

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA KELAS 2 SD

**Tabita
Mawardi**

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Kristen Satya Wacana*

ABSTRACT

This study aims to develop a picture story book learning media to increase reading interest in 2nd grade elementary school students. The type of research used is research and development (R&D). From the results of the preliminary study, the learning media used by the teacher was only printed media in the form of textbooks so that students were less enthusiastic and easily bored when asked to read. Based on the results of the preliminary study, the author intends to develop a picture story book product entitled "Happy to Reading Books" to increase the reading interest of 2nd grade elementary school students. The product draft was tested by two material experts and one media expert. The results of the validation by the first material expert obtained a score of 83% which was included in the very high category. The results of the validation by the second material expert obtained a score of 80% which was included in the high category. The results of the validation by media experts obtained a score of 81% which was included in the high category.

Keywords: *Learning Media, Picture Story Books, Interest in reading.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 2 SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Dari hasil studi pendahuluan media pembelajaran yang digunakan guru hanya media bahan cetak berupa buku teks saja sehingga membuat siswa kurang bersemangat dan mudah bosan saat diminta untuk membaca. Berdasarkan hasil studi pendahuluan penulis bermaksud untuk mengembangkan produk buku cerita bergambar yang berjudul "Senang terhadap Buku Bacaan" untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 2 SD. Draf produk diuji oleh dua pakar materi dan satu pakar media. Hasil validasi oleh pakar materi yang pertama diperoleh skor 83% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil validasi oleh pakar materi yang kedua diperoleh skor 80% yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil validasi oleh pakar media diperoleh skor 81% yang termasuk dalam kategori tinggi.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Buku Cerita Bergambar, Minat membaca.*

PENDAHULUAN

Buku merupakan jendela dunia, serta membaca ialah salah satu kuncinya. Dengan kegiatan membaca akan mengetahui makna dari sebuah tulisan serta dapat menambah pengetahuan tentang dunia yang belum kita ketahui sebelumnya. Kegiatan membaca dapat dilakukan oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dewasa bahkan orang-orang yang telah berusia lanjut. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal, memiliki fungsi dan peran strategis dalam melahirkan generasi penerus di masa yang akan mendatang agar trampil dalam berbahasa dengan baik dan benar (Ahmad, 2015). Buku cerita bergambar

mempu menarik perhatian karena tampilannya sangat digemari oleh kalangan anak-anak. Buku cerita bergambar memiliki fungsi yang dapat digunakan sebagai penghias dan pendukung dalam cerita yang dapat membantu memudahkan proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Buku cerita bergambar merupakan suatu kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang akan disampaikan. Sehingga, buku cerita bergambar dapat tergolong layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar-mengajar bagi siswa kelas rendah (Nurjanah & Hakim, 2018).

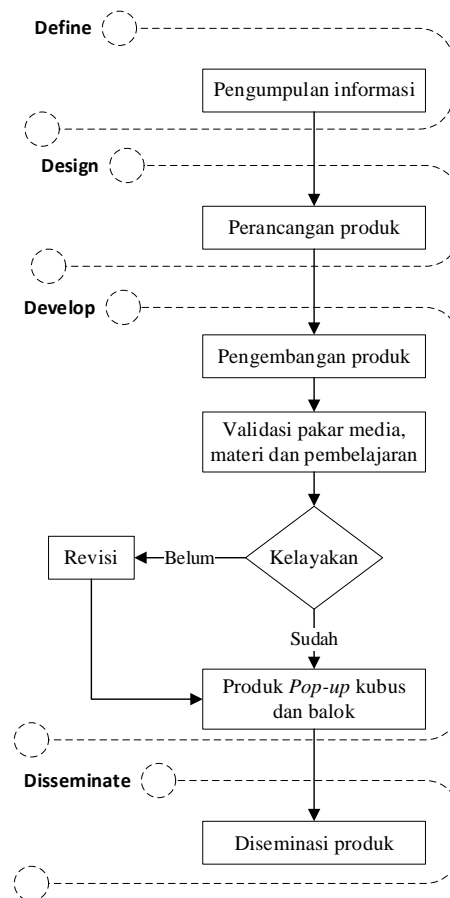
Anak pada usia sekolah dasar yaitu berada pada tahap operasional konkret. Hal ini menunjukkan bahwa anak menyukai benda-benda yang konkret atau nyata. Di samping itu, anak juga memiliki daya fantasi yang sangat tinggi. Cara agar lebih menarik dan menumbuhkan motivasi kepada anak terhadap sesuatu, diperlukan media yang dapat menyalurkan imajinasi yang kreatif pada anak salah satunya yaitu media buku cerita bergambar. Dengan buku cerita bergambar dapat membantu memudahkan anak dalam menuangkan gagasan ke dalam bentuk bahasa karena gambar akan memberikan inspirasi dan motivasi yang sangat tinggi kepada siswa untuk melakukan proses pembelajaran terutama dalam mengajarkan membaca. Jika kesulitan belajar berbahasa terutama belajar membaca dibiarkan begitu saja tanpa adanya tindak lanjut maka akan mengakibatkan banyak siswa 2 SD yang akan mengalami kesulitan dalam membaca. Dengan adanya ilustrasi gambar yang terdapat pada buku cerita bergambar sangat mudah diingat dan dipahami oleh anak-anak (Mukhlisah, 2015).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama dengan guru kelas buku cerita bergambar begitu diperlukan. Menimbang kurangnya koleksi buku cerita bergambar yang tersedia di perpustakaan sekolah, serta perlunya beberapa tambahan buku cerita bergambar bagi siswa kelas rendah karena buku cerita bergambar juga akan sangat bermanfaat digunakan sebagai media belajar mengajar. Dengan adanya buku cerita bergambar akan menumbuhkan kecintaan membaca mereka terlebih di fase kelas rendah. Selanjutnya, kaitan antara buku cerita bergambar dan membaca ialah dengan menggunakan media buku cerita bergambar di dalam proses belajar mengajar maka siswa akan lebih merasa tertarik. Kegiatan membaca bagi siswa kelas rendah akan lebih menyenangkan jika menggunakan gambar-gambar yang dapat mendukung dari isi cerita yang ada pada buku, disamping itu dengan buku cerita bergambar siswa dapat menebak atau memperkirakan cerita apa yang terdapat pada halaman selanjutnya dan membuat suatu objek menjadi lebih nyata (Deiniatur, 2017). Hal inilah yang melatar belakangi penelitian dilakukan. Penelitian yang mengambil subjek siswa-siswa kelas 2 SD yang memfokuskan pada peningkatan minat membaca siswa. Anak sejak dini perlu diajarkan kecintaannya terhadap sebuah bacaan atau buku cerita bergambar yang mampu menunjang dalam pembelajaran mereka. Seperti halnya disekolah 2 SD yang membutuhkan media buku cerita bergambar untuk mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan khususnya dikelas rendah. Dengan media buku cerita bergambar diharapkan dapat meningkatkan minat membaca mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Model yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah model pengembangan Thiagarajan yang dikenal dengan *four D-Model* atau model 4-D. Terdapat 4 langkah dalam model 4D yaitu *define*

(pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran).



Gambar 2. Alur Penelitian dan Pengembangan

Pada **tahap pendefinisian (*Define*)**, bertujuan untuk menemukan dan memberikan batasan berbagai kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan di dalam proses pembelajaran serta informasi yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Adapun kegiatan pada tahap pendefinisian dibagi menjadi beberapa langkah yaitu: 1) analisis awal (*Front-end Analysis*); 2) analisis awal dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik peserta didik; 3) analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*), yaitu analisis kemampuan awal siswa, analisis mengarah pada pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh siswa dalam pembelajaran sebelumnya; 4) analisis Tugas (*Task Analysis*); 5) analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi tugas utama yang akan dilakukan peserta didik untuk mencapai kompetensi; 6) analisis Konsep (*Concept Analysis*), yaitu analisis yang dilakukan untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam media buku cerita bergambar; dan 7) analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*). Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan terhadap perubahan perilaku yang diharapkan dengan menggunakan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan pada kurikulum dan materi.

Tahap perancangan (*Design*), yaitu tahapan yang dilakukan setelah menemukan dan mendefinisikan berbagai kebutuhan pada tahap pendefinisian. Selanjutnya dilakukan tahap perencanaan untuk merancang suatu media buku cerita bergambar yang dapat

digunakan dalam pembelajaran matematika. Tahap perancangan dibagi menjadi empat tahapan yaitu:

- 1) *Construction criterion-referenced test*. Sebagai tindakan pertama dalam perancangan media, peneliti perlu mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan menggunakan buku cerita bergambar.
- 2) Pemilihan Media (*media selection*)
- 3) Pemilihan media disesuaikan dengan hasil analisis materi dan karakteristik peserta didik terhadap media pembelajaran.
- 4) Pemilihan Format (*format selection*)
- 5) Pemilihan format penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.
- 6) Desain Awal (*initial design*)
- 7) Desain awal dari buku cerita bergambar yang telah dibuat, dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Masukkan yang diberikan, digunakan untuk memperbaiki rancangan awal media pembelajaran sebelum media dibuat.

Tahap Pengembangan (*Develop*), yaitu tahapan di mana rancangan media pembelajaran yang telah disusun pada tahap pendefinisian dan tahap perancangan, menghasilkan *prototype* I yang akan dilakukan penilaian dan validasi oleh validator (pakar). Validator adalah orang yang berkompeten dan mengerti mengenai penyusunan media pembelajaran dengan Model 4-D dan mampu memberikan saran atau masukan untuk memperbaiki rancangan media pembelajaran atau *prototype* I. *Prototype* I yang telah direvisi akan menghasilkan media pembelajaran *prototype* II. Kemudian dilakukan uji Validasi Pakar Materi, yaitu upaya memperoleh masukan terhadap produk yang dihasilkan melalui validasi pakar materi, sehingga memperoleh balikan untuk merevisi atau memperbaiki materi yang dimuat dalam media pembelajaran. Dilakukan juga Validasi Pakar Media, untuk mendapatkan masukan atau saran tentang media yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan Validasi Pakar Pembelajaran, untuk mendapatkan masukan dari pakar pembelajaran digunakan untuk mengevaluasi ketepatan indikator, tujuan pembelajaran, media dan metode dengan kompetensi dasar yang akan dicapai.

Tahap Diseminasi (*Diseminate*), yaitu tahapan setelah diperoleh produk final, dilakukan tahap diseminasi atau penyebaran. Penyebaran dilakukan secara terbatas dalam lingkup kecil. Hal ini dilakukan karena penelitian dilakukan pada saat masa pandemi Covid-19 dan juga terbatasnya dana, waktu dan tenaga dari peneliti. Produk akhir buku cerita bergambar disebar secara terbatas kepada guru kelas 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

***Define* (Pendefinisian)**

Pendefinisian merupakan tahapan awal dalam pengembangan media buku cerita bergambar untuk siswa kelas 2 guna meningkatkan minat membaca. Kegiatan ini juga biasa disebut analysis yang dilakukan untuk menetapkan perlunya pengembangan media dan mendefinisikan syarat-syarat dalam pengembangan. Tahap pendefinisian yang dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas, observasi langsung saat proses pembelajaran

dan memberikan angket kepada peserta didik. Tahapan pendefinisian mencakup empat hal yaitu analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi dan analisis tujuan.

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengkaji kurikulum yang digunakan di tempat penelitian. Analisis dilakukan agar pengembangan media buku cerita bergambar tidak menyimpang dari tuntutan kurikulum yang berlaku. Diketahui bahwa kurikulum yang diterapkan di sekolah dasar saat ini adalah Kurikulum 2013 (K13). Peneliti juga melakukan wawancara mengenai penerapan kurikulum 2013 dan penerapan aspek kemampuan pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran selama ini.

Selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui kemampuan awal siswa, analisis mengarah pada karakteristik dan pengetahuan siswa. Dari hasil evaluasi belajar terakhir terdapat siswa yang memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Dari data prestasi belajar tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum dikatakan tuntas, karena pembelajaran dapat dianggap tuntas jika jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) mencapai 80% (tanpa remedial). Analisis terakhir, yaitu analisis materi dilakukan untuk menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam media yang akan dikembangkan. Materi yang akan dimasukkan ke dalam media buku cerita bergambar.

Design (Perancangan)

Pada tahap *design* atau perancangan berisi pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal yang telah dipilih berdasarkan hasil pendefinisian yang telah dilakukan.

Pemilihan media bertujuan untuk menentukan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis tujuan pembelajaran dan analisis materi. Media yang dipilih berdasarkan kebutuhan peserta didik adalah buku cerita bergambar. Pemilihan format yang dimaksud adalah format yang akan digunakan pada media yang dikembangkan. Hal ini dilakukan agar format yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan format pada media pengembangan yaitu mendesain isi pembelajaran, mengorganisasikan dan merancang isi media buku cerita bergambar. Pada tahapan ini peneliti memaparkan langkah-langkah mendesain media buku cerita bergambar. Berikut langkah-langkah dalam mendesain media buku cerita bergambar.

Sebelum menyusun buku, peneliti terlebih dahulu membuat *draft* atau rancangan konsep yang akan dibuat untuk menentukan isi desain buku cerita bergambar yang akan digunakan.



Gambar 1. Desain Produk

Development (Pengembangan)

Setelah melalui tahap pendefinisian maka akan menghasilkan rancangan awal sebuah media buku cerita bergambar. Setelah itu, dilakukan uji validasi terhadap pakar atau ahli. Validasi para ahli bertujuan untuk menilai format, isi, bahasa, dan ilustrasi pada media yang dikembangkan

Tabel 2. Hasil Validasi Pakar

Pakar	Aspek	Skor
Materi	Materi	34
	Bahasa	17
	Jumlah	52
	Persentase	86%
Media	Tampilan	32
	Isi media	18
	Bahasa	12
	Kepraktisan penggunaan Bahasa	19
	Jumlah	81
	Persentase	90%
Pembelajaran	Pembelajaran	41
	Persentase	82%

Berdasarkan hasil validasi oleh pakar pembelajaran, diperoleh skor 41 dengan presentase 82%. Dengan demikian media dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Sebagai informasi bahwa tahap *desiminate* belum bisa dilakukan karena keterbatasan waktu yang tersedia.

Pembahasan

Penelitian pengembangan media buku cerita bergambar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan minat membaca. Media buku cerita bergambar termasuk dalam model pembelajaran *problem-based learning*. Perancangan produk mempertimbangkan studi kelayakan praktis, kelayakan teknis dan kelayakan biaya. Keefektifan produk dapat diterapkan dalam mata pelajaran agar siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah apabila dapat menyelesaikan masalah melalui langkah-langkah pemecahan masalah yaitu memahami masalah, merencanakan cara penyelesaian, melaksanakan rencana dan menafsirkan solusi.

Tahap pendefinisian (*define*) meliputi kegiatan: analisis awal (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*) dan analisis tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Tahap perancangan (*design*) meliputi kegiatan: kemampuan awal peserta didik (*construction criterion-reference test*), pemilihan media (*media selection*), pemilihan format (*format selection*) dan desain awal (*initial design*). Tahap pengembangan meliputi kegiatan: validasi pakar materi, validasi pakar pembelajaran dan validasi pakar media. Pada tahap diseminasi (*disseminate*) dilakukan uji keefektifan produk kepada siswa dan guru.

Hasil penelitian pada tahap *define* (pendefinisian) meliputi analisis awal digunakan kurikulum 2013, analisis peserta didik ditemukan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam pemecahan masalah. Analisis tugas menggunakan instrument taksonomi *bloom* dan analisis tujuan menggunakan unsur ABCD (*Audience, Behavior, Condition dan Degree*). Pada tahap *design* (perancangan) meliputi pemilihan media digunakan. Tahap *development* meliputi uji validasi pakar materi disesuaikan dengan indicator kompetensi dasar, indicator pakar media meliputi penilaian aspek tampilan, isi media, Bahasa dan kepraktisan penggunaan. Pada uji pakar pembelajaran dinilai kesesuaian antara ketepatan indicator kompetensi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi oleh pakar materi, media buku cerita bergambar yang dikembangkan mendapatkan skor 52 dengan presentase sebesar 86%. Berdasarkan hasil

evaluasi oleh ahli media, media buku cerita bergambar yang dikembangkan memperoleh skor 81 dengan presentase 90%. Berdasarkan hasil validasi oleh pakar pembelajaran, diperoleh skor 41 dengan presentase 82%. Dengan demikian media dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi oleh pakar materi, media buku cerita bergambar yang dikembangkan mendapatkan skor 52 dengan presentase sebesar 86%. Berdasarkan hasil evaluasi oleh ahli media, media buku cerita bergambar yang dikembangkan memperoleh skor 81 dengan presentase 90%. Berdasarkan hasil validasi oleh pakar pembelajaran, diperoleh skor 41 dengan presentase 82%. Dengan demikian media dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Peneliti menyarankan untuk melengkapi pengembangan media buku cerita bergambar dengan variasi jenis materi lainnya. Ukuran media pembelajaran buku cerita bergambar dapat ditingkatkan agar ketika presentasi dilakukan oleh guru dapat diamati secara maksimal oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dzuanda, B. (2009). Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-tokoh Wayang Berseri, Seri "Gatotkaca." In *Institut Teknologi Sepuluh November*.
- Firdaus, W. Y. (2019). *Peningkatan hasil belajar pembelajaran Matematika pada materi Volume Kubus dan Balok dengan media menggunakan media Pop Up Book di Kelas V MI Tasbiyatul Aulad Jombang*. Surabaya: Institut Islam Negeri Sunan Ampel.
- Fitri, N. A., & Karlimah. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Kubus dan Balok untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 226–239.
- Khoirotun, A., Fianto, A. Y. A., & Riqqoh, A. K. (2014). Perancangan buku pop-up museum Sangiran sebagai media pembelajaran tentang peninggalan sejarah. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 134–141.
- Oktaviyani, H. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Penjumlahan Bilangan Cacah pada Siswa SD Menggunakan Media Pop Up Book. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 203–210.
- Piaget, J., & Jannah, M. (2010). *Psikologi anak* (E. Adinugraha (ed.)). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri, Q. K., Pratjojo, P., & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Buku Pop-Up untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Sekitar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 169. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17905>
- Safri, M., Sari, S. A., & Marlina. (2017). Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 05(01), 107–113.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, I. G. A. K. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. In: *Hakikat Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka.