

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Michael Sitorus¹, Misbah²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Pelita Bangsa

[1michaelsitorus0889@gmail.com](mailto:michaelsitorus0889@gmail.com), [2misbah.smi@pelitabangsa.ac.id](mailto:misbah.smi@pelitabangsa.ac.id),

ABSTRACT

This research is motivated by the low motivation of students to learn Indonesian, schools focus more on textbooks. This research aims to develop a picture storybook learning media to increase students' learning motivation in Indonesian Language subjects. This research uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the study show that the media of illustrated storybooks is declared "very valid" to be tested, as evidenced by the results of linguist assessments with a percentage of 94%, media expert assessments with a percentage of 94%, and material expert assessments with a percentage of 92%. The teacher's response and students' response to the serial image media were obtained as a percentage of 92% and 90% could be declared "very good" as an Indonesian Language learning medium to increase students' learning motivation. The media of illustrated storybooks was declared effective in increasing student learning motivation as evidenced by the results of the assessment of student learning motivation observation sheets which obtained a result of 91% with the criterion of "very effective". It can be concluded that the media of picture storybooks as a medium for learning Indonesian Language can increase the learning motivation of grade IV students of SDN Wanajaya 05.

Keywords: *picture book, learning motivation, research and development*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia, sekolah lebih fokus pada buku pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analysis, design, development, implementation dan evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar dinyatakan "sangat valid" untuk diujicobakan yang dibuktikan dengan hasil penilaian ahli bahasa dengan presentase 94%, penilaian ahli media dengan presentase 94%, dan penilaian ahli materi dengan

presentase 92%. Respon guru dan respon siswa terhadap media buku cerita bergambar diperoleh hasil presentase 92% dan 90% dapat dinyatakan “sangat baik” sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media buku cerita bergambar dinyatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dibuktikan dari hasil penilaian lembar observasi motivasi belajar siswa yang memperoleh hasil 91% dengan kriteria “sangat efektif”. Dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Wanajaya 05.

Kata Kunci: buku cerita bergambar, motivasi belajar, penelitian dan pengembangan

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia telah melalui berbagai tantangan, terutama dalam hal meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan literasi siswa. Sesuai dengan yang disampaikan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan yang dimaksudkan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat dengan aktif mengangkat kompetensi yang ada di dalam dirinya terkait hal kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, budi pekerti, intelektual, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri, Masyarakat, dan bangsa.

Menurut (Komariah et al., 2018), media pembelajaran dibutuhkan oleh guru untuk menyediakan bahan ajar dalam proses pembelajaran. proses

pembelajaran yang baik mencakup aspek interaktif, menghibur, bermanfaat dan memotivasi yang memberikan ruang lebih kepada siswa untuk menumbuhkan kreativitas dan kemandirian, tergantung pada bakat dan minat mereka. Sedangkan, Menurut (Halim & Munthe, 2019), keberadaan buku cerita bergambar merupakan hal yang lumrah di kalangan anak-anak dan sangat digemari. Hal itu juga digunakan sebagai sumber belajar yang menarik karena memungkinkan untuk memvisualisasikan cerita dengan gambar dari warna yang menarik, tergantung pada plot dan lokasi cerita. Menurut James O. Whittaker, dalam Sadriman, (2016: 73) menyatakan bahwa motivasi adalah kondisi yang mengaktifkan bertingkah laku mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut, sedangkan

belajar sebagai proses di mana tingkah laku diubah melalui latihan atau pengalaman.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Wanajaya 05, penggunaan media pembelajaran sangat minim sehingga kelas IV Sekolah Dasar masih rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sekolah lebih fokus pada buku pelajaran. Dengan adanya buku cerita bergambar dapat membantu siswa meningkatkan motivasi belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana kelas yang lebih nyaman dan membantu siswa mengembangkan kreativitasnya.

Berdasarkan hasil observasi penelitian terdahulu (Remona, 2021) dengan judul "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV SD/MI" peneliti menemukan permasalahan berupa kurangnya media pembelajaran yang kreatif jika dilihat dari karakteristik peserta didik yang aktif, peserta didik membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan. Menurut Sugiyono (2017:407) penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD) adalah metode penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitas suatu produk. Ada beberapa model pengembangan yang diantaranya: Borg and Gall, 4D, ADDIE, Dick and Carey dan sebagainya.

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan desain pembelajaran (Instructional Design) model ADDIE (Rayanto, Y. H., & Sugianti, 2020). Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan pengembangan, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perencanaan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*) (Branch, 2009).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wanajaya 05 Cibitung, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Subjek penelitian ini adalah 27 siswa kelas IV, 1 guru kelas serta melibatkan para ahli yang terdiri dari: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

Instrumen yang dilakukan adalah angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa serta lembar observasi motivasi belajar.

Angket validasi ahli diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk mengetahui kevalidan media buku cerita bergambar. Angket ini menggunakan skala likert 1-5, persentasenya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai akhir

F : Jumlah skor total hasil validasi

N : Jumlah skor maksimal

Data skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat kevalidannya dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Hasil Validasi

Presentase	Skor	Kriteria
81%-100%	5	Sangat valid
61%-80%	4	Valid
41%-60%	3	Cukup valid
21%-40%	2	Kurang valid
0%-20%	1	Tidak valid

(Riduwan, 2016)

Menurut kriteria yang disebutkan diatas, media buku cerita bergambar dianggap valid apabila hasil persentase oleh validator mencapai $\geq 60\%$ dalam kategori valid sampai sangat valid. Angket respon guru diberikan kepada wali kelas dan

angket respon siswa diberikan kepada 27 orang kelas IV untuk mengukur kelayakan media buku cerita bergambar. Angket ini menggunakan skala likert 15 kemudian persentasenya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai akhir

F : Jumlah skor total hasil validasi

N : Jumlah skor maksimal

Setelah diketahui skornya maka dapat diketahui bahwa media buku cerita bergambar sudah layak atau belum berdasarkan kriteria berikut :

Tabel 2 Kriteria Hasil Respon Guru dan siswa

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Tidak layak

(Riduwan, 2016)

Hasil persentase dinyatakan layak atau tidaknya media buku cerita bergambar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa apabila memperoleh persentase mencapai $\geq 61\%$ dengan kategori motivasi belajar siswa layak dan sangat layak. Selanjutnya lembar observasi motivasi belajar siswa dilakukan terhadap 27 siswa kelas IV untuk mengukur keefektifan media buku

cerita bergambar, angket ini menggunakan skala likert 1-5 kemudian persentasenya dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai akhir

F : Jumlah skor total hasil validasi

N : Jumlah skor maksimal

Data skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat kevalidannya dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Efektivitas Media

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup efektif
21%-40%	Kurang efektif
0%-20%	Tidak efektif

(Riduwan, 2016)

Hasil persentase dinyatakan efektif atau tidaknya media buku cerita bergambar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa apabila memperoleh persentase mencapai $\geq 61\%$ dengan kategori motivasi belajar siswa tinggi dan sangat tinggi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar ini menggunakan jenis Research and Development dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *analysis*,

design, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah langkah pertama yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SDN Wanajaya 05 dengan melakukan pengamatan kegiatan pembelajaran di kelas dan wawancara dengan guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas IV mengenai kurikulum yang digunakan. Kurikulum yang digunakan di SDN Wanajaya 05 masih menggunakan Kurikulum Merdeka. Analisis materi dilakukan mengenai capaian pembelajaran agar produk yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam mencapai alur tujuan pembelajaran dan mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan tentang analisis kebutuhan, diperlukan pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar sehingga mampu membantu guru agar tujuan pembelajaran yang ditentukan dapat tercapai dengan media yang dapat menarik motivasi siswa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain adalah tahap membuat rancangan media pembelajaran. Pada pengembangan ini media pembelajaran yang dibuat peneliti merupakan buku cerita bergambar yang dibuat menggunakan aplikasi desain Adobe Illustrator. Materi yang termuat dalam buku cerita bergambar adalah Bahasa Indonesia materi Bentang alam Indonesia dan orang-orang yang tinggal disana. Berikut hasil rancangan hasil buku cerita bergambar materi Bentang alam Indonesia dan orang-orang yang tinggal disana.

a) Penyusunan naskah cerita

Dalam pembuatan buku cerita bergambar dibuat terlebih dahulu naskah dan alur cerita yang berjudul "Gunung Berapi".

b) Menggambar karakter/tokoh

Dalam buku cerita bergambar "Gunung Berapi" terdapat tiga orang tokoh yaitu tokoh Rani, Beni dan Tina, serta dilengkapi ilustrasi gambar yang memuat materi Bentang alam Indonesia dan orang yang tinggal disana.

c) Merancang isi buku cerita

Rancangan isi buku cerita bergambar dimulai dari cover depan dan belakang, kata pengantar, isi

cerita, latihan, dan pengenalan penulis. Buku cerita bergambar ini juga dilengkapi website yang berisi materi dan game secara online yang dapat diakses siswa di luar pembelajaran.

d) Latihan dan penutup

Bagian dari rancangan isi buku cerita bergambar terdapat latihan materi yang ditinjau agar siswa mampu memperkirakan pemahaman.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan kegiatan validasi produk berupa validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi serta revisi produk yang dikembangkan.

Tabel 4. Validasi para Ahli

No.	Validator	Kriteria
1.	Ahli Media	94%
2.	Ahli Bahasa	94%
3.	Ahli Materi	92%
Rata-Rata		93,3%
Kategori		Sangat Valid

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahapan setelah produk buku cerita bergambar di validasi dan dinyatakan layak diujicobakan oleh para ahli. Selanjutnya melaksanakan tahap implementasi dengan dilakukan uji kelayakan terhadap buku cerita

bergambar dengan menggunakan angket respon guru dan respon siswa.

Tabel 5 Respon Guru dan Siwa

No.	Nama	Kriteria
1.	Respon Guru	92%
2.	Respon Siswa	91%
Rata-Rata		91%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan hasil validator pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa presentase yang diperoleh adalah 91% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar sangat layak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Wanajaya 05.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir yang dilakukan dalam model ADDIE. Tahap evaluasi merupakan penilaian kualitas dari produk yang dikembangkan yaitu buku cerita bergambar yang bertujuan untuk menganalisis penggunaan media terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Pada tahap ini dilakukan evaluasi data berupa angket dari ahli bahasa, ahli media, ahli materi. Ahli bahasa memperoleh hasil 94% dengan kritik dan saran untuk perbaikan. Ahli media memperoleh hasil 94% dengan kritik dan saran

untuk perbaikan. Ahli materi memperoleh hasil 92% dengan kritik dan saran yang positif dan produk yang dikembangkan layak diujicobakan. Pada tahap evaluasi juga didapatkan hasil angket respon guru dan peserta didik terhadap produk yang dikembangkan memperoleh hasil presentase 92% dan 89,5% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media buku cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan pada media buku cerita bergambar memuat ilustrasi gambar yang menarik sehingga menarik perhatian siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangn media buku cerita bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Wanajaya 05 yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Desain pengembangan media gambar berseri dinyatakan "Sangat Valid" yang dibuktikan berdasarkan hasil validator bahasa dengan skor

47 yang memperoleh presentase 94%, validator media dengan skor 47 yang memperoleh presentase 94%, validator materi dengan skor 46 yang memperoleh presentase 92%. Hasil rata-rata presentase pada uji validasi diperoleh 93,3 % dengan kriteria sangat valid, sehingga media buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Hasil respon guru dan siswa bahwa media gambar berseri dinyatakan "Sangat Layak" yang dibuktikan berdasarkan hasil respon guru yang memperoleh presentase 92% dan respon siswa memperoleh hasil 90%. Maka dari itu, media buku cerita bergambar sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV.
3. Produk buku cerita bergambar dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Wanajaya 05 berdasarkan hasil lembar observasi motivasi belajar yang memperoleh hasil 91% dengan kriteria "Sangat Efektif".

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiatul, F., & Kurniawan, M. I. (2022). *Literature Study of the Effectiveness of Picture Story Media in Teaching Speaking Skills for Elementary School Students*.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
<https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Ardhyantama, V., Ananda, R. A., & Sugiyono, S. (2022). Pengembangan Media Booklet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Segi Banyak. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3), 254.
<https://doi.org/10.30998/fjik.v9i3.14048>
- Barokah, A. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Dan Sains Teknologi Masyarakat Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Inovatif Ilmu Pendidikan*, 3(1), 70–83.
<https://doi.org/10.23960/jiip.v3i1.22277>
- Borg R Walter, & Gall D Meredith. (1983). *Educational Research Research and Development* (pp. 413–431).
- David McKAY Company, Inc.
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku

- Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>
- Hanafi. (2017). KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *Routledge Library Editions: Philosophy of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Jannah, L., li, B. A. B., Pembelajaran, H., Indonesia, B., Ali, M., Amalia Yunia Rahmawati, li, B. A. B., Teori, A. L., & Pembelajaran, P. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Karangan Sederhana Siswa Kelas Iii Di Madrasah Ibtidaiyah Bulungan 1 Pakis Aji Jepara. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(July), 35–44.
- Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i1.2805>
- Kurniawan, M. S. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 Bahasa. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013 Bahasa*, 6–23.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Misbah, & Pitriyani, N. (2024). *Landasan Pendidikan*. Guepedia.
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo Pada Siswa Kelas VI MI Darun Najah 1 Jatirejo Mojokerto. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 69. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2201>
- Rahmawati, S., Effendi, M. R., & Wulandari, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar.id*. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(01), 1–24. <https://doi.org/10.52593/pdg.03.1.01>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan*

- Praktek (Tristan Rokhmawan (ed.).*
- Remona, Y. P. (2021). (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR PADA SUBTEMA1 KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS IV SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).*
- Resmi, W. S. S. (2021). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Dalam Literasi Membaca Pemahaman. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 9(2), 76–83. <https://doi.org/10.30738/wd.v9i2.10403>
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta.*