

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER DISIPLIN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Fachrina Vebranti Millenia

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

fachrina.19154@mhs.unesa.ac.id

Hendratno

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

hendratno@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital untuk meningkatkan karakter disiplin siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan model ADDIE yang melalui lima tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik validasi dan angket. Validitas media Buku Cerita Bergambar Digital diperoleh melalui hasil validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase sebesar 100% (sangat valid). Sedangkan hasil dari validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 96% (sangat valid). Kepraktisan media diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Pada hasil angket respon guru menunjukkan persentase sebesar 90% (sangat praktis), sedangkan hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 96% (sangat praktis). Hasil efektivitas media diperoleh dari respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan yang memperoleh persentase sebesar 96,4% sehingga media Buku Cerita Bergambar Digital dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa media Buku Cerita Bergambar Digital untuk keterampilan membaca di kelas II sekolah dasar valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : pengembangan media, buku cerita bergambar digital, disiplin

Abstract

This development research aims to develop digital picture storybook learning media to improve students' disciplinary character. The type of research used is the ADDIE model development research which goes through five stages namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection was carried out using validation techniques and questionnaires. The validity of the Digital Illustrated Book media was obtained through the validation results of material experts and media experts. Material expert validation results get a percentage of 100% (very valid). While the results of the validation of media experts get a percentage of 96% (very valid). The practicality of the media was obtained from teacher and student response questionnaires. The results of the teacher's response questionnaire showed a percentage of 90% (very practical), while the results of the student response questionnaire showed a percentage of 96% (very practical). The results of the effectiveness of the media were obtained from student responses to the learning media used which obtained a percentage of 96.4% so that the Digital Picture Storybook media was declared effective. Based on the results of the analysis, it can be concluded that the Digital Picture Storybook media for reading skills in class II elementary schools is valid, practical, and effective for use in classroom learning.

Keywords: media development, digital picture story books, discipline

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan cara menumbuhkan kepribadian, akhlak dan budi pekerti yang baik. Pendidikan karakter adalah kampanye di seluruh negeri yang bertujuan untuk menciptakan sekolah yang

menghasilkan generasi muda yang moral, bertanggung jawab, dan peduli (Wulandari dan Kristiawan 2017). Pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter seorang siswa dalam setiap kegiatannya dan peserta didik harus membawa nilai-nilai yang baik kepada masyarakat (Rusmana, 2019).

Pendidikan karakter dapat diberikan sejak dini, dimulai dari lingkungan keluarga dan masyarakat. Baik atau buruknya karakter siswa adalah membiasakan diri dengan lingkungan sekitarnya. Menurut (Putry, 2019), ada 18 nilai karakter berasal dari Pancasila, tujuan budaya agama dan pendidikan nasional: 1) religiusitas, 2) kejujuran, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreativitas, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) nilai prestasi, 13) ramah, 14) tenang, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan 17) kepedulian sosial, 18) tanggung jawab. Pendidikan karakter sangat penting untuk memotivasi anak sekolah dasar bahwa membesarkan anak yang lebih baik secara logika itu tidak mudah, tetapi membesarkan anak yang bermoral jauh lebih sulit, begitu juga dengan perkembangan teknologi maka pemahaman yang mendalam itu bagus (Riadi, 2016).

Hakikat pendidikan merupakan motor penggerak untuk mencapai tujuan pada setiap satuan pendidikan. Pendidikan karakter sangatlah penting untuk diterapkan pada peserta didik di sekolah dasar. Pendidikan yang telah diberikan di pendidikan dasar akan menjadikan pedoman untuk pendidikan selanjutnya. Pendidikan karakter dapat dipercaya untuk membimbing manusia ke sisi yang benar menuju kemajuan dan keberhasilan bangsa dan negara (Setiawan, 2021).

Menurut kebijakan Permendikbud nomor 20 tahun 2018, pendidikan karakter yang ditambahkan pada kurikulum 2013 merupakan salah satu core learning skills (KI). Dimana dalam tujuan Kurikulum 2013 dapat dilihat indikator atau pembentukan sikap yang terdiri dari manusia yang setia, berakhlak mulia, percaya diri dan bertanggung jawab atas komunikasi yang efektif dalam lingkungan sosial. Sebagai alternatif untuk menanamkan kebiasaan membaca dan minat siswa dalam membaca buku serta membuat sumber belajar yang menarik dan dapat mengembangkan pendidikan karakter pada siswa agar siswa tidak cenderung bosan dalam membaca dan sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar. Sebagaimana teori belajar yang telah dikemukakan yaitu anak berusia 6 sampai dengan 12 tahun berada pada fase operasional konkret (Jean Piaget, 2015).

Peserta didik pada fase ini berfikir dan mengambil tindakan atas dasar pengalaman - pengalaman yang mereka lakukan serta benda - benda konkret yang mereka temui. Siswa cenderung lebih tertarik dengan buku yang banyak gambar dan warna menarik daripada tulisan. Selain itu, siswa lebih banyak yang suka membaca buku cerita bergambar maupun komik daripada buku pelajaran yang mereka miliki karena mereka kalimat yang pendek, penuh dengan gambar dan warna dan cerita yang mudah dipahami (HS Sitompul, 2022).

Sebagai alternatif untuk menumbuhkan kebiasaan membaca dan minat siswa dalam membaca buku serta membuat sumber belajar yang menarik dan dapat mengembangkan pendidikan karakter pada siswa, sehingga siswa tidak cenderung bosan dalam membaca dan sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar. Anak-anak di usia enam hingga dua belas tahun berada di fase operasional konkret, menurut teori belajar Piaget. Pada tahap ini, pikiran dan tindakan siswa didasarkan pada pengalaman dan objek konkret. Buku cerita bergambar dan komik, yang terdiri dari kalimat yang pendek, penuh dengan gambar dan warna, dan cerita yang mudah dipahami, cenderung menarik siswa lebih banyak daripada buku pelajaran.

Buku cerita bergambar adalah buku bacaan yang berisi cerita dengan gambar. Jenis cerita yang termasuk dalam buku ini dapat berupa cerita rakyat, dongeng, legenda, atau cerita hewan. Kenapa buku cerita memiliki gambar? Pada dasarnya, menurut Hsiao dan Shih (2015), buku cerita bertema dapat membantu anak-anak memahami konsep migrasi, mempelajari tentang cinta lingkungan, dan membuat sejarah yang sangat abstrak menjadi lebih nyata.

Menurut Lestari (2021), "buku cerita bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar". Gambar juga berfungsi sebagai pendukung dan menyampaikan isi cerita. Siswa mengalami kesulitan membaca, yang berdampak pada kegiatan proses pembelajaran yang tidak berjalan dengan baik, seperti yang ditunjukkan oleh fakta di atas. Apabila ada gambar yang mendukung dan tulisan yang singkat dan jelas, siswa dapat memahami materi. Oleh karena itu, pendidik harus sangat memperhatikan pengembangan kemampuan membaca siswa selama proses pembelajaran. Sumber belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan bahasa siswa dapat menjadi alternatif untuk membantu kemampuan membaca siswa SD.

Diharapkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar digital dapat meningkatkan karakter disiplin siswa. Jika ada cerita yang mengandung pesan moral yang baik, anak akan lebih mudah menerapkan pesan moral tersebut. Pengenalan cerita juga bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral dan kemanusiaan pada anak melalui cerita yang dinamis, yang dapat membantu mereka mengembangkan pola pikir kritis. Oleh karena itu, buku cerita bergambar sangat penting untuk meningkatkan karakter anak.

Dengan buku cerita bergambar yang tersedia secara digital, pengguna dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja. Hal ini diharapkan dapat membantu program BDR yang telah ditetapkan oleh pemerintah, serta pendidikan 4.0, karena banyak siswa di sekolah dasar sudah dapat menggunakan ponsel mereka untuk

mengikuti kegiatan belajar yang didukung oleh buku cerita digital.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. R&D adalah proses atau metode untuk memvalidasi dan mengembangkan produk, dan model R&D ADDIE terdiri dari lima tahapan: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi. Penelitian ini akan menghasilkan produk media pembelajaran melalui proses validasi dan uji coba untuk memastikan bahwa media tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini akan menggunakan model pengembangan ADDIE karena prosesnya yang sistematis dan efektif memungkinkan pembuatan produk baru atau produk yang telah dimodifikasi sebelumnya. Selain itu, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis buku cerita bergambar digital dengan materi pendidikan karakter, dan setiap langkah dievaluasi dan diubah untuk mengurangi jumlah kesalahan dan kekurangan yang mungkin terjadi pada hasil akhir produk.

A. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian pengembangan media *Buku Cerita Bergambar Digital* ini, model pengembangan ADDIE digunakan, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu:

1. Analisis (Analyze)

Tahap dimana informasi dikumpulkan tentang masalah pendidikan, terutama di sekolah dasar. Ini juga melibatkan analisis karakteristik, media, dan materi. Pasti ada solusi yang tepat untuk masalah yang terjadi. Media pembelajaran dapat dibuat sebagai alat yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan prestasi siswa dan keberhasilan proses pembelajaran.

2. Desain (Design)

Tahap ini berfokus pada perencanaan materi dan media yang akan digunakan sebagai isi media pembelajaran *Buku Cerita Bergambar Digital*. Studi ini ditujukan untuk siswa di kelas II sekolah dasar dan melibatkan perancangan materi dan media yang akan digunakan. Kemampuan yang diharapkan adalah kemampuan membaca dan memahami benda tentang subjek Bahasa Indonesia. Pada tahap ini, *Buku Cerita Bergambar Digital* untuk media, lembar validasi materi dan media, angket tanggapan untuk guru dan siswa, dan perangkat pembelajaran.

3. Pengembangan (Development):

Tahap ini mencakup implementasi spesifikasi desain yang telah dibuat sebelumnya berdasarkan materi yang telah dipilih. *Buku Cerita Bergambar Digital* dan

instrumen pendukung lainnya akan melalui proses validasi oleh dosen ahli sebelum digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi akan digunakan sebagai standar untuk kevalidan media *Buku Cerita Bergambar Digital* dan tidaknya revisi media yang diperlukan.

4. Implementasi (Implementation):

Produk media *Buku Cerita Bergambar Digital* kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran. Materi atau sasaran pengguna media ini adalah siswa di kelas II sekolah dasar. Pada tahap ini, uji coba kelas kecil dilakukan. Selanjutnya, alat *Buku Cerita Bergambar Digital* digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Evaluasi (Evaluasi):

Tahap evaluasi terdiri dari dua tahap: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap model ADDIE, dan evaluasi sumatif dilakukan pada tahap akhir. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui seberapa praktis dan efektif media *Buku Cerita Bergambar Digital*.

B. Desain Uji Coba

Penelitian pengembangan produk media *Buku Cerita Bergambar Digital* dilakukan dalam kelas kecil, dengan hanya 12 siswa di kelas II SDN Margorejo I Surabaya

C. Subjek Uji Coba

Penelitian pengembangan produk media *Buku Cerita Bergambar Digital* ditujukan kepada ahli materi dan ahli media, dan dilakukan pada siswa dan guru kelas II SDN Margorejo I Surabaya sebagai sasaran utama penggunaan media.

D. Jenis Data

Media *Buku Cerita Bergambar Digital* yang digunakan dalam penelitian terdiri dari berbagai jenis data, termasuk yang berikut:

1. Data kualitatif, yang berasal dari rekomendasi dosen ahli materi, dan ahli media, serta tanggapan dari guru dan siswa. Data ini diolah menjadi deskripsi untuk menjelaskan kemampuan membaca melalui *Buku Cerita Bergambar Digital*.

2. Data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Untuk mengetahui kevalidan media *Buku Cerita Bergambar Digital*, skor penilaian dengan kriteria kelayakan harus diperoleh. Selain itu, data kuantitatif diperoleh dari angket tanggapan persentase guru dan siswa yang bertujuan untuk menentukan kepraktisan media *Buku Cerita Bergambar Digital*. Sedangkan untuk mengetahui keefektifan media *Buku Cerita Bergambar Digital* dalam pembelajaran diperoleh dari angket respon siswa.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan yang menggunakan media *Buku Cerita Bergambar Digital* adalah:

1. Lembar Validasi:

Lembar validasi dimaksudkan untuk ahli materi dan ahli media yang menilai kesesuaian isi materi dan kelayakan produk media *Buku Cerita Bergambar Digital*. Skala likert digunakan, dengan tanda centang (√) diberikan pada nomor yang sesuai dengan penilaian ahli materi dan ahli media.

Tabel 3.1 Kisi - kisi lembar Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
01	Kebenaran Isi Materi					
02	Bebas dari kesalahan konsep					
01	Kekinian dan ke-up-to-date-an materi					
02	Kecakupan dan kedalaman materi					
03	Kememadaian acuan (referensi) yang digunakan					
04	Kualitas materi pembelajaran					
05	Isi Materi yang Disampaikan Jelas					
06	Keakuratan Contoh Materi					
07	Mengembangkan dan memilih materi pembelajaran					
08	Rancangan Bahan Pembelajaran					
09	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi mudah dipahami					
10	Isi informasi yang disampaikan jelas					

Tabel 3.2 Kisi - kisi lembar Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
01	Kesesuaian strategi penyampaian media dengan karakteristik siswa terkait					
02	Media Buku Cerita Bergambar Digital yang digunakan dapat memberikan ilustrasi sesuai dengan keadaan					

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	yang sebenarnya					
03	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah					
04	Tingkat konstektualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik siswa terkait					
05	Tema Buku Cerita Bergambar Digital dengan topik materi tepat					
06	Media dapat dikelola dengan mudah dalam penggunaannya					
07	Media dapat digunakan kembali sebagai buku yang akan dibaca siswa di rumah					
08	Daya tarik gambar dalam media pembelajaran					
09	Kejelasan gambar yang ditampilkan dalam media					
10	Penulisan huruf jelas, ukuran huruf sesuai, warna huruf tepat					

2. Angket

Angket dalam bentuk kuesioner ditujukan untuk mengetahui respon terhadap kemudahan penggunaan media *Buku Cerita Bergambar Digital* dalam proses pembelajaran. Untuk lembar respon siswa terdapat dua angket yaitu angket respon untuk mengetahui kepraktisan dan angket keefektifan media *Buku Cerita Bergambar Digital*, untuk angket kepraktisan respon siswa menggunakan skala pengukuran *guttman* dengan jawaban tertutup. Sedangkan angket keefektifan dan angket kepraktisan respon guru menggunakan jenis skala pengukuran *likert*.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan (Angket Respon Guru)

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
01	Kemudahan Penggunaan					
02	Tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun di dalam kelas					

03	Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan atau alat bantu mengajar bagi guru				
04	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah				
05	Tingkat kontekstualitas dengan penerapan dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik siswa terkait				
06	Gambar mempunyai kualitas baik dan jelas				
07	Penggunaan media buku cerita bergambar digital membuat suasana pembelajaran menjadi interaktif				
08	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung ke sasaran				
09	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media				
10	Tulisan terbaca dengan jelas				

7.	Bahasa yang digunakan pada media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> ini mudah untuk dipahami	
8.	Tulisan terbaca dengan jelas	
9.	Media buku cerita bergambar ini mempermudah belajar secara mandiri	
10.	Dengan <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> pembelajaran menjadi sangat menarik dan menyenangkan	

F. Teknik Analisis Data

1. Data Kevalidan Media

Dalam penelitian pengembangan media *Buku Cerita Bergambar Digital* data kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data. Data yang diperoleh dari hasil uji validasi ahli media dan materi di presentase menggunakan rumus sebagai berikut :

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

KETERANGAN :

P = Persentase Jawaban

F = Frekuensi Jawaban Responden

N = Jumlah Responden

Presentase hasil yang diperoleh dapat dikategorikan dengan memperhatikan tabel di bawah ini :

Tabel 1. Kategori Uji Validasi Ahli

Interval	Kategori
81 - 100%	Sangat Valid
61 - 80%	Valid
41 - 60%	Cukup Valid
21 - 40%	Kurang Valid
0 - 20%	Sangat Tidak Valid

Berdasarkan pendapat (Mawardi, 2014) dimana hasil validasi dapat dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba apabila persentase minimal yaitu lebih dari sama dengan 61%.

2. Data Kepraktisan Media

Data kepraktisan media diperoleh dari angket respon siswa dan guru. Angket yang ditujukan kepada siswa menggunakan angket jenis skala pengukuran guttman, cara pengisiannya dengan memberikan tanda ceklist pada kolom pilihan “ Ya/Tidak”. Sedangkan

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan (Angket Respon Siswa)

No.	Indikator Penilaian
1.	Menurut saya tampilan dari media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> menarik
2.	Menurut saya pemilihan warna media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> sudah bagus
3.	Menurut saya gambar pada media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> bagus dan jelas
4.	Menurut saya petunjuk penggunaan media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> mudah dipahami
5.	Media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> dapat meningkatkan motivasi belajar saya
6.	Dengan menggunakan media <i>Buku Cerita Bergambar Digital</i> , saya dapat terlibat aktif dalam pembelajaran

angket pada guru menggunakan angket tertutup likert dan terbuka berupa kritik dan saran. Data dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

Tabel Skala Guttman

Skor	Keterangan
0	Ya
1	Tidak

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

Keterangan :

P = Persentase Jawaban

F = Frekuensi Jawaban Responden

N = Jumlah Responden

Interval	Kategori
81 - 100%	Sangat Praktis
61 - 80%	Praktis
41 - 60%	Cukup Praktis
21 - 40%	Kurang Praktis
0 - 20%	Sangat Tidak Praktis

Media *Buku Cerita Bergambar Digital* dapat dikatakan praktis apabila memperoleh nilai sesuai dengan kriteria $\geq 61\%$

3. Data Keefektifan Media

Data keefektifan media digunakan untuk mengetahui efektivitas media *Buku Cerita Bergambar Digital* saat digunakan dalam proses pembelajaran. Data keefektifan diperoleh dari lembar respon siswa dengan menggunakan skala Likert. Data dapat dihitung dengan rumus berikut ini:

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

Keterangan :

P = Persentase Jawaban

F = Frekuensi Jawaban Responden

N = Jumlah Responden

Interval	Kategori
81 - 100%	Sangat Praktis
61 - 80%	Praktis
41 - 60%	Cukup Praktis
21 - 40%	Kurang Praktis

0 - 20% Sangat Tidak Praktis

Media *Buku Cerita Bergambar Digital* dapat dikatakan praktis apabila memperoleh nilai sesuai dengan kriteria $\geq 61\%$

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan analisis adalah tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti. Tahapan analisis yang dilakukan menggunakan hasil studi pendahuluan. Tahap awal analisis kesenjangan pada masalah yang muncul dilakukan melalui studi pustaka mengenai penelitian terdahulu terkait buku cerita bergambar digital. Kecenderungan penyajian materi secara penuh hanya berbasis cetak, memberikan kesempatan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan produk buku cerita bergambar digital menggunakan inovasi dan teori-teori baru. Jadi, untuk mendukung pembentukan karakter siswa, media pembelajaran yang mendukung harus dibuat. Menurut Apriliani (2020), karena anak sekolah dasar berada di tahap operasional konkret, di mana fantasi mereka sangat kuat, media yang dapat menarik dan mendorong mereka untuk melakukan sesuatu harus ada.

Tahapan analisis selanjutnya didasarkan studi pendahuluan melalui observasi di lapangan. Peserta didik kelas II di SDN Margorejo I Surabaya teramat gemar membaca sebelum dimulainya pembelajaran maupun waktu istirahat. Namun, kegemaran terhadap membaca buku ini belum dijadikan sebagai media penyampaian materi pembelajaran oleh guru.

Tahapan analisis lebih lanjut untuk menentukan tujuan pembelajaran dan mengonfirmasi calon pengguna didasari hasil wawancara kepada salah seorang guru di SDN Margorejo I. Melalui wawancara diperoleh konfirmasi terkait analisis media, pada wawancara dengan guru untuk mata pelajaran dengan materi membaca cerita guru terbatas dengan memanfaatkan gambar cetak sebagai media pembelajaran. Media gambar cetak dirasa kurang efektif jika digunakan saat menyampaikan materi membaca cerita yang bersifat menggugah siswa untuk membaca, karena media yang digunakan bersifat terbatas. Selain itu, media yang baik pada hakikatnya dapat melibatkan siswa secara langsung. Tetapi, pada kegiatan pembelajaran guru yang lebih aktif di dalamnya. Hal ini yang menjadi salah satu penyebab siswa cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

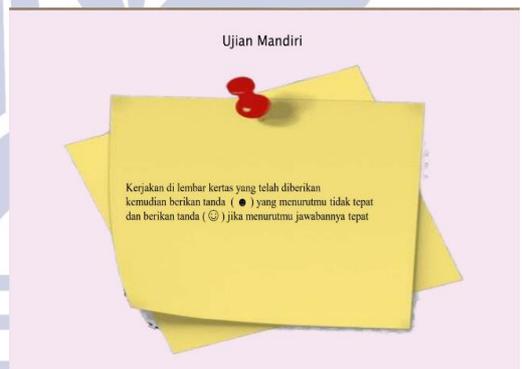
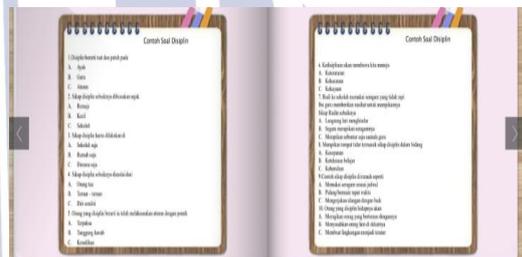
Tahapan analisis terakhir yaitu mengenai sumber daya operasional buku cerita bergambar digital. Melalui analisis tersebut, diperoleh kesediaan fasilitas dari sekolah berupa sarana prasarana yaitu penyediaan laptop, akses internet, dan LCD proyektor. Selain itu, sumber daya tenaga pendidik yang ada telah mampu mengoperasikan fasilitas-fasilitas tersebut.

B. Tahapan Perancangan (*Design*)

Tahapan perancangan dimulai dengan menentukan judul maupun tema yang akan dibuat dalam buku cerita. Selanjutnya, menyusun naskah cerita yang

akan mendasari jalan cerita dalam buku cerita bergambar digital. Selain itu penentuan karakter dalam buku cerita bergambar yang disusun menggunakan alat bantu canva dan alat edit berupa picsart serta eraser background dalam penyusunan. Penyusunan flow chart untuk desain susunan komposisi buku cerita bergambar digital secara umum. Terakhir, menjadikan buku cerita bergambar digital berupa flipbook dengan alat bantu heyzineflipbook yang dapat seperti lembaran buku serta di dalamnya juga dapat di download dan di bagikan ke pengguna lainnya.

Buku Cerita Bergambar Digital (Setelah Revisi)



C. Tahapan Pengembangan (Development)

Tahapan pengembangan dilakukan dengan membuat buku cerita bergambar digital sesuai dengan RPP yang disusun. Selain itu, dikembangkan juga LKPD sebagai pendukung. Selanjutnya, menyusun panduan penggunaan produk untuk guru dan peserta didik.

D. Tahapan Implementasi (Implementation)

Hasil pada tahap ini diperoleh dari hasil uji lapangan. Subjek uji lapangan yaitu seluruh peserta didik kelas II C SDN Margorejo I Surabaya dengan 25 peserta didik yang hadir. Pada tahap ini media *Buku Cerita Bergambar Digital* diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Tahap ini juga dilakukan untuk memperoleh data kepraktisan dan keefektifan media *Buku Cerita*

Bergambar Digital. Untuk uji coba dilakukan pada tanggal 17 April 2023 di SDN 1 Margorejo dengan 25 siswa kelas II. Kegiatan dilakukan dengan durasi waktu 1,5 jam. Pada tahap ini dilakukan pembagian angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media *Buku Cerita Bergambar Digital*

Evaluasi pada tahap ini dilakukan pada saat melakukan uji coba, dengan melakukan pengamatan selama proses pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini dilakukan pembagian angket respon guru terhadap penggunaan media *Buku Cerita Bergambar Digital* dalam pembelajaran di kelas untuk mengetahui kepraktisan media.

Pengambilan Data di SDN Margorejo I Surabaya



E. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi menggunakan dua level kriteria evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Untuk tahap evaluasi formatif terhadap media *Buku Cerita Bergambar Digital* yang dikembangkan, evaluasi dilakukan disetiap tahapan model ADDIE. Hasil dari evaluasi setiap tahapan akan digunakan sebagai acuan dalam melanjutkan tahap berikutnya. Sedangkan untuk evaluasi sumatif dilakukan untuk mengukur tingkat ketercapaian dari tujuan dikembangkan media *Buku Cerita Bergambar Digital* dalam pembelajaran.

F. Pembahasan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media *Buku Cerita Bergambar Digital* di kelas II sekolah dasar, menggunakan jenis penelitian pengembangan model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Analisis meliputi analisis karakteristik, analisis media, dan analisis materi. Analisis karakteristik, melalui kegiatan wawancara terdapat kendala terkait keterbatasan media pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca dan memahami suatu cerita. Analisis materi,

materi yang dimuat dalam media pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya yaitu pada tema 2 , subtema 3 , pembelajaran 6.

Media *Buku Cerita Bergambar* merupakan jenis media visual yang membutuhkan desain dan modifikasi yang disusun dan dirancang sesuai dengan materi yang ditentukan. Desain media dimulai dengan merancang isi materi dan aktivitas yang akan dilakukan. Media *Buku Cerita Bergambar Digital* dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran apabila dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Produk media dikatakan berkualitas jika memenuhi tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Untuk mengetahui kevalidan dari suatu media, media yang telah dibentuk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tepat guna sehingga layak diuji cobakan di sekolah dasar. Validasi penilaian kelayakan berdasarkan ketetapan kriteria validitas (Sugiyono, 2017). Hasil validasi oleh ahli materi media *Buku Cerita Bergambar Digital* memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid dikarenakan telah memenuhi standar kualifikasi kevalidan materi yang telah dibentuk dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar sesuai dengan data yang telah divalidasi oleh ahli materi

Hasil validasi dari ahli media *Buku Cerita Bergambar Digital* mendapat persentase 96% yang berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media tersebut media *Buku Cerita Bergambar Digital* dapat dikatakan layak diujicobakan dalam pembelajaran di sekolah dasar, meskipun terdapat beberapa perbaikan pada media. Revisi pada ahli media terkait penulisan huruf pada media *Buku Cerita Bergambar*. Penulisan huruf terlalu kecil sehingga sedikit tidak dapat di baca.

Media yang telah direvisi dan dinyatakan layak kemudian dilakukan uji coba di SDN Margorejo I Surabaya dengan 25 siswa kelas II. Kegiatan uji coba dilakukan selama 1,5 jam. Pada tahap ini terdapat siswa yang kurang kondusif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Buku Cerita Bergambar Digital*, oleh karena itu membutuhkan bimbingan dari guru.

Dari hasil angket respon siswa memperoleh hasil persentase kepraktisan sebesar 96,4% yang berarti media *Buku Cerita Bergambar Digital* sangat praktis digunakan dalam pembelajaran diukur dari hasil angket respon siswa dalam menggunakan media *Buku Cerita Bergambar Digital*.

Selain angket respon siswa, dibagikan angket respon guru kelas II SDN Margorejo I Surabaya dan memperoleh hasil persentase 90%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Buku Cerita Bergambar Digital* sangat praktis sesuai dengan ketepatan data respon (Sugiyono, 2017).

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses belajar di kelas. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila dapat memenuhi tujuan pembelajaran. Hasil dari pengisian angket keefektifan media *Buku Cerita Bergambar Digital* memperoleh persentase 96,4% yang artinya media *Buku Cerita Bergambar Digital* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Langkah-langkah ADDIE (Analyze Design, Development, Implementation, and Evaluation) digunakan untuk mengembangkan media buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di kelas 2 SD. Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar digital sangat layak digunakan untuk meningkatkan kualitas disiplin siswa kelas 2 SD. Hasil uji validasi ahli muatan materi menunjukkan ahli muatan materi memperoleh 100% dengan presentase seratus persen, uji validasi media memperoleh 94% dengan presentase sembilan puluh empat persen dan ahli muatan materi termasuk dalam kategori sangat tinggi dengan rekomendasi untuk mengubah pertanyaan yang berbasis berpikir kritis.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka disarankan:

Perlu adanya pengembangan media *Buku Cerita Bergambar* lanjutan untuk mengetahui hasil belajar siswa terkait materi membaca dan memahami cerita.

Perlu adanya pengembangan media *Buku Cerita Bergambar* dengan materi yang lebih luas, kelas yang merata dan perlu memperhatikan kompetensi padatiap jenjangnya.

DAFTAR PUSTAKA

Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>

Sulfemi, W. (n.d.). *METODE ROLE PLAYING BERBANTU MEDIA AUDIO VISUAL PENDIDIKAN DALAM MENINGKATKAN BELAJAR IPS*.

Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185.

Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7).

Lestari, A., & Mustika, D. (2021). Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1577–1583.

Nadeak, B. (2020). *Deskripsi Kinerja Dosen Perguruan Tinggi Swasta Di Indonesia*.

Nur Roini, F. H. (2021). *Pengembangan Flipbook Berbasis Discovery Learning Pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi Kelas VIII SMP/MTs*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam.

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), 69–83.

Putry, R. (2019). Nilai pendidikan karakter anak di sekolah perspektif Kemendiknas. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 4(1), 39–54.

Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi pemanfaatan media sosial tiktok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02), 425–436.

Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275.

Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977.

Setiwan, A. (2021). Pendidikan Karakter pada Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19 Berbasis Keluarga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1).

Suparlan, S. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *PENSA*, 1(2), 180–193.

Wulandari, Y., & Kristiawan, M. (2017). Strategi sekolah dalam penguatan pendidikan karakter bagi siswa dengan memaksimalkan peran orang tua. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 2(2), 290–302.

