

**PENGEMBANGAN BUKU SUPLEMEN CERITA BERGAMBAR MATERI
WATAK DAN TOKOH PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Salsa Desi Puspitasari¹, Wawan Priyanto², Mei Fita Asri Untari³
^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang
salsadesi946@gmail.com

ABSTRACT

This study is motivated by the low level of understanding among fourth-grade elementary school students regarding character traits and figures in Indonesian language learning, which is caused by the use of textbooks that contain minimal illustrations and are less engaging. This research aims to develop a supplementary illustrated storybook that is feasible and practical to be used as a supporting teaching material. The method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, and Evaluation, with 26 fourth-grade students of SD Negeri Pandean Lamper 05 Semarang as the research subjects. Data collection techniques include observation, interviews, questionnaires, and documentation, with research instruments consisting of material expert validation sheets, media expert validation sheets, and teacher and student response questionnaires. The results show that the developed book is highly feasible, with material expert validation reaching 99.34% and media expert validation reaching 98.95%, and highly practical, as indicated by teacher responses of 100% and student responses of 85.40%. Therefore, the book can be used as a creative, innovative, and engaging supporting teaching material in Indonesian language learning.

Keywords: Character Traits and Figures, Illustrated Story, Indonesian Language, Supplementary Book

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar terhadap materi watak dan tokoh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia akibat penggunaan buku teks yang minim ilustrasi dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku suplemen cerita bergambar yang layak dan praktis digunakan bahan ajar pendukung. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, dan Evaluation, dengan subjek sebanyak 26 siswa kelas IV SD Negeri Pandean Lamper 05 Semarang. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, serta angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku yang dikembangkan sangat layak dengan persentase validasi ahli materi sebesar 99,34% dan ahli media sebesar 98,95%, serta sangat

praktis dengan respon guru sebesar 100% dan respon siswa sebesar 85,40%, sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar yang kreatif, inovatif, dan menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Buku Suplemen, Cerita bergambar, Watak dan Tokoh, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan manusia karena berfungsi dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sifat individu. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan “upaya yang terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka”.

Proses belajar tidak hanya menekankan penguasaan ilmu, tetapi juga memerlukan kemampuan berpikir kritis dan pengembangan karakter. Menurut Ali (2020) Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan literasi, komunikasi, serta pembentukan karakter siswa melalui kegiatan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara

Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam mengembangkan kemampuan

membaca, memahami isi bacaan, serta menanamkan nilai karakter melalui cerita. Namun, pemahaman siswa terhadap materi watak dan tokoh masih rendah karena pembelajaran lebih banyak menggunakan buku teks. Menurut Rukmi (2021) menyatakan keterbatasan bahan ajar yang kurang menarik menjadi penyebab kesulitan siswa dalam memahami teks narasi. Maka, diperlukan bahan ajar pendukung buku suplemen cerita bergambar yang menggabungkan teks dan ilustrasi visual agar pembelajaran lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh ketepatan dalam memilih komponen pembelajaran, seperti metode, strategi, media, dan bahan ajar. Menurut Prihadsiwi dan Damayanti (2024), pemilihan komponen pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa. Bahan ajar sendiri didefinisikan sebagai segala bentuk materi yang

disusun secara sistematis untuk membantu proses pembelajaran (Hamdani, 2019). Adapun menurut Rohadatul'Aisy et al., (2022), pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis visual maupun teknologi dapat meningkatkan minat belajar serta membantu siswa memahami materi secara lebih efektif karena penyajiannya lebih menarik dan interaktif.

Buku suplemen merupakan salah satu bahan ajar pendukung yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Arif dan Rukmi (2020) menyatakan bahwa buku suplemen mampu membantu siswa memahami materi karena penyajiannya lebih ringkas, sistematis, dan mudah dipahami. Menurut Farahdina (2021), mengungkapkan bahwa buku suplemen berbasis visual dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman karena penyajiannya lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Namun, di SD Negeri Pandean Lamper 05 Semarang, siswa masih mengalami kesulitan memahami materi watak dan tokoh karena kurangnya media pendukung,

sehingga diperlukan inovasi berupa buku suplemen cerita bergambar agar pembelajaran lebih konkret dan menarik. Menurut Asminah (2020) menyebutkan bahwa penggunaan buku suplemen yang kontekstual dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk memvisualisasikan konsep watak dan tokoh agar lebih konkret dan mudah dipahami. Salah satu solusi yang tepat adalah pengembangan buku suplemen cerita bergambar yang memadukan teks dan ilustrasi visual sehingga membantu siswa memahami karakter tokoh serta meningkatkan minat literasi membaca (Ratnasari & Zubaidah, 2019).

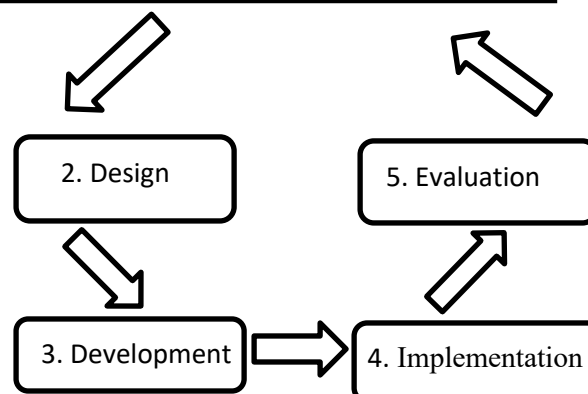
Sejalan dengan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi bagaimana proses pengembangan buku suplemen cerita bergambar, bagaimana tingkat kelayakan produk yang dihasilkan, serta bagaimana kepraktisan penggunaannya dalam pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk buku suplemen cerita bergambar materi watak dan

tokoh, mengetahui tingkat kelayakan produk, serta menguji kepraktisannya terhadap hasil belajar atau minat baca siswa.

Adapun penelitian ini diharapkan memberikan manfaat meningkatkan minat baca dan pemahaman materi secara lebih menarik, serta sebagai referensi bahan ajar inovatif, serta bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif.

B. Metode Penelitian

Metodologi penelitian dalam skripsi ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Menurut Sugiyono (2023:35), metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan keterlibatan, minat belajar, dan mempermudah pemahaman materi secara lebih efektif (Muchodimah & Priyanto, 2025).



Gambar 1. Model ADDIE

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Pandean Lamper 05 Semarang dengan jumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, sedangkan instrumen yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, serta angket respon guru dan siswa.

Proses pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, hingga evaluasi melalui uji kelayakan dan kepraktisan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menilai validitas dan kepraktisan produk. Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan kepraktisan diukur melalui respon guru dan siswa setelah uji coba penggunaan produk.

Metode ini bertujuan memastikan bahwa buku suplemen cerita bergambar yang dikembangkan memenuhi kriteria layak, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Observasi yang dilakukan pada 29 Agustus 2025 di kelas IVB SD Negeri Pandean Lamper 05 Semarang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan buku teks utama dan media *PowerPoint* yang minim ilustrasi.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV mengungkapkan bahwa kesulitan utama siswa terletak pada memahami watak tokoh dan membedakan jenis-jenis tokoh dalam cerita.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru membutuhkan bahan ajar pendamping yang lebih variatif, menarik, dan mudah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dari sisi siswa, kebutuhan utama adalah bahan ajar yang lebih menarik secara visual dan tidak monoton. Siswa cenderung lebih mudah

memahami materi melalui gambar dibandingkan teks panjang, sehingga kurangnya ilustrasi menyebabkan rendahnya minat baca dan pemahaman terhadap materi watak dan tokoh.

Pengembangan dilakukan melalui tahapan model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan isi dan tampilan buku, hingga pengembangan produk yang memadukan teks cerita dengan ilustrasi visual yang menarik. Buku ini dilengkapi dengan materi, contoh cerita, serta aktivitas siswa untuk mendukung pemahaman secara lebih konkret dan menyenangkan.



Gambar 2. Rancangan Buku Suplemen

Hasil pengembangan juga menunjukkan bahwa buku suplemen yang dibuat telah melalui proses validasi dan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli

media, sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan.

Tabel 1. Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Jumlah skor	
		Skor Validator	Skor maksimal
1.	Kemenerikan desain sampul	12	12
2.	Kerapian tata letak	8	8
3.	Kesesuaian isi dengan ilustrasi cerita	12	12
4.	Kenyamanan warna	11	12
5.	Jenis ukuran huruf	12	12
6.	Kejelasan penyajian isi	8	8
7.	Kualitas dan kejelasan gambar	8	8
8.	Kesesuain media dengan karakteristik siswa	8	8
9.	Kemudahan penggunaan	8	8
10	Daya tarik	8	8
Jumlah		95	96
Presentase Nilai $= \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$		$= \frac{95}{96} \times 100$ $= 98,95 \%$	
Kategori		Sangat Valid	

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Jumlah skor		
		Skor Validator 1	Skor Validator 2	Skor Maksimal
1.	Kesesuaian Kurikulum Merdeka	8	8	8
2.	Kesesuaian materi	16	16	16
3.	Ketepatan materi	12	12	12
4.	Kemutakhiran materi	8	8	8
5.	Keterpaduan penyajian pembelajaran	16	16	16
6.	Kesesuaian kaidah bahasa	15	16	16
Jumlah		75	76	76
Presentase Nilai $= \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$		$= \frac{75}{76} \times 100 = 98,68 \%$ $= \frac{76}{76} \times 100 = 100 \%$ $= \frac{98,68 + 100}{2} = \frac{198,68}{2} = 99,34 \%$		
Kategori		Sangat Valid		

Pada bagian validasi ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, ketepatan konsep, serta kejelasan penyajian materi, sedangkan ahli media menilai aspek tampilan, desain, ilustrasi, dan keterbacaan. Persentase penilaian dari ahli materi mencapai 99,34%, sedangkan dari ahli media sebesar 98,95%, sehingga dikategori sangat

layak. Hasil kelayakan tersebut menunjukkan bahwa buku suplemen yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kesesuaian isi, kebahasaan, penyajian,serta tampilan media. Secara teoritis, bahan ajar yang baik harus memenuhi aspek isi yang relevan dengan kurikulum, sistematika yang jelas, serta penyajian yang menarik (Putri et al., 2022).

Selain itu, proses validasi disertai dengan saran dan masukan dari para ahli untuk penyempurnaan produk, seperti perbaikan tampilan visual dan penyajian materi agar lebih optimal.

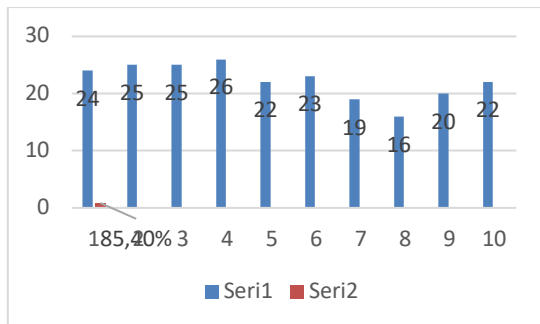
Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan tersebut, buku suplemen cerita bergambar dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi watak dan tokoh untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan demikian, hasil validasi ini menegaskan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan bahan ajar yang berkualitas.

Selain itu, keberhasilan pada aspek media menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi dalam buku suplemen meningkatkan daya tarik visual. Hal ini sejalan dengan pendapat Farahdina (2021) yang

menyatakan bahwa bahan ajar berbasis visual dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa karena informasi disajikan secara lebih konkret. Dalam konteks

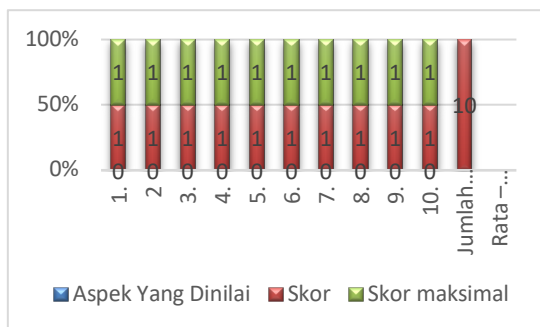
Deskripsi hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa buku suplemen cerita bergambar yang dikembangkan memperoleh respon sangat baik dari guru dan siswa. Guru menilai bahwa buku ini mudah digunakan, membantu penyampaian materi, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

Tabel 3. Angket Respon Siswa



Hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 85,40% dengan kategori sangat praktis.

Tabel 4. Angket Respon Guru



Hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis.

Secara keseluruhan, tingkat kepraktisan buku suplemen ini tergolong sangat tinggi, yang ditunjukkan dari hasil angket respon guru dan siswa. Buku ini dinilai praktis sebagai bahan ajar pendukung karena mampu meningkatkan minat baca, keterlibatan siswa, serta mempermudah pemahaman materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Pandean Lamper 05 masih didominasi penggunaan buku teks utama yang minim ilustrasi. pengembangan buku suplemen cerita bergambar menjadi solusi mengintegrasikan teks dan visual secara efektif. Menurut Krisnawan (2017:24) “buku cerita bergambar dibuat dengan memadukan cerita, gambar, dan bahasa yang sederhana serta dikemas menarik”.

Adapun hasil validasi menunjukkan bahwa buku suplemen yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek media maupun materi. Penelitian oleh Ratnasari dan Zubaidah (2019)

menyatakan buku cerita bergambar dapat membantu siswa memahami isi bacaan melalui kombinasi teks dan gambar. Menurut Wibowo et al. (2023) menegaskan bahwa ilustrasi mampu meningkatkan minat baca siswa.

Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa buku suplemen cerita bergambar memperoleh respon sangat positif dari guru dan siswa. Sejalan dengan pendapat Arif dan Rukmi (2020) menyatakan bahwa buku suplemen membantu pemahaman siswa karena penyajiannya praktis dan menarik. Menurut Farahdina (2021) menegaskan bahwa media berbasis visual dapat meningkatkan minat baca. Serta menurut Ria et al. (2023) mendukung bahwa buku cerita bergambar mampu meningkatkan pemahaman dan fokus belajar siswa, serta penggunaan media pembelajaran dapat memicu motivasi dan aktivitas belajar.

D. Kesimpulan

Pengembangan buku suplemen cerita bergambar materi watak dan tokoh pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar telah berhasil dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Produk

yang dihasilkan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Buku ini mampu membantu siswa dalam memahami karakter tokoh secara lebih konkret melalui perpaduan teks dan ilustrasi visual, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Disarankan agar guru dapat memanfaatkan buku suplemen cerita bergambar sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi watak dan tokoh. Guru diharapkan dapat terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan produk serupa dengan cakupan materi yang lebih luas atau melakukan uji coba dalam skala yang lebih besar agar diperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

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>
- Arif, M. H., & Rukmi, A. S. (2020). Pengembangan Buku Suplemen Untuk Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 8, 1033–1043.
- Asminah, A. (2020). Pengembangan Buku Suplemen Untuk Keterampilan Membaca Teks Narasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Surabaya. *JPGSD*, 8(01), 131-142.
- Farahdina. (2021). Pengembangan Buku Suplemen Berbasis Mind Mapping Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 1755–1769.
- Hamdani. (2019). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Krisnawan, H A. 2017. Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Anti Korupsi untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II B SD Negeri Dayuharjo Tahun Pelajaran 2016-2017. Skripsi, Universitas Sanata Dharma.
<http://repository.usd.ac.id>.
- Muchodimah, I., & Priyanto, W. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran ebook kenampakan alam dan buatan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III sekolah dasar. Universitas PGRI Semarang.
- Prihadsiwi, K. D., & Damayanti, M. I. (2024). Pengembangan Buku Suplemen Solusi Pintar untuk Keterampilan Membaca Teks Narasi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12(5), 918–930.
- Putri, E., Halidjah, S., & Suparjan, S. (2022). Pengembangan Suplemen Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Kota Singkawang pada Materi Bahasa Indonesia Kelas IV. *PALAPA*, 10(2), 344–360.
- R, D. R. H. (2022). SAJAK. *Jurnal Penelitian*, 1. <https://journal.uir.ac.id/index.php/sajak>
- Ria, F. X., Awe, E. Y., Ngurah, D., & Laksana, L. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman Dalam Pembelajaran Literasi Dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar : Studi Tindakan Kelas Pada Pembelajaran Tematik 4(2).
- Rohadatul'Aisy, S., Untari, M. A., & Listyarini, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran RUMPI (Rumah Pintar) Berbasis Android Kelas IV Sekolah Dasar. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(3), 775-783.
- Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan buku suplemen untuk keterampilan membaca teks narasi siswa kelas v sekolah dasar di surabaya. 131–142.

Sari, A. P., Zasrianita, F., & Wediasti, W. (2024). Analisis Watak Tokoh Dan Nilai Moral Pada Film Galaksi. *Tsaqila| Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 98-120.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

Wibowo, E W, M Kanzunnudin, and I. F. 2023. "Efektivitas B. C. B. B. B. L. U.