

## **PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL SISWA BERBASIS CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF MATERI BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

<sup>1</sup>Gienta Paramitha Putri, <sup>2</sup>Sulistiyani Puteri Ramadhani  
<sup>1</sup>S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Trilogi.,  
<sup>2</sup>Dosen PGSD Universitas Trilogi.  
<sup>1</sup>ginta.paramita@gmail.com, <sup>2</sup>sulistiyani@trilogi.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study aims to produce a Student Digital Book Based on Interactive Picture Story Indonesian Material in Grade IV Elementary Schools that is theoretically valid. The research was conducted using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of the validation of the developed media are 89% of language experts, 85% of media experts, and 90% of practitioner experts. The results of the value of the student response questionnaire amounted to 85.27%. Field Test Results Pre Test and Post Test was 85.6%. From the average expert validation scores, student response questionnaires, and field trials Pre Test and Post Test produced, the developed media can be categorized as valid or very feasible to be applied without revision.*

**Keyword:** *PPT Interactive Books, Picture Story-Based Books, Students' Interest in Reading*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Buku Digital Siswa Berbasis Cerita Bergambar Interaktif Materi Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar yang valid secara teoretis. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil nilai dari validasi media yang dikembangkan adalah dari ahli Bahasa 89%, ahli media 85%, dan ahli praktisi 90%. Hasil nilai dari kuesioner respon siswa adalah sebesar 85,27%. Hasil Uji Lapangan *Pre Test* dan *Post Test* adalah sebesar 85,6%. Dari rata-rata skor validasi ahli, kuesioner respon siswa, dan uji coba lapangan *Pre Test* dan *Post Test* yang dihasilkan maka media yang dikembangkan dapat dikategorikan valid atau sangat layak untuk diterapkan tanpa revisi.

**Kata Kunci:** Buku Interaktif PPT, Buku Berbasis Cerita Bergambar, Minat Baca Siswa

#### **A. Pendahuluan**

Ilmu merupakan kumpulan wawasan yang terorganisir dengan cara analitis yang diperoleh lewat penyelidikan ataupun riset, sebaliknya teknologi merupakan penerapan ilmu buat memecahkan permasalahan

efisien dalam kehidupan. Ilmu pengetahuan serta teknologi tidak bisa dipisahkan serta sudah terdapat semenjak Abad Pertengahan. Semenjak saat itu, ilmu pengetahuan bertumbuh cepat sampai merambah masa digital. Kurikulum yang

menyangkut pengembangan isi ataupun modul pembelajaran, pemakaian strategi serta alat pembelajaran, dan pemakaian sistem evaluasi ialah kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi yang berakibat langsung kepada kemajuan kurikulum di masa digital saat ini. Oleh sebab itu, pengembangan kurikulum dengan cara tidak langsung menuntut supaya dunia pendidikan memperlengkapi peserta ajar dengan keahlian memecahkan permasalahan yang timbul dari kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi. Tidak hanya itu, kemajuan itu pula digunakan buat memecahkan permasalahan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan peraturan perundang-undangan tentang pembelajaran tematik pada Kurikulum 2013. Menurut Permendikbud No. 66 Tahun 2013, kurikulum 2013 Mendidik individu Indonesia yang mempunyai kemampuan buat hidup selaku individu serta masyarakat negeri yang produktif, inovatif, inovatif, berakal untuk serta sanggup membagikan partisipasi bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara serta peradaban dunia. Salah satu hal baru yang muncul dari diterapkannya Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran tematik integratif.

Menurut (Suyanto & Djihad, 2013) pembelajaran tematik lebih menekankan partisipan ajar dalam cara pembelajaran, alhasil partisipan ajar bisa mendapatkan pengalaman langsung buat bisa menciptakan bermacam wawasan yang dipelajarinya. Hal ini tidak sama data peneliti temukan dilapangan saat melakukan studi pendahuluan.

Di SDN Menteng Atas 02 Pagi merupakan sekolah dasar yang terletak di wilayah Menteng Atas Jakarta Selatan. SDN Menteng Atas 02 Pagi sudah menggunakan kurikulum 2013 belajar mengajar di dalam kelas. Penerapan kurikulum 2013 (K13) idealnya menurut (Al-Tabany, 2014) Arah kurikulum(2013) ialah penyeimbang kompetensi tindakan (attitude), keahlian (skills), serta wawasan (knowledge). Perihal ini searah dengan amanat UU No. 20 Tahun 2003 yang tertuang dalam uraian Pasal 35 kalau kualifikasi lulusan yakni kualifikasi keahlian lulusan yang terdiri dari tindakan, wawasan serta keahlian sesuai dengan yang disetujui. standar nasional. Namun fakta dilapangan belum menunjukkan hasil yang sesuai standar nasional.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan studi pustaka yang

ditemukan peneliti dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terdapat di kelas IV di SDN Menteng Atas 02 Pagi adalah karena kegiatan membaca siswa masih belum terampil terlihat saat penggunaan buku 7 Indahnya Keragaman di Negeriku. Saat buku digunakan siswa kurang tertarik untuk membaca karena kurangnya cerita yang menonjolkan gambar atau aspek berbasis visual sesuai karakteristik siswa kelas IV.

Menurut (Sumantri, 2015) media pembelajaran berplatform visual bisa tingkatkan cara belajar anak didik dalam belajar, menarik atensi anak didik buat tingkatkan motivasi, materi pelajaran jadi lebih nyata maksudnya buat membantu anak didik lebih memahaminya, tata cara pengajaran lebih fleksibel melainkan komunikasi lisan, alhasil siswa tidak mendapatkan. bosan serta guru tidak berhenti, serta anak didik melaksanakan banyak aktivitas belajar tidak cuma dengan mendengarkan guru namun pula dengan melaksanakan aktivitas lain seperti observasi, pengajuan, kemampuan serta lain- lain. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis visual yakni buku cerita bergambar interaktif. Selain termasuk dalam media pembelajaran berbasis

visual, menurut (Suprihatiningrum, 2016) buku juga ialah salah satu sumber belajar relevan bila terbuat sesuai dengan standar kompetensi serta kompetensi dasar yang sudah diresmikan. Buku cerita bergambar interaktif menurut (Nurgiyantoro, 2018) merupakan Buku bacaan yang teks yang hendak dinarasikan disajikan dengan cara perkataan serta dengan gambar ilustrasi. Beginilah metode buku bergambar interaktif jadi buku yang dapat dibaca menstimulus siswa untuk meningkatkan minat baca. Lebih lanjut, menurut (Nurgiyantoro, 2018) buku cerita bergambar interaktif dapat dibuat dalam bentuk interaktif dengan menggunakan format .ppt atau media powerpoint.

Media yang bersifat interaktif dalam power point menurut (Zainiyati, 2017) sangat efektif untuk digunakan dalam media pembelajaran kepada siswa karna media bersifat menarik dengan tampilan yang mudah dipahami siswa. Menarik karna dapat menggabungkan text, gambar, audio, animasi transisi atau gambar, sehingga dapat mencapai tujuan penggunaan media dalam pembelajaran (Anitah, 2020). Berdasarkan paparan tersebut, maka dari itu dibutuhkan media

pembelajaran berbasis visual seperti powerpoint interaktif cerita bergambar interaktif yang kaya akan aspek visual tingkatan keterampilan aktivitas membaca siswa di SDN Menteng Atas 02 Pagi. Ini senada pendapat (Arsyad, 2017) jika mengembangkan alat pembelajaran butuh memikirkan bermacam situasi serta prinsip-prinsip psikologi pengguna.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan Buku Digital Siswa Bergambar Cerita Bergambar Interaktif Materi Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. Buku tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku pada Subtema 3 Materi Bahasa Indonesia ini merupakan buku tematik kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh pemerintah. Buku ini telah mengalami revisi sebanyak empat kali, peneliti menggunakan buku revisi tahun 2017 yang masih digunakan oleh SDN Menteng Atas 02 Pagi. Buku ini akan dikembangkan menjadi buku cerita bergambar interaktif agar siswa lebih berminat untuk membaca. Alasan peneliti memilih mengembangkan buku digital siswa berbasis cerita bergambar interaktif ini adalah untuk meningkatkan minat baca siswa. Menurut (Nurgiyantoro, 2018) ditampilkan akan menarik untuk

membaca sesuai karakteristik siswa SD yang menyukai media berbasis visual. Menurut (Sumantri, 2015) bahwa kelebihan media berbasis visual dapat mudah dipahami, jelas ataupun bisa dibaca, serta bisa menarik perhatian sehingga sanggup mengantarkan catatan yang diinginkan pengguna media.

Berdasarkan uraian diatas dan didukung oleh beberapa teori dan peneliti terdahulu, maka peneliti menarik dengan judul "Pengembangan Buku Digital Siswa Bergambar Cerita Bergambar Interaktif Materi Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar".

### **Buku Digital**

Buku digital memiliki beragam format, menurut (Ruddamayanti, 2019) format buku digital dipakai yaitu teks polos, PDF, JPEG/JPG, LIT, DOCX, HTML, dan format open elektronik book package seperti OPF, XML, dapat juga dikemas dalam bentuk interaktif PPT atau power point, dan lain-lain. Buku digital interaktif dalam format powerpoint menurut (Anitah, 2020) powerpoint dapat menampilkan berbagai macam gaya seperti tekt, gambar, audio, dsb. PowerPoint ini yakni sistem buat menyajikan pelajaran dengan visual,

audio serta bahan didik dengan pengawasan PowerPoint, alhasil siswa tidak hanya bisa mengikuti serta memandangi gambar serta audio, namun pula aktif merespon. Buku yang peneliti kembangkan dalam riset ini ialah novel interaktif dalam bentuk PPT. Buku digital interaktif yang dikembangkan memiliki fungsi, tujuan, dan manfaat.

### **Buku Cerita Bergambar**

Menurut (Nurgiyantoro, 2018) buku narasi berfoto yakni buku pustaka narasi yang menunjukkan bacaan deskripsi dengan cara lisan serta diiringi gambar-gambar ilustrasi. Sedangkan menurut Mitchell dalam (Nurgiyantoro, 2018) menarangkan kalau cerita bergambar yakni buku dengan gambar serta bacaan yang saling terkait. Gambar serta bacaan saja tidak cukup buat menggambarkan cerita dengan jelas. Jadi kala mereka tersambung, mereka bisa memenuhi serta memenuhi satu sama lain. Dengan demikian, akan terasa lebih lengkap dan konkret jika membaca teks narasi melalui huruf-huruf dan gambar. Menurut (Lukens, 2003) gambar dan ilustrasi cerita adalah hal yang berbeda namun jika digabungkan akan membentuk sebuah perpaduan. Berdasarkan paparan diatas dari sini bisa

disimpulkan kalau buku cerita bergambar yakni buku yang muat gambar-gambar serta pula bacaan naratif pendek yang berhubungan dengan gambar-gambar yang diinformasikan lewat gambar serta bacaan itu.

Buku cerita bergambar punya 2 komponen satu sama lainnya tidak dapat dipisahkan. Komponen tersebut adalah gambar dan teks. Menurut (Saputro, 2017) kedua bagian itu pasti mempunyai unsur-unsur yang wajib diperhatikan dalam membuat, meningkatkan serta memakainya selaku alat pembelajaran.

a) Gambar; Menurut KBBI (2017) gambar ialah replika benda, fauna, tumbuhan serta sejenisnya. Sedangkan menurut Hamalik (2015) gambar ialah seluruh suatu yang direalisasikan dengan cara visual dalam wujud 2 dimensi selaku tuangan perasaan ataupun pikiran. Menurut Sadiman (2016) dalam membuat gambar yang bagus wajib mencermati sebagian ketentuan ialah:

1. Autentik, gambar itu wajib dengan cara jujur menggambarkan situasi
2. Sederhana, aransemen gambar seharusnya cukup nyata,

membuktikan poin-poin pada lukisan.

3. Dimensi relatif, gambar bisa memperbesar ataupun memperkecil barang sesungguhnya. Bila gambar itu mengenai barang yang belum diketahui ataupun belum sempat diamati anak hingga anak akan susah memikirkan besar barang itu. Buat menjauhi hal itu seharusnya dalam gambar itu ada suatu yang diketahui anak alhasil membantu anak memikirkan gambar.
  4. Gambar hendaknya memiliki gerak ataupun aksi. Gambar yang bagus tidak membuktikan subjek atau barang dalam kondisi diam namun menampilkan aktivitas khusus.
  5. Gambar yang baik belum pasti bagus buat menggapai tujuan penataran. Meski dari bidang kualitas kurang, lukisan anak sendiri kerap kali lebih bagus.
  6. Tidak tiap gambar yang baik ialah alat yang baik. Selaku alat yang baik, gambar harusnya baik dari ujung seni serta cocok dengan tujuan penataran yang mau digapai.
- b) Teks; Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) ada 4

faktor kelayakan alat bacaan (tercantum didalamnya buku bergambar) yakni:

1. Bagian isi, melingkupi kesesuaian dengan kurikulum, keakuratan modul, materi pendukung pembelajaran.
2. Bagian kebahasaan, mencakup kesesuaian konsumsi bahasa dengan tingkatan kemajuan anak, konsumsi bahasa yang komunikatif, konsumsi bahasa penuh ketentuan dan keruntutan serta keterpaduan alur pikir.
3. Bagian penyajian, mencakup metode penyajian, penyajian pembelajaran, serta keseluruhan data. Bagian kegrafisan melingkupi dimensi buku, konsep kulit buku serta konsep isi buku.

### **Pengembangan Buku Tema 7 Subtema 3 Indahnya Keragaman Di Negeriku Berbasis Cerita Bergambar Interaktif di Kelas IV Sekolah Dasar**

Buku pengembangan tema 7 subtema 3 Indahnya Keragaman Di Negeriku Berbasis Cerita Bergambar Interaktif di Kelas IV SD ialah buku digital interaktif powerpoint buat mendukung membaca pelajaran bahasa indonesia. Buku pengembangan ini dikemas dalam

bentuk cerita bergambar interaktif dalam bentuk powerpoint yang bertujuan agar meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di SDN Menteng Atas 02 Pagi. Ilustrasi gambar yang terdapat dalam buku pengembangan ini terbuat dengan membiasakan karakter anak didik SD kelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi. Buku pengembangan ini mengembang tiga cerita pada halaman 91-92 dan 154-160.

### **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dipakai penelitian pengembangan atau R&D. (Sugiyono, 2019) menjelaskan kalau riset pengembangan ataupun R&D merupakan sesuatu jenis metode riset yang dipakai buat menciptakan produk khusus serta buat mencoba keefektifan produk itu. Penelitian ini mengembangkan produk berupa "Buku Siswa Tema 7 Subtema 3 Indahnya Keragaman di Negeriku Berbasis Cerita bergambar di Kelas IV Sekolah Dasar".

Penelitian memakai metode pengembangan yang disebut *Research and Development (R&D)*. *Research and development* ialah metode riset buat meningkatkan serta menguji produk dalam dunia pendidikan. Tidak hanya

pengembangan serta pengujian produk riset, ini berperan buat mencari data baru mengenai kejadian pokok serta aplikasi pelatihan. Guna menciptakan fenomena elementer dipenuhi oleh penelitian dasar. Setelah itu riset terapan (*applied research*) dilakukan buat mengamati aplikasi pendidikan. (Sukmadinata, 2020) menyatakan kalau "riset serta pengembangan yakni proses ataupun jenjang pengembangan produk terkini ataupun penyempurnaan produk yang telah ada serta bisa dipertimbangkan". Riset serta pengembangan dalam pembelajaran diawali dengan keinginan buat memecahkan permasalahan dengan produk khusus.

Riset ini memakai bentuk penelitian yang dimodelkan dengan bentuk pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Bentuk ADDIE muncul pada 1990- an, dibesarkan oleh Dick and Carry. Bentuk ADDIE dipakai buat memandu pengembangan dalam membuat alat serta prasarana program pelatihan yang efisien. Bentuk ini memakai 5 jenjang ialah analisa, konsep, pengembangan, aplikasi serta penilaian.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara,

observasi, dan pengisian

No.	Kriteria Validitas (Keefektifan)	Tingkat Validitas
1	81,00% - 100,00 %	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	61,00% - 80,00%	Valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	41,00% - 60,00%	Kurang valid, disarankan tidak digunakan atau perlu revisi besar
4	21,00% - 40,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan, perlu revisi besar-besaran
5	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, tidak boleh dipergunakan

kuesioner/angket. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli bahasa, ahli media, dan ahli praktisi. Teknik Analisis data pada riset ini secara deskriptif (kualitatif) serta statistik deskriptif (kuantitatif). Penilaian instrument validasi menggunakan kriteria dengan mengkonversi skor yang ada pada instrumen itu dengan skala likert (lima tingkatan) menurut (Akbar, 2019) yakni:

Setelah penilaian dilakukan menggunakan skala likert dan validator telah mengisi kuesioner yang diberikan, selanjutnya data diolah untuk mendapat hasil validasi produk dengan menentukan nilai (%) kriteria kevalidan produk (Sugiyono, 2019). Kriteria tersebut dapat menggunakan rumus menurut (Akbar, 2019) yakni:

$$Validitas\ audience = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\ = \dots\dots \%$$

Untuk memperoleh kesimpulan dari hasil uji validasi ahli media serta ahli praktisi melalui analisis deskriptif, peneliti melakukan analisis gabungan dengan rumus menurut (Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran, 2019) yakni:

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% \\ V - pra = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Validasi ahli dan praktisi untuk menguji kesesuaian model yang disusun dengan teori, dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Setelah uji validasi, pengembang bisa melakukan penghitungan validitas gabungan kedalam rumus menurut (Akbar, Instrumen Perangkat Pembelajaran, 2019) yakni :

$$V = \frac{V - ab + V - am + V - pra}{3}$$
$$= \dots\dots\dots\%$$

Hasil data akhir yang diperoleh kemudian disimpulkan atau dilakukan analisis deskriptif untuk mendapatkan hasil akhir terhadap produk yang dikembangkan. Hasil akhir kemudian dikelompokan sesuai dengan kriteria validitas skala likert. Hasil akhir yang telah dikelompokan sesuai dengan kriteria validitas skala likert selanjutnya dikonversi sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2019), yaitu:

1. 0,00 – 0,25 = *No association or low association (weak association)*
2. 0,26 – 0,50 = *Moderately low association (Moderately weak association)*
3. 0,51 – 0,75 = *Moderately high association (Moderately high association)*
4. 0,76 – 1,00 = *High association (strong association up to perfect association)*

Berdasarkan kriteria tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. 0% - 25% = tidak ada aspek kelayakan
2. 26% - 50% = cukup rendah memenuhi aspek kelayakan

3. 51% - 75% = cukup tinggi memenuhi aspek kelayakan
4. 76% - 100% = memenuhi aspek kelayakan

Jadi, produk yang dikembangkan bisa dikategorikan valid secara teoretik jika mendapatkan hasil  $\leq 76\%$ .

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### **1. Analysis (Analisis)**

Berdasarkan temuan peneliti pada analisis kebutuhan, pembelajaran dikelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi, minat baca rendah. Sementara, menurut Piaget (Sumantri, 2015) media pembelajaran berbasis visual bisa mempertinggi belajar siswa, menarik atensi yang bisa menimbulkan motivasi yang membuat siswa dapat melakukan kegiatan seperti mengamati fokus melakukan kegiatan yang dilakukan guru dan lain-lain. Berdasarkan kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam kurikulum, idealnya kelas IV mampu baca fasih rta se mempunyai minat baca yang tergolong sedang ke tinggi. Maka dari itu hasil temuan pada analisis kebutuhan merupakan sebuah urgensi untuk dilakukan penelitian lebih lanjut agar menemukan solusi yang efektif.

Dari hasil studi pustaka pada buku yang digunakan saat peneliti

melakukan observasi di SDN Menteng Atas 02 Pagi. Dari hasil studi pustaka, hlm 141-159 cerita-cerita pada buku tersebut kurang memuat banyak gambar sesuai karakteristik siswa kelas IV di SDN Menteng Atas 02 Pagi.

Pada analisis prasyarat dan kemampuan awal yang telah dimiliki oleh siswa kelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi adalah membaca, menulis dan berhitung. Namun, minat baca siswa masih tergolong sangat rendah. Menurut (Sarkiyah, 2016) membaca adalah suatu proses dalam membetuk sebuah makna Oleh sebab itu membaca hal penting pada dunia pendidikan agar dapat memperoleh informasi dengan maksimal. Jika keterampilan berbahasa siswa rendah, maka pengetahuan yang didapatkan siswa akan rendah pula. Berdasarkan pendapat pakar tersebut maka minat baca siswa sangat perlu ditingkatkan melalui penggunaan media. Searah pendapat (Zainiyati, 2017) Media pembelajaran visual disertai dengan gambar-gambar ilustrasi akan membuat ketertarikan yang lebih bagi siswa terutama jika tampilan yang dipaparkan mudah dipahami siswa.

## **2. Design (Desain)**

Menurut (Rusdi, 2018) dalam perancangan model/metode pembelajaran pada dasarnya menselaraskan antara kebutuhan dengan jenis produk yang ingin dikembangkan. Konsepnya dibuat sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi dan kebutuhan untuk mengatasi masalah yang ditemukan saat studi pendahuluan. Buku cerita bergambar interaktif ini dibuat tingkatan minat baca siswa atau memenuhi kebutuhan siswa. Buku cerita bergambar interaktif ini dibuat untuk menunjang buka tema 7 subtema 3 indahny keragaman di negeriku.

## **3. Development (Pengembangan)**

Penelitian dan pengembangan "Buku Siswa Tema 7 Subtema 3 Indahny Keragaman di Negeriku Berbasis Cerita Bergambar Interaktif" dilakukan melalui lima tahapan sesuai dengan singkatan nama prosedur. Penyusunan Buku Siswa dibuat menggunakan Adobe Illustrator CC 2019, gambar yang terdapat pada materi dikonsep dan dibuat oleh peneliti dengan dibantu oleh pembuat ilustrasi digital. Setelah gambar ilustrasi dibuat selanjutnya gambar tersebut diwarnai dengan full colour sesuai dengan karakteristik siswa.

Setelah gambar ilustrasi selesai dibuat tahap selanjutnya adalah pembuatan proses layout buku interaktif hingga selesai. Setelah buuku interaktif selesai dibuat selanjutnya divalidasi dan direvisi Kembali hingga terbentuk menjadi media final atau produk akhir buku interaktif. Pada tahap akhir harusnya dilakukan uji lapangan namun peneliti tidak melakukan tahap ini karna keterbatasan waktu yang peneliti punya dan situasi subjek penelitian yang sudah naik kelas. Pada tahap terakhir dilakukan evaluasi terhadap produk yang dilihat dari hasil validasi yang dilakukan.

Media yang dikembangkan berupa Buku Siswa sesuai kebutuhan dan karakteristik kelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi berada tahap oprasional konkret. Dikembangkan sesuai yang diterapkan kurikulum 2013 yang juga dikembangkan tingkatkan minat baca kelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi. Pembuatan pengembangan Buku Siswa telah disesuaikan dengan tahap tumbuh kembang siswa, karakteristik dan kebutuhan siswa yaitu minat baca yang juga mengacu pada kurikulum yang diterapkan. Selanjutnya untuk mencapai tingkat validitas agar media layak digunakan, maka peneliti

melakukan validasi dikembangkan kepada Validasi Ahli Bahasa dinilai oleh Ibu Robiatul Munajah, M.Pd. Dosen PGSD Universitas Trilogi, Validasi Ahli Media yaitu Bapak Damar Rangga Putra, S.Sn., M.Ds. Dosen sekalian ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Trilogi, dan Valisadi Ahli Praktisi yaitu Guru Kelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi, Ibu Indah Mantari Juniar, M.Pd. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rusdi, 2018) bahwa tujuan dicoba validasi yakni buat memperoleh evaluasi serta saran dari ahli bahasa, ahli alat, serta pakar praktisi hal kesesuaian modul serta bentuk alat sesuai dengan subjek penelitian serta karakteristik siswa kelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi.

#### **Validasi Ahli Bahasa, Ahli Media dan Ahli Praktisi**

Media Buku Digital Siswa Berbasis Cerita Bergambar Interaktif Materi Bahasa Indonesiadinilai oleh satu validator ahli bahasa yang merupakan dosen PGSD Universitas Trilogi, dosen dan ketua program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Trilogi, dan satu ahli validator praktisi yaitu guru kelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi. Dari hasil validasi yang dilakukan didapatkan hasil bahwa media Buku Siswa sangat valid

digunakan tanpa revisi sesuai kategori skala likert. Persentase hasil yakni sebesar 89%, validasi ahli media adalah sebesar 85%, dan validasi ahli praktisi adalah sebesar 96%. Menurut (Saputro, 2017) komponen membuat buku cerita bergambar haruslah memperhatikan unsur-unsur pembuatan dalam mengembangkannya serta Maanfaatkan selaku alat pembelajaran. Gambar penjelas wajib mempunyai bentuk sejelas bisa jadi serta wajib membuktikan titik-titik pada gambar. Ukuran bentuk gambar wajib sesuai. Gambar wajib baik dari sudut penglihatan artistik serta wajib sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mau dicapai. Selanjutnya buku interaktif dalam bentuk power point atau PPT menurut (Anitah, 2020) dapat menampilkan bermacam gaya seperti teks, gambar, audio dan sebagainya. Lebih lanjut menurut (Zainiyati, 2017) Media yang bersifat interaktif seperti power point sangat efektif untuk digunakan dalam media pembelajaran kepada siswa karna media bersifat menarik tampilan juga bersifat mudah dipahami siswa.

#### **4. Implementation and Evaluation (Implementasi dan Evaluasi)**

Berdasarkan paparan data pada tahap *Development* (Pengembangan)

Media Buku Digital Siswa Berbasis Cerita Bergambar Interaktif Materi Bahasa Indonesiatelah dilakukan Uji Validasi Ahli dengan terdapat tiga Validator dalam pengujian validasi. Dari hasil uji validasi tersebut terdapat satu revisi dari uji validasi ahli bahasa. Setelah dilakukan evaluasi atau perbaikan pada media Buku Siswa Berbasis Cerita Bergambar Interaktif dari catatan ahli validasi bahasa tersebut dan juga disertai diskusi saat perbaikan dilakukan hingga menjadi produk hasil akhir atau produk final, hasil uji validasi dari ahli bahasa tersebut masih tetap sama, peneliti hanya merevisi catatan pada media yang peneliti buat.

Hasil validasi akhir gabungan menjadi hasil akhir media Buku Siswa Tema 7 Subtema 3 Indahnya Keragaman di Negeriku Berbasis Cerita Bergambar Interaktif. Perhitungan valid hasil validasi tersebut menurut (Akbar, 2019) adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{V - ab + V - am + V - pra}{3}$$
$$= \dots\dots\dots\%$$

V = Validasi  
(gabungan).

V-ab = Validasi ahli bahasa.

V-am = Validasi ahli media.

V-pra = Validasi praktisi.

$$V = \frac{89\% + 85\% + 96\%}{3} = 90\%$$

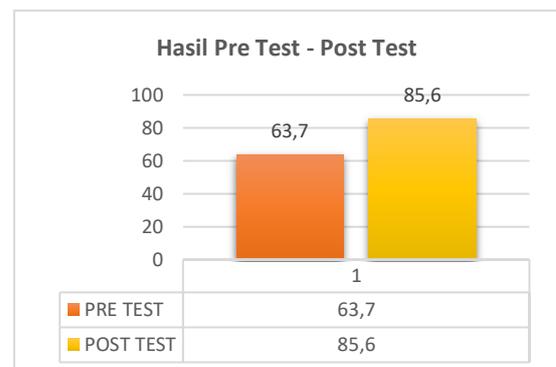
Dari hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh 30 siswa kelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi maka didapatkan hasil penilaian skor sebanyak 1279 poin dengan skor maksimal dari kriteria pengukuran skor adalah 1500 poin. Kemudian hasil skor tersebut dipersentasekan, maka didapatkan hasil sebanyak 85,27%. Dari hasil skor yang didapat jika dimasukkan ke dalam rating scale atau skor ideal, maka perolehan skor tersebut berada pada skala SM atau sangat menarik, yang dapat diartikan bahwa Buku Digital Siswa Berbasis Cerita Bergambar Interaktif Materi Bahasa Indonesiayang digunakan siswa kelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi mendapat respon positif dan juga dapat disimpulkan sangat disukai siswa / sangat menarik.

Pada saat uji coba siswa merasa tertarik dan antusias saat buku interaktif cerita bergambar ditampilkan dan digunakan, dari penerapan buku

interaktif cerita bergambar tersebut maka didapatkan hasil kuesioner yang sangat menarik, sesuai dengan yang peneliti lihat dari antusias siswa kelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi hal ini sejalan dengan pendapat (Anitah, 2020) karena powerpoint dapat menampilkan berbagai macam gaya seperti text, gambar, audio, dsb. Powerpoint ini yakni sistem penyajian pelajaran dengan modul pelajaran terpandu visual, audio serta powerpoint alhasil anak didik tidak cuma mengikuti serta memandang gambar serta suara, namun pula aktif bereaksi.

Uji lapangan post test juga dilakukan untuk melihat keefektifan produk dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi. Hasil uji skala lapangan post test tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

### Hasil Analisis Uji Skala Lapangan



Berdasarkan hasil belajar siswa kelas IV pada grafik diatas dapat terlihat bahwa rata-rata keseluruhan

nilai siswa mengalami kenaikan dari hasil pre test dimana hasil nilai rata-rata pre test siswa adalah 63,7 dan hasil rata-rata nilai post test adalah sebesar 85,6. Dari data hasil post test nilai hasil belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 21,9% dari hasil pre test.

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil perhitungan uji lapangan post test didapatkan hasil sebesar 85,6%. Hasil data akhir yang diperoleh tersebut selanjutnya disimpulkan atau dilakukan analisis deskriptif untuk mendapatkan hasil akhir terhadap produk yang dikembangkan. Hasil akhir kemudian dikelompokkan sesuai dengan kriteria validitas skala likert. Hasil akhir yang telah dikelompokkan sesuai dengan kriteria validitas skala likert selanjutnya dikonversi sesuai dengan (Sugiyono, 2019) , yakni:

1. 0% - 25% = tidak ada aspek kelayakan
2. 26% - 50% = cukup rendah memenuhi aspek kelayakan
3. 51% - 75% = cukup tinggi memenuhi aspek kelayakan
4. 76% - 100% = memenuhi aspek kelayakan

Hasil akhir perhitungan validasi gabungan adalah sebesar 90%, hasil kuesioner respon siswa adalah 85,27%, dan hasil uji coba lapangan

pre test dan post test adalah sebesar 85,6%, jika hasil ini dikelompokkan sesuai dengan kriteria validitas skala likert dan dikonversi sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Sugiyono, 2019). Maka ketiga hasil tersebut yaitu hasil validasi gabungan, hasil kuesioner respon siswa, dan hasil uji lapangan pre test dan post test, ketiganya tergolong pada poin keempat yaitu >76% namun <100% dengan kata lain media yang dikembangkan dapat dikatakan “layak” digunakan atau “memenuhi aspek kelayakan” untuk digunakan atau di uji cobakan pada siswa kelas IV SDN Menteng Atas 02 Pagi untuk dapat meningkatkan minat baca siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian dan pengembangan jika pengembangan Buku Digital Siswa Berbasis Cerita Bergambar Interaktif Materi Bahasa Indonesiadi Kelas IV SD valid dan layak untuk diterapkan di sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa. Kesimpulan yang bisa didapat dari riset pengembangan ini yakni:

##### **1. Langkah- Langkah Penelitian**

Penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian ADDIE

yang dikembangkan oleh (Rusdi, 2018). ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

## **2. Hasil Validitas Penelitian**

Penelitian ini terbukti valid secara teoretis bersumber pada hasil dari validasi gabungan dan hasil kuesioner respon siswa. Hasil validasi gabungan tersebut yakni validasi ahli bahasa, ahli media, serta ahli praktisi yang mendapat nilai rata-rata sebanyak 90%. Perolehan rata-rata nilai ahli bahasa adalah sebanyak 89%, ahli media sebanyak 85%, dan ahli praktisi sebanyak 96%. Kemudian perolehan rata-rata kuesioner respon siswa adalah didapatkan skor sebanyak 1279 dengan hasil rata-rata persentase adalah sebesar 85,27%.

## **3. Hasil Efektivitas Penelitian**

Berdasarkan hasil uji lapangan pre test dan post test siswa kelas IV didapatkan hasil bahwa rata-rata keseluruhan nilai siswa mengalami kenaikan dari hasil pre test dimana hasil nilai rata-rata pre test siswa adalah 63,7 dan hasil rata-rata nilai post test adalah sebesar 85,6. Dari data hasil post test nilai hasil belajar siswa mengalami kenaikan sebesar

21,9% dari hasil pre test. Dapat disimpulkan bahwa dari hasil perhitungan uji lapangan post test didapatkan hasil sebesar 85,6%.

Dari hasil validasi gabungan, hasil kuesioner siswa, dan uji lapangan pre test dan post test angka yang diperoleh dari ketiga penilaian tersebut dapat dikategorikan amat valid ataupun amat layak untuk digunakan.

## **Saran**

Bersumber pada kesimpulan diatas, saran penelitian yakni :

### **1. Guru**

Memakai Buku Digital Siswa Berbasis Cerita Bergambar Interaktif Materi Bahasa Indonesiadi Kelas IV SD sebagai buku penunjang meningkatkan minat baca siswa.

### **2. Sekolah**

Menggunakan Buku Digital Siswa Berbasis Cerita Bergambar Interaktif Materi Bahasa Indonesiadi Kelas IV SD selaku salah satu sumber untuk literasi siswa.

### **3. Peneliti Selanjutnya**

Sebaiknya media dapat dikembangkan dengan memperbanyak cerita dan bisa ditambahkan dengan latihan soal jika diperlukan dalam kebutuhan di

lapangan. Media juga dapat dikembangkan dengan menambah audio maupun video lebih kompleks.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ain, F. A. (2011). *Patiseri Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Akbar, S. (2019). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Al-Tabany, T. I. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anitah. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Halim, D., & Munthe, P. A. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 203-216. doi:<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, W. S., Susilo, H., & Setyosari, P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(1), 1469-1474. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i11.10168>
- Lukens, J. R. (2003). *A Critical Handbook of Children's Literature*.
- Novianto, A., & Mustadi, A. (2015). Analisis Buku Teks Muatan Tematik Integratif, Scientific Approach, dan Authentic Assessment Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 45(1), 1-15. doi:<https://doi.org/10.21831/jk.v45i1.7181>
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Lembaga Negara Republik Indonesia.
- Republik Indonesia. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar: SD/MI*. Jakarta: BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan).
- Republik Indonesia. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Republik Indonesia. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta:

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ruddamayanti. (2019, Januari 12). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 1193-1202. Retrieved from [jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/2750](http://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/2750)
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2016). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saputro, W. (2017). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca kelas III Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Sarkiyah. (2016). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu di Kelas 1 Madrasa Ibtidaiyah Alkhairaat Uemalingku Kecamatan Ampana Kota. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(4), 137-151. Retrieved from <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3305>
- Sofyan, G. A., & Listiawan, T. (2019). Pengembangan Buku Digital Pada Materi Komunikasi dalam Jaringan Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Perwari Tulungagung. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(1), 55-65. doi:<http://dx.doi.org/10.29100/joeict.v3i1.749>
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakrta: Ar-Ruzz Media.
- Suyanto, & Djihad, A. (2013). *Bagaimana Menjadi Calon Guru dan Guru Profesional*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Tarigan, N. T. (2018, Oktober). Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 02(02), 141-152. doi:<http://dx.doi.org/10.36764/jc.v2i2>
- Trianto. (2010). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Walpole, R. (2014). *Pengantar Statistika*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
-

- Wicaksono, A. A., & Bariska, H. F. (2018). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Jawa Timur dengan Model PAKEM untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(2), 144-151. doi:<https://doi.org/10.29407/jpd.n.v3i2.11786>
- Wulandari, E. (2017). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Belajar pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa SD/MI*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.