

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MEDIA CERITA BERGAMBAR MATERI HAK DAN KEWAJIBANKU KELAS III SEKOLAH DASAR

¹⁾Eman Sulaeman, ²⁾Dede Kurnia Adiputra, ³⁾Deby Fauzi Asidiqi, ⁴⁾Tiara Lestari

Universitas Setia Budhi Rangkasbitung, Jl. Budi Utomo No. 22 L Komplek Pendidikan
Kab. Lebak 42314 Banten

Email : eman.sule0408@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi belum dikembangkan Buku cerita bergambar pada materi hak dan kewajibanku pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Peneliti dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar buku cerita bergambar pada materi hak dan kewajibanku. Penelitian yang dilakukan penulis, yaitu penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari (*Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation*). Instrument yang digunakan adalah instrument wawancara dan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III di SDN I Sangiangtanjung. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa pengembangan buku cerita bergambar terdiri dari aspek pengembangan yaitu desain dan materi. Dari segi desain yaitu bergambar, berwarna, tampilan yang lebih menarik. Dari segi materi lebih jelas, akurat, dan terperinci. Kelayakan media pembelajaran buku cerita bergambar dari hasil penelitian dapat dilihat dari hasil presentase validasi pakar materi, validasi pakar media, dan validasi pakar bahasa menunjukkan kriteria “sangat valid” selanjutnya respon guru, dan respon peserta didik menunjukkan kriteria “sangat valid” dan valid digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) kelas III SDN I Sangiangtanjung.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, ADDIE, Pelajaran PKN

Abstract

This research was motivated by the fact that the picture story book had not yet been developed on the topic of my rights and obligations in the Citizenship Education subject. The research was carried out with the aim of developing picture story book teaching materials based on my rights and obligations. The research carried out by the author is Research and Development (R&D) research using the ADDIE model which consists of (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The instruments used were interview instruments and questionnaires. The subjects in this research were class III students at SDN I Sangiangtanjung. Based on the research results, it was found that the development of picture story books consists of development aspects, namely design and materials. In terms of design, namely pictures, color, a more attractive appearance. In terms of material, it is clearer, more accurate and detailed. The feasibility of picture story book learning media from the research results can be seen from the results of the percentage of material expert validation, media expert validation, and language expert validation showing the criteria "very valid", then the teacher's response,

and the students' responses showing the criteria "very valid" and valid for use in Class III Citizenship Education learning at SDN I Sangiangtanjung.

Keywords: *Picture Story Book, ADDIE, Citizenship Education Lesson*

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi-teknologi semakin canggih dan mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang, masyarakat dituntut untuk lebih meningkatkan kemampuan dan kompetensinya, sehingga manusia dapat menyeimbangkan dirinya di zaman modern ini. Ilmu pengetahuan dan teknologi adalah awal dari kesuksesan bangsa, karena bisa menciptakan sesuatu hal yang baru yang sebelumnya tidak bisa terjadi dapat terjadi. Ilmu pengetahuan dan teknologi sudah sangat pesat diberbagai bidang, salah satunya di dalam dunia pendidikan. Segala bentuk proses Pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah. Tondeur et al (dalam Selwyn, 2018) menyatakan bahwa teknologi digital sekarang sudah mulai digunakan didalam bidang pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (sarana mengakses informasi) atau sebagai sarana pembelajaran (penunjang kegiatan belajar dan tugas). Perkembangan Ilmu pengetahuan teknologi yang sangat pesat ini memunculkan peralatan dan aplikasi yang sangat mudah dipelajari dan dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Hal ini dinyatakan Ratminingsih (2020) bahwa dalam berkembangnya teknologi didalam dunia pendidikan sekarang, pendidik maupun peserta didik dapat mencari dan menemukan berbagai informasi mengenai pengetahuan dengan cepat melalui jaringan internet (Ratnasari & Ginanjar, 2020).

Pendidikan adalah suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang dilakukan oleh sekelompok orang atau individu yang diturunkan dari satu generasi kegenerasi berikutnya melalui pengajaran pelatihan atau penelitian pendidikan. Menurut M.J. Langevel (2018). Pendidikan merupakan usaha untuk membimbing manusia yang lebih baik dari dewasa hingga kedewasaan. Pendidikan juga dikatakan sebagai suatu usaha dalam menolong anak dalam agar mandiri dan bertanggung jawab serta susila dalam kehidupannya dimasa yang akan datang. Dalam proses pendidikan inilah manusia memperoleh ilmu pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui hingga menjadi tahu, dengan pendidikan manusia dapat menentukan hidup yang harus ditempuh. Pendidikan dapat menjadi kunci kehidupan bagi manusia dan menjadi hal yang sangat penting dan harus dilaksanakan sesuai amanat yang terkandung dalam UUD 1945 "Mencerdaskan kehidupan bangsa". Pendidikan berawal dari manusia dilahirkan dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan di Indonesia terdiri atas beberapa tahap yaitu: dari prasekolah (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga perguruan tinggi. Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) menjadi pendidikan awal yang mulai dibelajarkan suatu ilmu pengetahuan dan keterampilan oleh seorang guru kepada siswanya, untuk bekal siswa menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Asidiqi & Dede Kurnia, 2024).

Pendidikan sekolah dasar sangat penting untuk mewujudkan suasana belajar salah satunya

adalah meningkatkan kemampuan membaca siswa. Dengan adanya media pembelajaran buku cerita bergambar di sekolah akan meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca. Adapun kurangnya kemampuan siswa dalam membaca, disebabkan penggunaan media yang dipakai tidak menarik untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di sekolah terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran sangat minim sekali, sehingga siswa kelas III sekolah dasar masih rendah dalam minat baca.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah sangat penting untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Berdasarkan observasi di sekolah 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 meningkatkan kemampuan 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 kemampuan membaca siswa.

Dari observasi peneliti pada tanggal 6 oktober 2023 terlihat rendahnya kemampuan membaca siswa. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas III berdasarkan hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya minat membaca siswa adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dengan adanya media yang menarik akan membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi hal yang penting dalam mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Ini karena Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Sejalan dengan hal ini ada beberapa pendapat yang mengemukakan mengenai pengertian media. Salah satunya adalah pendapat dari Khadijah (2016) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas.

Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa pada materi serta meningkatkan respon awal pada proses pembelajaran (Purwono.Dkk, 2014). Penggunaan media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. 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 pembelajaran (Adam, 2015).

Melalui penelitian Liu Dkk (2016) mengatakan bahwa hanya buku bergambar dapat meningkatkan pengetahuan anak, terutama dalam dampak kehidupan sehari-hari. Dari penelitian Liu

Dkk (2016) dengan adanya buku cerita bergambar akan membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan siswa bukan saja pengetahuan disekolah tapi dikehidupan sehari-hari.

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan kesulitan membaca dialami oleh siswa kelas III SD Negeri 1 Sangiangtanjung pada pembelajaran tematik, menurut wali kelas III SDN 1 Sangiangtanjung pada wawancara yang peneliti lakukan, kemampuan membaca siswa masih bermacam-macam ada yang masih dieja, ada yang sudah lancar. Perlu diketahui bahwa proses pembelajarannya hanya menggunakan buku tematik dan buku-buku cetak yang disediakan oleh sekolah saja, dan kurangnya media-media yang mendukung yang dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Untuk itu dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran membaca dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian mereka.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu contoh media pembelajaran. Buku cerita bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik dan pemahaman akan bacaan yang dibaca. Hal-hal positif yang ditawarkan oleh buku cerita bergambar untuk peserta didik yaitu dapat memaknai dan dapat dilaksanakan didalam kehidupan sehari-harinya jika peserta didik mampu memami bahan bacaan yang dibaca. Buku cerita bergambar dapat memberikan apresiasi bahasa dan mengembangkan komunikasi lisan, mengembangkan proses berfikir kognitif, ungkapan perasaan, dan meningkatkan kepekaan seni. Buku cerita bergambar dapat dijadikan sumber belajar bagi peserta didik dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun cerita buku bergambar dapat diimplikasikan dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar bagi peserta didik. Dengan demikian buku-buku anak sebaiknya diperkaya dengan gambar, baik gambar sebagai alat penceritaan maupun sebagai ilustrasi. Dengan adanya buku cerita bergambar, maka peserta didik SD/MI dapat mengembangkan imajinasi dalam memahami buku cerita yang dilihatnya. Buku cerita bergambar adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar-gambar ilustrasi (Nurgiantoro, 2015). Sedangkan Michthel (2017) mengatakan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang menyampaikan cerita bergambar dan teks dan keduanya saling menjalin.

Buku cerita bergambar adalah tuturan teks cerita anak yang ditulis berdasarkan suatu aktivitas atau kejadian tertentu sesuai dengan sudut pandang anak sehingga dapat menarik minat baca yang tersusun atas teks dan gambar dan keduanya saling melengkapi. Fauziyah (2019) mengungkapkan bahwa faktanya anak lebih tertarik dengan buku yang memiliki banyak gambar didalamnya. Buku cerita bergambar dapat menciptakan minat dan motivasi belajar pada peserta didik dan dapat meningkatkan minat baca pada peserta didik. Gambar dalam buku cerita bergambar juga lebih mempercepat pemahaman peserta didik dan dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti merencanakan mengembangkan sebuah bahan ajar yang tidak hanya berupa buku yang hanya berisikan materi yang dikemas dalam tulisan saja melainkan peneliti mengembangkan bahan ajar

berbasis buku cerita dengan dilengkapi gambar-gambar yang menarik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk membaca dan belajar.

Dengan buku cerita bergambar dapat membantu mempermudah anak untuk menuangkan gagasan-gagasannya ke dalam bentuk bahasa karena gambar akan memberikan inspirasi dan motivasi yang sangat tinggi kepada peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran terutama dalam mengajarkan membaca permulaan. Peran orang tua dapat meningkatkan kemampuan membaca anak dengan menggunakan media buku cerita bergambar, apabila media pembelajaran tersebut kurang menarik perhatian anak maka anak tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya sehingga anak kurang berminat untuk belajar dan tidak memperoleh kepuasan dari penggunaan media tersebut.

Kemampuan membaca merupakan kesanggupan anak untuk mengenali huruf dan kata, kemudian menghubungkannya dengan bunyi, serta memahami makna dari tulisan yang dibaca yang diawali dengan kemampuan mendengarkan huruf dengan benar dan tepat. Kemampuan membaca melalui media buku cerita bergambar sudah sangat menarik perhatiannya dan baik, karena sudah memiliki pengendalian diri yang baik, dan dapat menyesuaikan kondisi lingkungan sekitar. Dengan peran orang tua tersebut anak dapat memaparkan kata-kata tertulis yang ada di lingkungan sekitar baik buku maupun majalah, anak dapat membaca kata-kata ataupun kalimat yang tertulis disekitar lingkungannya dan menunjukkan kata-kata tersebut seperti yang ada di buku, buku cerita bergambar, majalah.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Hak adalah tentang sesuatu hal yang benar, milik, kepunyaan, kewenangan, kekuasaan, untuk berbuat sesuatu (karena telah ditentukan oleh undang-undang dan aturan). Sedangkan kewajiban adalah sesuatu yang wajib dilaksanakan dan keharusan (sesuatu hak yang harus dilaksanakan). Hak dan kewajiban merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Jika kita ingin mendapatkan hak, maka harus menunaikan kewajiban. Setiap orang termasuk anak-anak memiliki hak dan kewajiban sesuai perannya. Misalnya saja ketika berada di lingkungan sekolah. Terdapat hak dan kewajiban anak di sekolah sebagai siswa. Hak dan kewajiban menyangkut dengan sesuatu hal yang anak terima dan harus dilakukan saat berada di lingkungan sekolah sesuai dengan aturan yang berlaku. Hak dan kewajiban anak sebagai siswa ini perlu dilaksanakan dengan seimbang agar tidak terjadi ketimpangan.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti termotivasi untuk merancang dan membuat buku cerita bergambar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik agar peserta didik lebih ingin tahu dalam membaca dan memaknai sendiri makna dalam tulisan tersebut. Dengan adanya buku cerita bergambar ini, diharapkan agar keinginan membaca peserta didik akan lebih meningkat karena sebagian ilmu didapat dari membaca. Maka, untuk memudahkan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan membaca peserta didik penulis akan melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Media Buku Cerita Bergambar Materi Hak dan Kewajiban

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan digunakan bagi peneliti yang bertujuan, membuat rancangan produk baru, menguji produk yang telah ada, menguji produk hasil pengembangan, dan menguji produk hasil ciptaan (Sugiyono, 2022). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap pengembangan meliputi tahap (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi) (Cahyadi, 2019). Subjek penelitian yaitu siswa kelas III SDN 1 Sangiangtanjung yang berjumlah 20 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa: wawancara, angket/kuisisioner dan dokumentasi. Wawancara dilakukan pada guru kelas III untuk memperoleh data yang menggali informasi lebih dalam mengenai potensi dan masalah yang ada di sekolah. Angket yang digunakan oleh peneliti merupakan angket yang bersifat tertutup, kemudian instrumen angket validasi diberikan kepada ahli media, materi dan ahli bahasa, serta angket efektivitas penggunaan kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh respon penggunaan bahan ajar buku cerita bergambar. Dan dokumentasi berupa foto-foto peserta didik pada kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar buku cerita bergambar dan pada saat pengisian angket penilaian bahan ajar buku cerita bergambar. Peneliti menggunakan skala likert untuk menganalisis data. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara, observasi, saran ahli dan saran siswa. Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis skor hasil angket validasi ahli dan angket respon siswa dengan menggunakan rumus menurut Arikanto dalam (Yuniarti et al, 2021) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah skor yang di peroleh

$\sum xi$ = jumlah skor ideal

100% = konstantan

Setelah memperoleh hasil menggunakan rumus di atas, maka akan mendapatkan hasil skor presentase penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Presentase Penilaian ahli

Skor presentase	Interpretasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak

21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Tabel 2. Kriteria Presentase Skor Guru Dan Peserta Didik

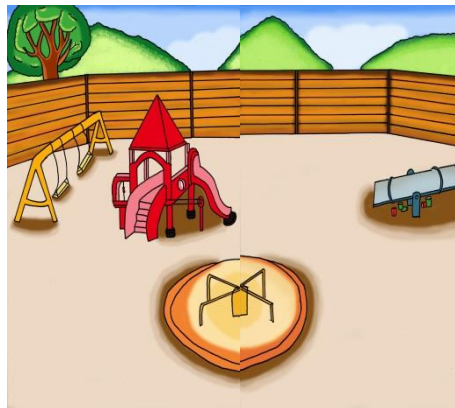
Skor presentase	Interpretasi
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup baik
21% - 40%	Kurang baik
0% - 20%	Sangat tidak baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, model ini memiliki 5 langkah tahapan yang terdiri dari: tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap pertama, *analysis*. Penilitan melakukan analisis kebutuhan peserta didik menganalisis dengan menggunakan teknik pengumpulan data dengan berupa wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi. Langkah analisis ini mengacu pada kondisi di lapangan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perlu atau tidak buku cerita bergambar untuk dikembangkan. Pada analisis ini dilakukan beberapa tahap yaitu wawancara dengan pendidik dan pembagian angket pada peserta didik terkait penggunaan buku cerita bergambar. Proses pembelajaran tematik di SDN 1 Sangiangtanjung terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik masih kurang kreatif dari segi media, pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan pendidik, aktivitas pembelajaran didominasi pendidik sedangkan peserta didik cenderung pasif. Sumber belajar yang digunakan berupa buku paket/tematik yang masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya kurang menarik dan buku yang dipakai didalamnya masih monoton. Sementara itu ditemukan banyaknya materi yang harus disampaikan terbatas dengan alokasi waktu, sarana dan pra sarana media seperti proyektor tidak digunakan dalam proses belajar-mengajar. Ketika pendidik memerintahkan peserta didik untuk membaca buku, banyak peserta didik yang kurang merespon karena buku yang mereka baca tebal dan tidak menarik atau kurangnya media untuk membaca. Melihat popularitas buku cerita bergambar yang disukai anak-anak, bahkan hingga segmentasi usia dewasa, maka buku cerita bergambar memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media dalam pembelajaran.

Tahap kedua, *design*. Pada tahap desain peneliti mulai merancang gambar tokoh yang akan ditampilkan didalam buku cerita bergambar. Peneliti membuat dan mengisi gambar-gambar buku cerita bergambar sesuai dengan materi yang sesuai dengan ulasan materi yang dikembangkan. Proses peletakan gambar dilakukan pada aplikasi canva berukuran kertas B5, satu kertas dibuat menjadi satu halaman buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar dibuat dalam bentuk buku. Buku cerita bergambar dibuat dalam beberapa tahap mulai dari menyesuaikan materi yang dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam buku tematik kelas III SD penambahan gambar dan tulisan teks ilustrasi melalui potoshop dan canva, pemilihan warna gambar yang sesuai dan menarik untuk anak SD. Buku cerita bergambar didesain dengan menerapkan berbagai warna agar lebih

menarik. Dengan proses pengolahan dengan aplikasi Canva dan Photoshop , terdapat beberapa tahap, yakni pembuatan gambar, pewarnaan, penambahan materi. Media ini didesain sebagai media visual yang memerlukan sarana dan prasarana lain dalam penggunaannya. Berikut adalah contoh gambar buku cerita bergambar sebelum proses pemberian teks.



Gambar 1. Proses Editing

Tahap ketiga, *Development*. Tahap pengembangan dilakukan setelah desain produk selesai, selanjutnya buku cerita bergambar yang dikembangkan melakukan uji validasi dari para ahli (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa). Para ahli yang menjadi validator pengembangan produk bahan ajar buku cerita bergambar merupakan dosen di Universitas Setia Budhi Rangkasbitung yang memberikan penilaian, masukan serta saran terkait buku cerita bergambar, sehingga peneliti melakukan perbaikan produk buku cerita bergambar yang mengarah pada kelayakan berdasarkan saran dari validator agar menjadi produk yang berkualitas. Hasil dari validasi ahli media diperoleh jumlah skor nilai 48 dengan presentase rata-rata sebesar 87,27% dengan kategori “sangat valid”. Adapun saran yang diberikan oleh validator ahli media yaitu: produk bahan ajar buku cerita bergambar sudah dikatakan bagus, tetapi ada sedikit yang harus di perbaiki yaitu cover, cantumkan tujuan pembelajaran, huruf diperbesar, ukuran kertas ke B5. Hasil dari validasi materi diperoleh jumlah skor nilai 85 dengan presentase rata-rata sebesar 93,68% dengan kriteria “sangat valid”. Kesimpulan yang diberikan oleh ahli materi layak digunakan dengan revisi . adapun saran dari validator ahli materi yaitu materi gaya bahasa harus disesuaikan dengan bahasa anak, narasi diperjelas dengan bahasa anak. Hasil dari validasi ahli bahasa diperoleh jumlah skor nilai 32 dengan presentase rata-rata sebesar 91,42% dengan kriteria “sangat valid” kesimpulan yang diberikan dapat menyesuaikan fakta kaidah kebahasaan yang dapat dipertanggung jawabkan.

Tahap keempat, *Implementation*. Tahap implementasi dilakukan dengan cara uji coba kelompok besar pada produk yang dikembangkan dalam kondisi nyata untuk mengetahui tingkat keefektivitas buku cerita bergambar. Uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan 20 orang siswa SDN 1 Sangiangtanjung dan wali kelas III. Pada tahap ini bertujuan untuk memastikan penggunaan buku cerita bergambar dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil presentase tingkat efektivitas oleh peserta didik melalui lembar angket respon siswa mendapatkan skor 1.009 dengan presentase 91% masuk pada kriteria sangat efektif . kemudian penilaian angket respon guru mendapatkan skor 78 dengan presentase 84,70% masuk pada kriteria sangat efektif.

Tahap kelima, *Evaluation*. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai apakah setiap langkah kegiatan dari produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum dengan melakukan perbaikan akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan peserta didik. Evaluasi yang dilakukan yaitu dengan memperhatikan tampilan buku cerita bergambar baik dari pemilihan warna, gambar, isi cerita, yang digunakan, guna menjadi produk yang berkualitas.

KESIMPULAN

Langkah media pengembangan ini didesain menggunakan model ADDIE. Hasil pengembangan ini berupa media buku cerita bergambar langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk buku cetak ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi pokok, desain naskah, dan produk media buku cerita bergambar, pengujian, revisi, validasi dan implementasi di sekolah yang diteliti kemudian dievaluasi. Media pembelajaran berbasis buku cerita bergambar berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas III SD mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKN) pokok bahasan Hak dan Kewajiban. Kelayakan media pembelajaran berbasis buku cerita bergambar ini dikatakan layak berdasarkan pada data hasil uji validasi menurut para ahli. Menurut ahli materi memperoleh nilai sangat baik, menurut ahli media memperoleh nilai sangat baik, menurut ahli bahasa memperoleh nilai sangat baik, dan menurut ahli pendidik memperoleh nilai sangat baik. Jadi rata-rata hasil penelitian validasi menurut para ahli yaitu masuk kategori sangat baik. jadi, kelayakan media pembelajaran berbasis buku cerita bergambar pada pokok bahasan hak dan kewajibanku layak digunakan. Sedangkan, kelayakan media pembelajaran berbasis buku cerita bergambar ini dikatakan layak berdasarkan pada data hasil uji coba kelayakan dan keefektifan. Hal tersebut dikarenakan proses kelayakan yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan responden siswa kelas III SDN 1 Sangiangtanjung memperoleh hasil sangat baik. Berdasarkan deskripsi mengenai produk, responden setuju bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar pada pokok bahasan hak dan kewajiban menarik, dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Respon dari pendidik dan peserta didik bahwa hasil perhitungan diperoleh skor minat membaca peserta didik sebelum menggunakan media buku cerita bergambar ternilai cukup. Kemudian setelah menggunakan media buku cerita bergambar menjadi meningkat dan ternilai sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Benny A. 2016. Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE. Jakarta. Prenada Media Group.
- Daryanto. 2015. Media Pembelajaran. Bandung. PT Sarana Tutotial Nurani Sejahtera.
- Fauziyah. 2019. Keefektifan Buku Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jakarta: Grasindo.

- Hamzah Uno. 2015. Profesi Kependidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kartini. 2020. Skala interpretasi respon siswa. Jakarta: Rineka Cipta
- Munadi. 2012. Media Pembelajaran. Jakarta: Gunung Persada (GP) Press Jakarta.
- Nana Syaodih. Sukmadinata. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung . PT Remaja Rosdakarya
- Nurgianto. Burhan. 2015. “Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak, Yogyakarta: Penerbit Gajah Mada University Press.
- Riduwan. 2012 Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabet
- Ratminingsih. 2020 Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Bandung: Alfabet.
- Sadiman, dkk, 2013. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjiono, Anas. 2015. Pengantar Statistik. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudikno Mertokusumo. 2015 Hak Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter. Bandung: CV Alfabet.
- Sukmadinata, S, N. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Sundayana, Rostina. 2018. Media Pembelajaran. Bandung: Alfabet
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development, Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung.
- Tegeh. I Made (Dkk), 2014. Model Penelitian Pengembangan. Singaraja Yogtakkarta Grah Ilmu.
- Yuniarti. 2021. Skala Kelayakan Produk. Bandung PT Sarana Tutotial Nurani Sejahtera

Peraturan:

- Undang-Undang Republik Indonesia 1945 Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta Depdiknas
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2003. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta. Depdikbud.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2008. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2008 tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta. Depdiknas.

Jurnal:

- Aprilliani Pawestri Siwi, Radia Hoesein Elvira. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar” *Jurnal Basicedu* Volume 4 Nomor 4 Tahun 2020 Halm. 994-1003.

- Bahrudin. 2016. "Pengaruh Strategi Paikem dan Minat Baca Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas V Sdn 2 Perumnas Way Halim Kec. Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/2011". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 3 No. 1 p-ISSN: 2355-1925 Juni 2016*.
- Asidiqi, D. F., & Adiputra, Dede Kurnia, D. T. R. (2024). *DEVELOPMENT OF WEB-BASED FLIPBOOKS ON ANIMAL ADAPTATION TO THEIR ENVIRONMENT FOR GRADE VI ELEMENTARY SCHOOL*. 7(4), 3258–3269. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i4.12079>
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2020). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 481–488. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i1.679>
- Nasution Zein Fachrunissa Tyanda, Lestari Nila. 2022. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Di Kelas IV SD" *Jurnal Penelitian Pendidikan* Volume 01 Nomor 01 2022, pp. 94-104E-ISSN: XXXX-XXXX.
- Nurdewi, Syawaluddin Ahmad, And Hartot. 2022. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Pada Kelas III SD Muhamadiyah Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makasar" *Jurnal Basic Education* Volume 1, Nomor 3 e-ISSN: 2767-1436.
- Nurkhasanah Anisa. 2017. "Pengembangan Buku Cerita Petruk Sinau Bahasa Jawa Untuk Kelompok B Taman Kanak-Kanak" *Jurnal Pendidikan Guru Paud Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Putrislia Agnes Novita, Airlanda Septian Gamaliel. 2021. "Pengembangan E-Book Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa DI Sekolah Dasar" *Jurnal Basicedu* Vol 5 No 4 Tahun 2021 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147.
- Purnanto Wiyat Arif, Mahardika Astuti, 2017 "Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang* ISSN 2407-9187.
- Ramadhan Puteri Sulistyani, Wulandari Ayu Ade. 2021. "Pengembangan Buku Siswa Digital Buku Cerita Bergambar Subtema 2 Untuk Siswa Kelas V SDN Kalibata Pagi" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 5 No. 2 Agustus 2021: 01-12 ISSN. 2615-1960.
- Rosvita Ayundha, Anugraheni Indri. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik" *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Kristen Satya Wacana* ISSN. 2527-6018 e-ISSN. 2548-414.
- Sari Kartika Dewi Lucia, Wardani Widi Krisma. 2021. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Di Sekolah Dasar" *Jurnal Basicedu* Vol 5 No 4 Tahun 2021 p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147.