dasar sebanyak 5 orang. Berdasarkan hasil data respon siswa terhadap buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkup” yang dikembangkan oleh peneliti mendapat respon yang sangat baik dari siswa yang menggunakan produk ini.

Tahap keempat adalah penyebaran (Disseminate), pada tahap ini dilakukan penyebaran buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkup” dengan memberikan cetakan kepada guru kelas IV agar buku cerita bergambar “Batu Belah Batu Betangkup” yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan oleh guru. Pengembangan buku cerita bergambar ini juga sangat erat hubungannya dengan anak-anak. Hal tersebut dikarenakan agar lebih mempermudah anak dalam memahami isi sebuah bacaan yang mereka baca.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa: Pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran berhasil dikembangkan meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *dessiminate* (penyebarluasan). Pada tahap *define* (pendefinisian) peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik (siswa), analisis materi dan analisis cerita rakyat. Pada tahap *design* (perancangan) peneliti merancang desain buku

cerita bergambar. Tahap *development* (pengembangan) ini diperoleh produk akhir berupa buku cerita bergambar yang telah divalidasi dan dinilai oleh ahli media, ahli bahasa dan guru, serta diuji cobakan dan direspon oleh 5 siswa. Pada tahap *dessiminate* (penyebarluasan) produk yang sudah dicetak kemudian diberikan kepada guru di SDN 147 Pekanbaru agar dapat dimanfaatkan. Pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran sangat layak digunakan berdasarkan ahli desain produk memperoleh skor persentase 88.18%, ahli bahasa memperoleh skor persentase 95.8%, pengguna lapangan berdasarkan kelayakan produk memperoleh skor 95.83%, dan penggunaan lapangan berdasarkan kelayakan bahasa memperoleh skor 95.5%.

Peneliti selanjutnya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memperoleh data, masukan dan saran yang lebih banyak untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai masukan dalam mengembangkan buku cerita bergambar untuk siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- 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.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nugriyanto, B. (2005). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press
- Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta : Diva press
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.



Sugiyono. (2009). *Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfa beta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan: reseacrh and development untuk bidang pendidikan, manajemen, dan sosial, dan teknik*. Bandung : Alfabeta

Tageh, M, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Thiagarajan, S. (2016). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Source Book*. Indiana : ERIC