

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS QR
CODE UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR ANALITIS MATERI UNSUR
UNSUR DALAM KARYA SASTRASISWA KELAS 5 DI SD NEGERI 4
PURWODADI KABUPATEN MALANG**

Dwi Yoni Hidayati¹, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

¹dwiyonihidayati2001@gmail.com , ²cindyalfi22@gmail.com,

³mohamad.fatih.unublitar@gmail.com

ABSTRACT

A country needs to invest in its education. Without education, the people of the country will not understand what independence means. The public education system in this country will be run independently. Apart from that, the people will also have superior qualities that will be beneficial for the country. However, based on empirical data in this sector, there are limitations in the use and accessibility of learning media. Teachers will actually benefit from developing learning media because they will be better able to explain subject matter to students. Therefore, this research was conducted at SD Negeri 4 Purwodadi, Malang Regency. One type of research and development (R&D) is this research. The Borg and Gall research model was used in this research. The research findings are based on material expert scores which are considered "very valid" with a percentage of 87.5%. The material expert's assessment was assessed as "very valid" with a percentage of 95%. The linguist's assessment was considered "very valid" with a proportion of 90%. Validation of media suitability is rated "very valid" with a score of 90. Validation of test questions has a rating of 83% which means "quite valid". The proportion of media eligibility is 97%. Included in the "Very Appropriate, no need to revise" category when interpreted according to the validity criteria table. With a percentage of 73%, the feasibility of expert validation of linguists falls in the range of 70.01 – 85.00%. Enter under the title "Good, Appropriate, no need for revision" in the validity criteria table. The Ngain categorization that meets the "high" criteria is placed in the $0.70 < n < 1.00$ group. Thus, it can be said that grade 5 students at SD Negeri 04 Purwodadi can develop their analytical thinking skills by using picture story books that depict elements contained in literary works.

Keywords: development, picture story books, analytical thinking skills

ABSTRAK

Suatu negara perlu berinvestasi dalam pendidikannya. Tanpa pendidikan, masyarakat negara tidak akan memahami apa arti kemerdekaan. Sistem pendidikan umum di negara ini akan dijalankan secara mandiri. Selain itu,

masyarakatnya juga akan mempunyai kualitas yang unggul sehingga bermanfaat bagi negara. Namun, berdasarkan data empiris di sektor ini, terdapat keterbatasan dalam penggunaan dan aksesibilitas media pembelajaran. Guru justru akan mendapatkan manfaat dari pengembangan media pembelajaran karena mereka akan lebih mampu menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Purwodadi Kabupaten Malang. Salah satu jenis penelitian dan pengembangan (R&D) adalah penelitian ini. Model penelitian Borg dan Gall digunakan dalam penelitian ini. Temuan penelitian berdasarkan skor ahli materi yang dinilai "sangat valid" dengan persentase 87,5%. Penilaian ahli materi dinilai "sangat valid" dengan persentase 95%. Penilaian ahli bahasa dinilai "sangat valid" dengan proporsi 90%. Validasi kesesuaian media dinilai "sangat valid" dengan skor 90. Validasi soal tes memiliki rating 83% yang berarti "cukup valid". Proporsi kelayakan media adalah 97%. Masuk dalam kategori "Sangat Layak, tidak perlu direvisi" bila ditafsirkan sesuai tabel kriteria validitas. Dengan persentase sebesar 73%, kelayakan ahli validasi ahli bahasa turun pada kisaran 70,01 – 85,00%. Masuk dalam judul "Baik, Layak, tidak perlu revisi" pada tabel kriteria keabsahan. Kategorisasi Ngain yang memenuhi kriteria "tinggi" ditempatkan pada kelompok $0,70 < n < 1,00$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa siswa kelas 5 SD Negeri 04 Purwodadi dapat mengembangkan kemampuan berpikir analitisnya dengan menggunakan buku cerita bergambar yang menggambarkan unsur-unsur yang terdapat dalam karya sastra.

Kata Kunci: pengembangan, buku cerita bergambar, kemampuan berpikir analitis

A. Pendahuluan

Suatu negara perlu berinvestasi dalam pendidikannya. Tanpa pendidikan, masyarakat negara tidak akan memahami apa arti kemerdekaan. Sistem pendidikan umum di negara ini akan dijalankan secara mandiri. Selain itu, kualitas masyarakatnya akan unggul dan tinggi sehingga bermanfaat bagi negara.

Pendidikan merupakan salah satu indikator utama kualitas seseorang di Indonesia. Banyak orang yang sering dianggap remeh karena rendahnya kualitas pendidikannya. Padahal faktanya orang-orang ini lebih pintar dibandingkan orang-orang terpelajar. Keadaan pendidikan di Indonesia saat ini sedang labil karena beberapa permasalahan.

Berdasarkan data lapangan, peneliti menemukan beberapa permasalahan di SD Negeri 04 Purwodadi. Pada tanggal 10 Desember 2023, peneliti menggunakan metode observasi untuk melakukan penelitian di SD Negeri 04 Purwodadi yang melibatkan siswa kelas 5 dan guru kelasnya. Para peneliti menemukan bahwa siswa tertentu terus berjuang dengan kreativitas dalam hal materi sastra. Siswa dengan tingkat imajinasi rendah menunjukkan hal ini dengan kurang menunjukkan minat dan pemahaman ketika disuguhkan karya sastra. Hal ini terjadi akibat proses pembelajaran tidak memanfaatkan sumber belajar yang menarik dan mutakhir. Guru terkadang bahkan tidak menggunakan media, mengajar karya sastra kebanyakan melalui ceramah dan kemudian memberikan tugas dalam bentuk tes. Media yang digunakan terbatas pada media lama yang kurang menarik.

Selain itu, siswa belum mempunyai kemampuan berpikir analitis terhadap komponen-komponen karya sastra. Siswa yang masih kesulitan mengkategorikan komponen-komponen karya sastra menjadi buktinya. Tantangan ini muncul karena pembelajaran yang digunakan tidak mendorong siswa untuk berpikir kritis. Daripada memahami konsep-konsep di balik aspek-aspek karya sastra, siswa diharapkan menghafal materi pada mata pelajaran tersebut.

Cara penyajian permasalahan di SD Negeri 04 Purwodadi kelas 5 menunjukkan bahwa hal ini berpengaruh signifikan terhadap keterampilan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Unsur Karya Sastra. Banyak anak muda yang tidak terlibat dalam pembelajaran sebagaimana mestinya oleh gurunya mungkin tidak mampu berpikir kritis atau menggunakan sumber belajar.

Pembuatan media pembelajaran Buku Cerita Bergambar baru yang inovatif dengan QR Codes merupakan salah satu pendekatan penggunaan media cerita bergambar untuk berpikir analitis. (Nuraeni et al., 2023). Buku Cerita Bergambar Berbasis QR Code ini memiliki dongeng yang menawan, ilustrasi warna-warni, karya seni orisinal, dan kolom deskripsi yang akan membantu anak-anak memahami informasi tentang komponen sastra untuk kelas 5.

Barcode yang dapat dipindai oleh perangkat siswa terdapat pada buku dongeng bergambar berbasis kode QR atau biasa disebut dengan buku 2D. Inovasi ini juga dianggap menarik bagi anak-anak saat mereka belajar. (Zamroni et al., 2024). Hal ini ditunjukkan dengan ditampilkannya media Picture Story Book berbasis QR Code yang menampilkan kemampuan menyusun alur cerita dengan visual yang

tenang dan mudah dipahami oleh anak-anak. (Soedarso, 2015). Kemajuan teknologi seperti Kode QR visual dua dimensi yang meniru simbol dan dapat menyimpan data dalam jumlah besar baik secara horizontal maupun vertikal, semakin mendukung hal ini. Kode QR adalah gambar penampung data yang terlihat seperti matriks dua dimensi. untuk menggugah minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan pada Unsur Karya Sastra.

Buku bergambar adalah karya naratif yang teksnya dipadukan dengan visual atau gambar (Soedarso, 2015). Target pembaca buku ini sering kali adalah siswa sekolah dasar tingkat rendah, dan grafik sangat penting dalam proses membaca dan menulis. (Pratama et al., 2019). Mereka lebih termotivasi untuk belajar dari buku bergambar. Buku bergambar yang dipilih dengan baik dapat memfasilitasi dan meningkatkan pemahaman

siswa terhadap narasi.
(Pratama et al., 2019).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, untuk memecahkan masalah yang ada di SD Negeri 04 Purwodadi peneliti membuat inovasi dengan Judul Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis QR Code Berpikir Analitis Materi Unsur Unsur Karya Sastra Siswa Kelas 5 Di SD Negeri Purwodadi 04 Kabupaten Malang

B. Metode Penelitian

Paradigma penelitian Borg and Gall adalah proses penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Hal ini terdiri dari tujuh langkah yang tercantum di bawah ini: Potensi permasalahan dan permasalahan, (2) Pengumpulan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Pengujian produk; dan (7) Revisi produk, (Soedarso, 2015).

Pengembangan media merupakan produk akhir yang akan dihasilkan oleh penelitian ini. Bagi kelas V, pengembangan media buku bergambar siswa akan meningkatkan daya pikir kritis dan imajinatif siswa terhadap komponen-komponen karya sastra.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Di SD Negeri 04 Purwodadi, sekolah dasar yang dijadikan tempat penelitian, peneliti mengamati dan berbicara kepada siswa. Guru kelas V SDN 04 Purwodadi diwawancarai. Temuan wawancara menunjukkan bahwa siswa masih belum mempelajari komponen-komponen karya sastra dengan banyak pemikiran analitis. Selanjutnya permasalahan yang teridentifikasi melalui observasi dan wawancara adalah pendidik belum menggunakan bahan ajar

untuk memfasilitasi berpikir analitis siswa ketika mempelajari aspek sastra.

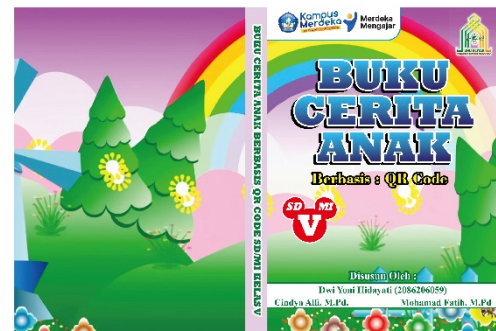
2. Pengumpulan Data

Pada titik ini, peneliti mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan observasi dan wawancara yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas 5 SD Negeri Purwodadi 04 Kabupaten Malang terhadap unsur-unsur karya sastra, peneliti mencari bahan referensi untuk mendorong pembuatan buku cerita bergambar berbasis kode QR.

3. Desain Produk

Perancangan produk dan penggabungan unsur tulisan dan visual yang akan dijadikan tujuan penelitian kedepannya terhadap media yang telah dihasilkan merupakan tahapan-tahapan yang terlibat dalam perancangan produk. Desain produknya adalah

sebagai berikut.



Gambar 1. Buku Cerita Bergambar berbasis QR Code



Gambar 2. Petunjuk buku

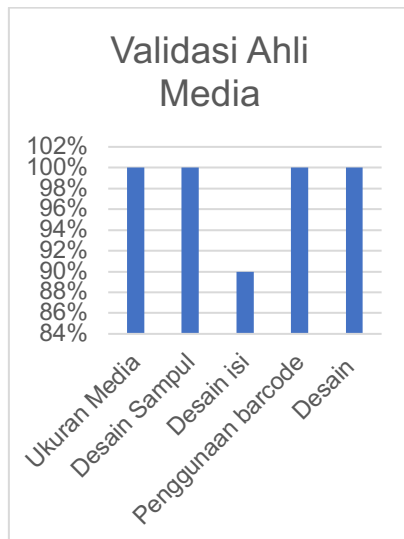


Gambar 3, isi buku cerita bergambar

4. Validasi Desain

Media masuk ke tahap validasi desain setelah dirancang. Proses penentuan apakah suatu desain produk lebih bermanfaat atau tidak, atau layak pakai disebut

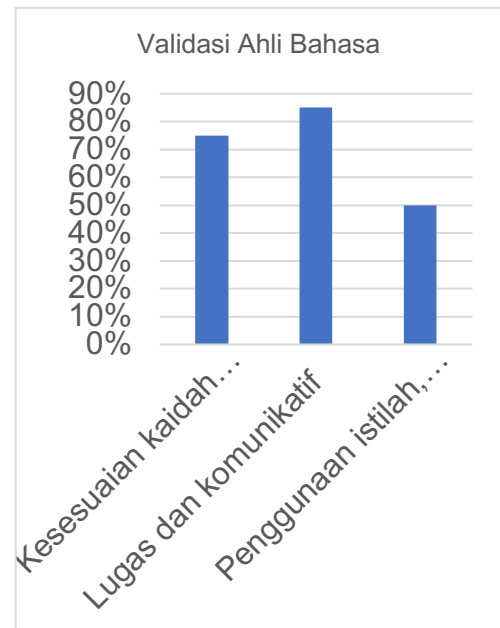
validasi desain. Validasi desain ini dilakukan oleh ahli validasi media, bahasa, dan materi. Berikut hasil validasi ahli media.



Grafik 1. Validasi Ahli Media

Jika algoritma diterapkan pada data di atas, maka kriteria kategori yang dihasilkan oleh validasi ahli media adalah 85,01 – 100%, atau 97% dari total. Dengan menerapkan interpretasi tabel kriteria validitas, maka masuk dalam kategori “Sangat Layak, tidak perlu revisi”.

Seorang spesialis bahasa kemudian akan memvalidasi kuesioner. Berikut hasil validasi ahli bahasa.



Grafik 2. Validasi Ahli Bahasa

Jika rumus tersebut digunakan pada data di atas, maka kriteria kategori yang dihasilkan oleh validasi ahli bahasa akan menempatkannya pada kategori 70,01 – 85,00% dengan persentase sebesar 73%. Dikategorikan “Baik, Layak, tidak perlu revisi” pada tabel kriteria validitas.

Selain itu kelayakan media dinilai oleh guru kelas melalui validasi. Hasil validasi kelayakan media diperoleh sebanyak sembilan puluh persen. Kesepuluh pernyataan pertanyaan dalam kuesioner dianggap “sangat valid” artinya dapat digunakan tanpa modifikasi, jika persentase temuannya

diinterpretasikan sesuai dengan tabel kriteria validitas. Selain itu, soal-soal ujian juga menjalani validasi.

Rumus uji validitas kemudian

Tabel 2. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.904	5

digunakan untuk menghitung temuan validasi dari 15 responden. Jika hitungan suatu item lebih besar atau sama dengan tabelnya, maka item tersebut dianggap sah pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$). Butir pertanyaan yang salah adalah butir pertanyaan yang rhitungnya kurang dari rtabel. Dengan menggunakan SPSS, lakukan perhitungan ini dengan Product Moment untuk memperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil validitas soal tes

No. Soal	rhitung	rtabel	Keterangan
Item 1	0,846	0,514	Valid
Item 2	0,877	0,514	Valid
Item 3	0,873	0,514	Valid
Item 4	0,959	0,514	Valid
Item 5	0,836	0,514	Valid

Setelah butir soal divalidasi, butir

Hasil dari data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 5 butir soal tes dinyatakan "Valid" soal dihitung reliabilitasnya untuk mengetahui konsistensi soal jika digunakan. Adapun hasil reliabilitisa sebagai berikut.

Berdasarkan perhitungan rumus Alpha-Cronbach yang dilakukan dengan menggunakan software SPSS, suatu instrumen dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitasnya (r_{11}) minimal 0,6. Sugiyono masuk (Fendry et al., 2024). Nilai reliabilitas instrumen $r(0,904) > 0,6$ termasuk dalam persyaratan "reliabilitas tinggi", sesuai tabel interpretasi Alpha-Cronbach. Hasilnya, alat tersebut disetujui sebagai alat yang dapat dipercaya untuk mengumpulkan data penelitian.

5. Revisi Desain

Setelah dilakukan validasi ahli yang bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan atau kekurangan pada media Buku Cerita Bergambar berbasis QR Code, maka tahap revisi desain

telah selesai. Berikut modifikasi desainnya.



Gambar 3. Desain sebelum direvisi



Gambar 4. Desain sebelum direvisi

6. Uji Coba Produk

Tujuan dari uji coba produk Buku Cerita Bergambar Berbasis QR Code adalah untuk mengevaluasi produk Buku Cerita Bergambar milik peneliti. Pertanyaan pretest diberikan kepada siswa sebelum pengajaran untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Siswa kemudian menggunakan buku cerita bergambar dengan kode QR untuk belajar. Siswa diberikan

angket minat media dan soal posttest untuk mengetahui penilaiannya setelah pembelajaran melalui media. Berikut temuan hasil pretest dan posttest Ngain siswa.

Tabel 2. Descriptive Statistics

	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Devia tion
Ngain _skor	15	.50	1.00	.741 7	.1425 8
Ngain _pers en	15	50.0 0	100. 00	74.1 699	14.25 792
Valid N (listwi se)	15				

Berdasarkan tabel kategori klasifikasi Ngain, nilai Ngain 15 siswa yang ditentukan berdasarkan data di atas adalah 0,7417, sehingga menempatkan mereka pada kategori “tinggi” ($0,70 < n < 1,00$). dan masuk dalam kategori “cukup efektif” jika temuan nilai N-Gain dievaluasi dalam bentuk % untuk menilai efektivitas pengobatan dengan pengambilan keputusan.

Siswa diberikan kuesioner daya tarik untuk dijawab setelah menyelesaikan soal posttest untuk mengukur seberapa

menarik media Buku Cerita Bergambar Berbasis Kode QR. Karya sastra yang digunakan untuk pengajaran memberikan unsur berpikir analitis. Berikut temuan dari pengisian kuesioner daya tarik:

Tabel 3. Hasil angket kemenarikan

Kode nama	Total skor	Persentase Nilai hasil
1	9	100%
2	9	100%
3	9	100%
4	9	100%
5	9	100%
6	9	100%
7	9	100%
8	9	100%
9	9	100%
10	9	100%
11	9	100%
12	9	100%
13	9	100%
14	9	100%
15	9	100%

Terlihat dari grafik di atas bahwa lima belas siswa memperoleh nilai sempurna 100%. Dengan demikian, siswa tersebut masuk dalam kategori “sangat menarik” pada tabel 13.16 kategori daya tarik jawaban siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Berbasis QR Code Materi Berpikir Analitik Unsur Karya Sastra di dalam kelas merupakan pengalaman yang sangat menarik.

7. Revisi Produk

Karena siswa dan responden sebelumnya telah melakukan perubahan ini, saat ini tidak ada perubahan apa pun dalam proses revisi produk. Mengingat produk Buku Cerita Bergambar dibuat dengan QR Codes, maka produk peneliti sudah jadi.

8. Kesimpulan

Penggunaan buku cerita bergambar berbasis QR Code dan materi unsur unsur dalam karya sastra dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN 04 Purwodadi. Hal ini ditunjukkan dengan nilai skor Ngain 15 siswa yang jika dibaca pada tabel kategori klasifikasi Ngain adalah 0,7417 dan masuk dalam kategori “tinggi” ($0,70 < n < 1,00$). dan masuk dalam kategori “cukup” jika temuan nilai N-Gain diinterpretasikan dalam bentuk % untuk menilai efektivitas pengobatan dengan pengambilan keputusan. **efektif**”.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, A., & Yudhayanto, Yu. (2019). *Pengantar Teknologi Internet of Things* (UNS Press).
- Fendry, Permana, S. A., & Reski, N. (2024). Hubungan Bimbingan Belajar dengan Prestasi Belajar

- Siswa dan Implikasinya dalam BK di SMP Negeri 33 Kerinci. *Journal on Education*, 06(02), 13110–13123.
<http://jonedu.org/index.php/joe>
- Nuraeni, R., Sutisnawati, A., & Nurmeta, I. K. (2023). Pengembangan Buku Cerita Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital Sebagai Media Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 535–546.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.945>
- Pratama, F. Y., Yuda, T. K., & Ediyono, S. (2019). Buku teks berbentuk cerita bergambar: upaya meningkatkan minat membaca siswa Sekolah Dasar Fendy. *The SAGE Encyclopedia of Educational Research, Measurement, and Evaluation*, 91–96.
<https://doi.org/10.4135/9781506326139.n550>
- Soedarso, N. (2015). KOMIK: KARYA SASTRA BERGAMBAR. *Humaniora*, 6(4), 496.
- Zamroni, A. D. K., Usman, H., & Wardhana, P. A. (2024). ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS DIGITAL PADA MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH Anisa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02).