

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR
DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL MATERI SEJARAH BERDIRINYA
KERAJAAN PANJALU MATERI IPS UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS 4 SDN MOJOROTO 4**

Ana Shofia Zulfaida ¹ , Wahid Ibnu Zaman ² , Zainal Afandi ³

^{1,2} PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Sejarah FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat e-mail : shofianaa2002@gmail.com, ²wahidibnu@UNPKediri.ac.id,

³zafandis69@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This research is based on the results of observations and interviews, that the learning media used by teachers in delivering the material does not help students understand the material. In delivering material the teacher uses the Student Handbook. This makes students less interested in reading the material in the student handbook. The aim of this research is (1) to determine the validity of the digital picture story book learning media for the History of the Panjalu Kingdom class 4 at SDN Mojoroto 4 (2) to find out the practicality of the digital picture story book learning media for the History of the Panjalu Kingdom for class 4 at SDN Mojoroto 4 (3) to determine the effectiveness of digital picture storybook learning media for class 4 Panjalu Kingdom History material at SDN Mojoroto 4. This research uses Research and Development (R&D) development research. The development model used in this research is the ADDIE model. The results obtained were that the digital picture story book learning media got a validity percentage of 96.6% from media experts in the very valid category, then got a percentage from material experts of 80% in the valid category, and the practicality test from learning experts was 80% in the practical category and 90.95% through student responses. So it can be concluded that the digital picture story book learning media is declared valid, practical, effective and can be used by teachers in the learning process

Keywords: Development, learning media, digital picture story book media

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi dan wawancara, bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kurang membantu peserta didik dalam memahami materi. Dalam menyampaikan materi guru menggunakan buku pegangan Siswa. Hal ini membuat peserta didik kurang tertarik dalam membaca materi yang ada dalam buku pegangan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran buku cerita bergambar digital materi Sejarah Kerajaan Panjalu kelas 4 di SDN Mojoroto 4 (2) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran buku cerita bergambar digital materi Sejarah Kerajaan Panjalu kelas 4 di SDN Mojoroto 4 (3) untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran buku cerita bergambar digital materi Sejarah Kerajaan Panjalu kelas 4 di SDN Mojoroto 4. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model

ADDIE. Hasil yang diperoleh bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar digital mendapatkan persentase kevalidan 96,6% dari ahli media dengan kategori sangat valid, kemudian mendapatkan persentase dari ahli materi 80% dengan kategori valid, dan uji kepraktisan dari ahli pembelajaran 80% dengan kategori praktis serta 90,95% melalui respon peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar digital dinyatakan valid, praktis, efektif dan bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran

Kata Kunci : Pengembangan, media pembelajaran, media buku cerita bergambar digital

A. Pendahulua

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin membawa upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi pada kegiatan pembelajaran. Selain menggunakan alat bantu yang sederhana dan harga mudah dijangkau, seorang guru dituntut untuk bisa menggunakan/mengaplikasikan berbagai media pembelajaran yang canggih dan terupdate sesuai kebutuhan peserta didik sebagai hasil inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi. Terutama di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu bidang yang sangat penting bagi anak-anak dalam bermasyarakat dan berinteraksi sosial. Djahiri dan Ma'mun (dalam Wulandari, Dwi, 2017:113) mengatakan bahwa "Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan konsep-konsep dari berbagai ilmu yang dijadikan satu dan diolah sesuai

dengan tingkat perkembangan siswa". Penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk pendidikan. Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bukan sekedar menyodorkan konsep-konsep saja, melainkan kemampuan guru dan peserta didik menarik nilai/arti yang terkandung dalam konsep, serta bagaimana cara menerapkannya.

Dapat dikatakan bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini diharapkan bukan hanya penanaman, pembinaan pengetahuan konseptual belaka, melainkan pembinaan pengertian sikap terhadap nilai-nilai praktis. Sejarah adalah hal yang sangat penting bagi generasi muda bangsa Indonesia. Hal ini dikarenakan Indonesia adalah negara majemuk yang memiliki beragam kebudayaan dan beragam sejarah

yang unik dan diberikan oleh nenek moyang secara turun-menurun kepada generasi selanjutnya. Dalam hal ini sejarah merupakan peristiwa yang pernah dilakukan oleh masyarakat dimasa lampau. Hugiono dkk (dalam Amirullah, 2016:143) mengatakan bahwa "sejarah adalah cerita tentang peristiwa masa lampau yang benar-benar terjadi". Sejarah dapat menjadi api semangat bagi masyarakat untuk menjaga, melestarikan, dan memajukan bangsa Indonesia. Dengan adanya sejarah kita bisa mengetahui kebudayaan asli Indonesia terdahulu yang sangat penting bagi rakyat Indonesia.

Hal tersebut sesuai yang diungkapkan Safrin (2016) "peran generasi pemuda sangat dibutuhkan mengingat bahwa generasi muda sebagai tonggak perubahan". Selain para pemuda peran seorang guru sebagai jembatan ilmu juga sangat berperan penting. Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Yestiani & Zahwa, 2020:41) mengemukakan bahwa "Guru adalah orang yang pekerjaannya mengajar".Pendapat lainnya Thoifuri (dalam Yestiani & Zahwa, 2020:41) mengatakan bahwa " kata guru dalam bahasa arab

disebut mu'allim dan dalam bahasa inggris dikenal dengan teacher yang dalam pengertian yang sederhana merupakan seseorang yang pekerjaannya mengajar orang lain. Dewi (dalam Rahmatika,dkk, 2022:133) menyatakan bahwa "guru adalah seorang pendidik yang digugu dan patut di contoh, dalam hal ini seorang guru menjadi teladan yang baik bagi anak didiknya". Kemudian dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran yang sangat penting untuk membuat ilmu yang diajarkan oleh guru dapat diterima oleh peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam menerima dan memahami materi. Media buku cerita bergambar digital merupakan media dengan perkembangan yang cukup pesat beberapa tahun ini, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam memahami suatu bacaan atau informasi yang ingin diperolehnya. Media buku cerita bergambar ini membantu peserta didik untuk memudahkan materi yang akan diajarkan oleh guru tersebut.

Hasil yang ditemukan peneliti melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas materi sejarah kerajaan sulit diterima dan dipahami oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan materinya yang sulit, panjang, dan cara guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, yang mengakibatkan tumbuhnya rasa bosan, jenuh tidak memperhatikan. media buku cerita bergambar digital ini dimaksudkan untuk membantu Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial fokus dalam materi sejarah Kerajaan Panjalu dan mampu mencapai target nilai yang telah di adaptasi untuk peserta didik kelas 4 di sekolah SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

Media yang digunakan guru kurang maksimal dalam membantu memahami peserta didik. Guru hanya menggunakan media lembar kerja siswa dalam menyampaikan materi yang menurut peserta didik materi sejarah tersebut adalah pelajaran banyak bacaan panjang yang tidak menarik untuk peserta didik. Perkembangan media pembelajaran saat ini mulai muncul media digital dengan gambar-gambar

menarik yang dapat disebut dengan buku cerita bergambar digital. Selain itu terdapat beberapa permasalahan lain yaitu kurangnya wawasan dan pengetahuan peserta didik terhadap sejarah kerajaan Panjalu di Kota Kediri yang merupakan kearifan lokal. Kurangnya wawasan atau pengetahuan ini disebabkan sedikit peserta didik yang membaca materi sejarah kerajaan Panjalu serta ada yang tidak tertarik dengan materi tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut guru dapat menggunakan salah satu media yang dapat menciptakan pengalaman bermakna dan dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi yang disampaikan yaitu dimana guru dan peserta didik sama-sama asik dan senang dalam proses belajar mengajar. Media ini dirancang untuk melibatkan peserta didik secara langsung pada mata pelajaran agar peserta didik dapat muncul keingintahuan serta merangsang berfikir peserta didik. Sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Menurut Santyasa (2007) media pembelajaran adalah segala sesuatu

yang bertujuan untuk menyalurkan suatu pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses kegiatan belajar untuk mencapai target belajar. Berdasarkan definisi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. media pembelajaran juga penting bagi peserta didik dalam menerima informasi.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat komunikasi yakni segala sesuatu yang membawa informasi ataupun pesan-pesan dari sumber informasi kepada penerimanya (Seels, 1999). Pendapat lainnya dikemukakan oleh Andi Kristanto (2016:6) "Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar". Guru dalam menggunakan media harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Namun pada kenyataannya

pembelajaran di kelas 4 menggunakan media yang belum cukup sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru menggunakan lembar kerja siswa dan power point yang masih berisi banyak tulisan panjang yang membuat peserta didik malas untuk membaca. Akibatnya, peserta didik hanya mengenal nama kerajaan namun tidak dengan asal-usul atau sejarah kerajaan tersebut.

Seorang peserta didik hakikatnya adalah mampu memahami materi yang diberikan oleh gurunya, karena disitulah tugas sebagai peserta didik adalah berusaha memahami materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi sejarah Kerajaan Panjalu. Pada kenyataannya peserta didik kelas 4 SDN Mojoroto 4 masih belum mampu menguasai materi tentang sejarah Kerajaan Panjalu. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh 12 dari 28 peserta didik masih dibawah KKM. Bukti itu diperoleh dari hasil wawancara serta observasi pembelajaran dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media yang digunakan

sehingga peserta didik ramai sendiri tidak memperhatikan guru.

Dari permasalahan yang dipaparkan diatas perlu adanya alternatif pemecahan masalah. Alternatif yang dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh. Media yang dikembangkan oleh peneliti dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah media buku cerita bergambar digital. Dengan adanya buku cerita bergambar digital dapat menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu dapat memudahkan peserta didik memahami dan mengingat materi. Media buku cerita bergambar digital juga berbasis kearifan lokal sehingga selain tema yang diambil dekat dengan dengan anak, media ini juga sebagai alat pelestarian budaya Indonesia.

Buku cerita bergambar digital memiliki nilai kepraktisan dalam penggunaan disini peserta didik dapat mengakses link yang diberikan oleh guru sehingga bisa dipelajari dimanapun. Buku cerita bergambar digital berisi sejarah Kerajaan Panjalu

dengan percakapan yang ringan, mudah dimengerti serta aneka gambar yang menarik. Di SDN Mojoroto 4 tersedia LCD yang dapat menunjang media pembelajaran diberikan kepada kelas 4 di SDN Mojoroto 4

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Mulyanitiningsih (dalam Sapitri 2022) model pengembangan dan penelitian ini memiliki lima tahap model yaitu ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket) dan soal tes (posttes). Angket terbagi menjadi 3 yaitu angket ahli materi (angket validasi), angket ahli media (angket validasi), guru dan siswa (angket untuk mengetahui penggunaan media).

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pada penelitian ini menghasilkan suatu produk media pembelajaran buku cerita bergambar digital untuk materi sejarah Kerajaan Panjalu. Pengembanagan ini didasari

atas permasalahan yang muncul yaitu Media yang digunakan guru kurang maksimal dalam membantu memahami peserta didik. Guru hanya menggunakan media lembar kerja siswa dalam menyampaikan materi yang menurut peserta didik materi sejarah tersebut adalah pelajaran banyak bacaan panjang yang tidak menarik untuk peserta didik. cara guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, yang mengakibatkan tumbuhnya rasa bosan, jenuh dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Selain itu terdapat beberapa permasalahan lain yaitu kurangnya wawasan dan pengetahuan peserta didik terhadap sejarah kerajaan Panjalu di Kota Kediri yang merupakan kearifan lokal. Kurangnya wawasan atau pengetahuan ini disebabkan sedikit peserta didik yang membaca materi sejarah kerajaan Panjalu serta ada yang tidak tertarik dengan materi tersebut.

Spesifikasi Model/Produk

Model yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan Analysis, Desain, Development, Implementation, dan

evaluation. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran buku cerita bergamabr digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi sejarah kerajaan. Tujuan dikembangkannya media ini yaitu untuk memudahkan peserta didik memahami materi sejarah kerajaan. Pada tampilan media buku cerita bergamabr digital memiliki ilustrasi yang , menarik dengan kombinasi warna yang menarik.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian serta pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan tiga jenis data yaitu data validitas, kepraktisan, serta keefektifan. pada validitas produk diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi ahli akan dianalisis untuk meninjau nilai validitas produk yang telah dikembangkan, pada validitas ahli ini diperoleh guna untuk mendapatkan saran dan masukan pada produk yang dikembangkan. Berikut merupakan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel Hasil Kevalidan

Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Kategori
Ahli materi	80%	Valid
Ahli media	96,6 %	Sangat valid
Hasil rata-rata keseluruhan	88,3 %	Sangat valid

Berdasarkan perolehan hasil rata-rata keseluruhan diatas bahwa kevalidan memperoleh skor rata-rata 88,3 %, hal tersebut masuk pada kategori sangat valid. Sehingga media yang telah dikembangkan dapat dinyatakan valid dan baik digunakan pada saat proses pembelajaran. Pada hasil uji kepraktisan diperoleh dari hasil respon guru dan respon peserta didik. Uji kepraktisan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran buku cerita bergambar digital. Hasil dari uji kepraktisan terhadap respon guru dan respon siswa disajikan pada table berikut.

Tabel hasil kepraktisan respon guru dan respon peserta didik.

Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Kategori
Respon guru	80%	Praktis
Respon peserta didik	96,6 %	Sangat praktia
Hasil rata-rata keseluruhan	85 %	Sangat praktis

Berdasarkan skor rata-rata yang didapatkan ada angket respon guru mendapat skor 80% dan angket respon peserta didik mendapat skor sebesar 90,95%, selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan dari hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik menghasilkan skor kepraktisan 85 %, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media buku cerita bergambar digital sangat praktis dan layak untuk digunakan.

Adapun dalam penelitian ini data yang diperoleh juga melalui tingkat keefektifan yang diuji melalui soal posttest yang dikerjakan oleh

peserta didik. Berikut merupakan hasil perolehan untuk tingkat keefektifan media yang dikembangkan.

Aspek Penilaian	Skor rata-rata	Kategori
Posttest	88,5 %	Sangat praktia
Ketuntasan Belajar	95,2 %	Sangat praktis

Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai posttest setelah menggunakan media buku cerita bergambar digital dengan skor 88,5 %. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal mendapat skor 95,2% sehingga dapat ditarik kesimpulan media buku cerita bergambar digital sangat efektif digunakan pada saat proses pembelajaran

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media buku ceita bergamabr digital yang dilakukan dikelas 4 SDN Mojoroto 4 dapat diambil kesimpulan Media pembelajaran buku cerita bergambar digital, dinyatakan valid setelah di validasi oleh ahli media

dan ahli materi. Ahli media mendapat skor sebesar 96,6 % dan Ahli materi mendapatkan skor kevalidan 80%, selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 88,3%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media buku cerita bergambar digital sangat valid yang artinya sangat layak untuk digunakan.

Media buku cerita bergambar digital dikatakan media yang praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik. Angket respon guru mendapat skor 80% dan angket respon peserta didik mendapat skor sebebsar 90,95%, selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan dari hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik menghasilkan skor kepraktisan 85 %, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media buku cerita bergambar digital sangat praktis dan layak untuk digunakan.

Media buku cerita bergambar digital dikatakan media pembelajaranyang efektif dalam

proses pembelajaran. Keefektifannya ini diperoleh dari hasil nilai posttest setelah menggunakan media buku cerita bergambar digital dengan mendapat skor 95,2%, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media buku cerita bergambar digital sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayah Mulyaningsih S. & Enny Zubaidah.2021. Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa. *Universitas Negeri Yogyakarta*:449.
- Kristanto,Andi.(2016).*Media Pembelajaran*.Surabaya:Bintang Surabaya
- Santyasa.I.W.2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Ganesha:3.
- Rahmatika,D.dkk.2022.Peran Guru dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 7 Kubung. *Jurnal Papeda: Vol 4*:133
- Yestiani, D.K & Zahwa,N. 2020. Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar Volume 4, Nomor 1*:41.
- Amirullah.2016. *Pentingnya Sejarah Dalam Pembinaan Karakter Bangsa Dan Pembangunan Nasional*.Jurnal yang di sajikan dalam Seminar Nasional “Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Membentuk Karakter Bangsa Dalam Rangka Daya Saing Global. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar.2016
- Wulandari,D.2017. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Kelas li Sd Negeri li Kemloko Dengan Menggunakan Model Make A Match.*Universitas Kristen Satya Wacana*,113