
PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS DIGITAL PADA KELAS III SD MUHAMMADIYAH PERUMNAS KECAMATAN RAPPOCINI KOTA MAKASSAR

Nurdewi¹, Ahmad Syawaluddin ², Hartoto³

PGSD, SD Muhammadiyah Perumnas

Email: nurdewi25juni@gmail.com

¹ PGSD, UNM Makassar

Email: hartoto@unm.ac.id

³ PGSD, UNM Makassar

Artikel info

Received; xx-xx-2021

Revised;xx-xx-2021

Accepted;xx-xx-2021

Published,xx-xx-2021

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media buku cerita bergambar berbasis digital untuk siswa SD, khususnya di kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Makassar dan mengetahui kelayakan media buku cerita bergambar berbasis digital untuk siswa SD, khususnya di kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Makassar. Penelitian ini, mengembangkan produk yang berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan siswa dengan menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D), sedangkan dalam proses pembuatan produknya model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model Allesi dan Trollip, yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap *planning* (perencanaan), tahap *design* (desain) dan tahap *development* (pengembangan). Produk yang dihasilkan berupa media buku cerita bergambar yang dikembangkan menggunakan aplikasi *canva*. Penelitian ini melibatkan dua validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Selain itu juga melibatkan guru dan siswa kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Makassar sebagai responden. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan terhadap buku cerita bergambar yang dikembangkan. Hasil validasi materi diperoleh sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak dan ahli media diperoleh sebesar 96,42% dengan kategori sangat layak. Respon guru dan siswa masing-masing diperoleh sebesar 88,33% dan 75,39% dengan kategori layak. Sehingga media buku cerita bergambar berbasis *digital* materi perkembangan teknologi transportasi pada kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Makassar dapat dipergunakan sebagai salah satu media belajar.

Key words:

Pengembangan, Media



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah adalah sesuatu yang kompleks yang tidak pernah selesai dan selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman atau selalu mengalami perubahan, sebagaimana masyarakat selalu mengalami perubahan dari masyarakat tradisional kepada masyarakat modern, dan terjadi akibat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran mempermudah peserta didik dalam mendapatkan informasi yang tidak terbatas Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang prinsip yang harus dijadikan dasar pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, salah satunya yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini selain diwujudkan oleh sekolah, juga harus dilakukan oleh guru selaku subjek pendidikan yang berperan penting terhadap arah jalannya proses pembelajaran.

Perkembangan bahasa harus dirangsang sejak usia dini, karena bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam berinteraksi dalam kehidupan manusia.. Menurut Rahim (Ngura, 2018), Kemampuan berbicara dan memahami suatu bahasa diperoleh dari rangsangan lingkungan. Anak-anak hanya penerima pasif dari pencemaran lingkungan. Sementara itu menurut Bachtiar (Ngura, 2018), Bercerita merupakan mengucapkan sesuatu yang mendeskripsikan mengenai perbuatan atau sesuatu insiden & disampaikan secara lisan dengan tujuan memberikan pengalaman & pengetahuan pada orang lain.

Buku cerita bergambar merupakan buku bacaan yang di dalamnya terdapat cerita dan disertai dengan gambar, gambar pada buku menggambarkan suasana di dalam cerita baik itu dalam bentuk dongeng, legenda ataupun cerita binatang (fabel). Menurut Nurgiyantoro (Ngura, 2018) bahwa “dengan gambar-gambar cerita menarik yang dihadirkan, siswa akan membaca dengan penuh kesungguhan, mengikuti dan mencoba memahami alur gambar aksi yang dilihatnya, gambar tersebut akan menjadi salah satu daya gerak mengembangkan fantasi lewat imajinasi dan logika”. Maka dari itu gambar yang tercantum dalam teks sama-sama pentingnya di dalam buku cerita karena gambar sebagai perantara komunikasi dan menyampaikan pesan cerita kepada anak. Dengan kolaborasi antara tulisan dan gambar warna-warni maka akan menumbuhkan minat baca dan rasa ingin tahu tentang cerita dari buku tersebut. Dengan buku cerita yang disertai gambar warna-warni anak akan bersemangat untuk membacanya. Dalam pembelajaran di sekolah dasar buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran pada literasi.

Media berfungsi menjadi pembawa pesan pada siswa pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan, untuk merangsang perhatian, minat, pikiran & perasaan peserta didik pada aktivitas belajar, untuk mencapai tujuan belajar Slameto (Ngura, 2018). Guru menggunakan media yang tepat untuk menunjang proses belajar mengajar agar materi yang disajikan lebih menarik dan

mudah dipahami, serta menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan, berperan penting dalam motivasi. Media tidak hanya digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga sebagai alat untuk menarik dan menarik perhatian siswa selama di kelas. Slameto,dkk (Ngura, 2018). Salah satu cara yang menarik untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak adalah dengan menyediakan buku bergambar. Buku bergambar memiliki efek visualisasi yang merangsang mata untuk menikmati gambar dan memahami kalimat yang menjelaskan gambar tersebut. Buku bergambar adalah media visual. Buku bergambar yang dikemas secara menarik sangat menarik minat anak-anak dan dapat memotivasi mereka untuk mengikuti pelajaran dengan antusias.

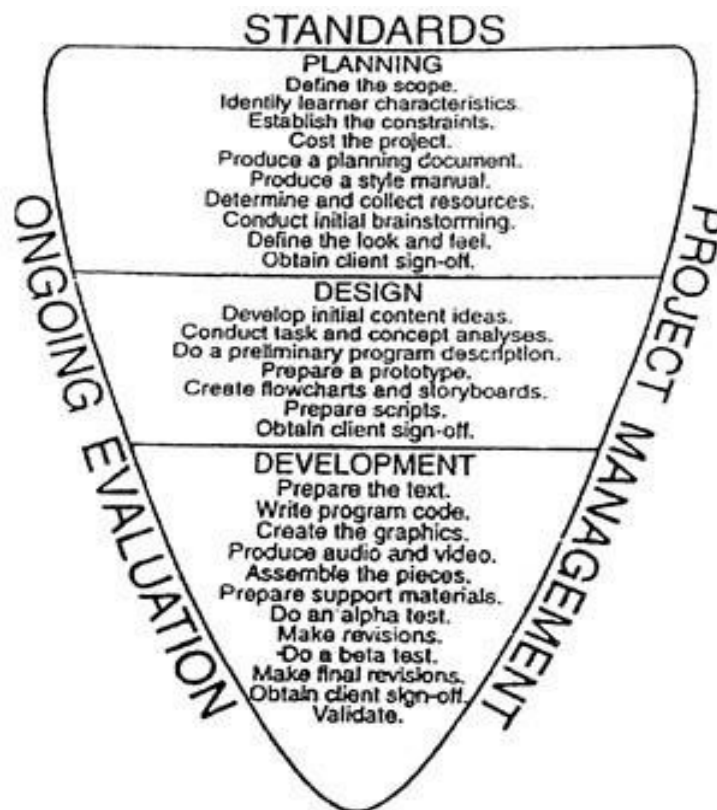
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dilapangan pada bulan Januari 2022 di SD Muhammadiyah Perumnas Makassar pada saat proses pembelajaran, guru masih kurang memanfaatkan media yang berbasis digital, guru hanya terfokus pada materi yang berpusat pada buku. Sedangkan fasilitas belajar seperti LCD/Komputer sudah difasilitasi oleh sekolah namun jarang digunakan. Untuk media digital seperti aplikasi tidak digunakan disekolah tersebut karena siswa dilarang menggunakan *handphone* pribadi atau membawa *handphone* ke lingkungan sekolah. Hal ini mengakibatkan kejenuhan pada siswa sehingga proses pembelajaran kurang maksimal. Dari pihak sekolah juga mendukung peneliti jika ingin mengembangkan media pembelajaran karena dengan adanya media siswa mudah memahami materi dengan suasana yang menyenangkan dalam belajar serta materi yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan baik oleh siswa melalui media buku cerita bergambar. Selain itu, produk pengembangan ini dimaksudkan untuk membantu guru mengatasi keterbatasan media yang digunakan untuk pembelajaran.

Penelitian pengembangan media buku cerita bergambar berbasis digital ini penting dilakukan karena dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta mempermudah guru dalam memberikan materi. Visualisasi awal juga membuat belajar lebih menyenangkan daripada membaca buku, mendengarkan ceramah guru, atau membuat siswa berinteraksi dengan materi. Media pembelajaran digital memungkinkan siswa untuk mengamati secara langsung, mengamati proses yang terjadi, berpikir kritis, dan menarik kesimpulan. Khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau lebih tepatnya *Research and Development* (R & D) berupa produk pembelajaran interaktif berbasis digital. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa penelitian R&D merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Dengan model penelitian yang diambil yaitu model Alessi & Trollip (2001).

Waktu yang digunakan untuk penelitian ini kurang lebih dimulai dari Maret sampai Mei 2022. Waktu tersebut digunakan untuk melakukan observasi awal, mengembangkan media pembelajaran, validasi media dan penelitian di sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Perumnas Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Lokasi ini menjadi tempat dilaksanakannya penelitian dengan pertimbangan yaitu kepala sekolah dan guru cukup terbuka untuk menerima pembaharuan dalam pendidikan terutama hal-hal yang mendukung dalam proses pembelajaran, belum ditemukannya media buku cerita bergambar berbasis digital, sekolah ini pernah dijadikan tempat pelaksanaan mata kuliah magang 2 oleh peneliti pada semester 5 tahun 2020.



Gambar 2.1 Model Pengembangan Allesi & Trollip (2001)

Penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D yang berada pada tahap awal atau reaction sehingga tidak dilakukannya penarikan sampel, namun yang digunakan adalah subjek penelitian. Subjek penelitian ini didasarkan pada kelas yang diobservasi. Adapun subjek penelitian yaitu siswa kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Makassar, sebanyak 21 orang 11 laki-laki dan 10 perempuan.

Teknik pengumpulan data untuk menilai kelayakan dan respon responden dengan tiga cara yaitu, observasi awal dilakukan untuk mengetahui kendala atau hambatan yang terjadi di kelas III SD Muhammadiyah Perumnas pada saat proses pembelajaran berlangsung, wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas III SD Muhammadiyah Perumnas, angket yang digunakan ada 4 yaitu angket untuk ahli materi, angket ahli media, angket untuk guru dan anket untuk siswa serta dokumentasi yaitu pengumpulan data sebagai penunjang dalam penelitian.

Analisis data yang akan digunakan adalah Teknik analisis deskriptif, Teknik ini digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan data yang terkumpul, dalam teknik analisis dekriptif, instrumen yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan responden (guru & siswa) melakukan pengskoran berdasarkan skala likert dengan skala 4.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik siswa yang dianalisis seperti, jumlah siswa, usia, dan kebutuhan siswa SD Muhammadiyah Perumnas Makassar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, kelas III memiliki 21 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Usia rata-rata siswa kelas III yaitu usia 8 sampai 9 tahun. Berdasarkan tingkat perkembangan kognitif piaget, rentang usia 8 sampai 9 tahun berada pada tingkat operasi konkret (*concrete operational stages*). Sehingga hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah dapat terlibat dalam klasifikasi atau kemampuan untuk mengelompokkan sesuai dengan fitur dan serial pemesanan atau kemampuan untuk mengelompokkan sesuai perkembangan logis (Marinda, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung yang dilakukan kepada wali kelas dan siswa SD Muhammadiyah Perumnas, peneliti menemukan bahwa 80 % siswa lebih menyukai membaca buku yang memiliki gambar. Ditinjau dari kesiapan teknologi pembelajaran di sekolah telah memiliki alat teknologi yang menunjang proses pembelajaran, seperti *LCD/proyector* dan *PC/Laptop*. Sedangkan untuk siswa sendiri telah mampu mengoperasikan ponsel yang telah dimiliki secara pribadi maupun milik orang tuanya, karena siswa kelas III belum dibolehkan membawa *Handphone* ke sekolah maka proses pembelajaran menggunakan alat teknologi yang telah tersedia di sekolah.

Dari observasi tersebut sekolah membutuhkan upaya pemanfaatan potensi yang dimiliki sebagai alternatif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Siswa kelas III 90 % lebih dominan menggunakan *handphone* dibanding *laptop*/komputer. Berdasarkan hasil tersebut maka diketahui siswa kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Makassar membutuhkan media pembelajaran berbasis digital untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat membaca.

Setelah melakukan revisi awal produk, maka selanjutnya melakukan uji beta. Uji beta dilakukan untuk mengetahui respon pengguna terhadap produk. Uji beta dilakukan pada guru dan siswa kelas III SD Muhammadiyah perumnas Makassar yang dilakukan secara langsung. Pemilihan siswa kelas III sebagai responden didasarkan pada awal observasi dilakukan di kelas tersebut. Selain itu, tingkat materi pada media buku cerita bergambar sesuai dengan kelas tersebut. Penilaian menggunakan angket skala Likert dengan 4 ketentuan 4 sangat baik, 3 baik, 2 kurang baik, 1 tidak baik. Angket ini diberikan kepada guru dan siswa untuk diisi setelah memperlihatkan media buku cerita bergambar berbasis digital yang telah dikembangkan. Hasil angket dapat dilihat pada tabel 4.6 dan tabel 4.7

Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Responden (Siswa)

No	Aspek Penilaian	Jumlah			
		4	3	2	1
1	Kemudahan produk	2	19	0	0
	Reaksi pada gerak slide tidak memerlukan waktu yang lama.	4	17	0	0

		Saya merasa media buku cerita bergambar berbasis digital dapat menjadi inovasi baru dalam pembelajaran.	19	2	0	0
		Saya merasa kesulitan dalam menjalankan media buku cerita berbasis digital tanpa bantuan orang lain.	0	1	2	18
		Saya dapat menggunakan media pembelajaran ini kapan saja dan dimana saja	18	3	0	0
2	Isi Materi	Media buku cerita bergambar membuat saya dapat belajar secara mandiri	0	21	0	0
		Media buku cerita bergambar membuat saya malas belajar.	0	0	2	19
		Bahasa yang digunakan dapat dipahami.	20	1	0	0
		Tulisan yang ditampilkan mudah di baca.	20	1	0	0
		Media buku cerita yang ditampilkan tidak sesuai dengan materi.	0	0	0	21
		3	Tampilan	Media buku cerita bergambar tidak menarik	0	0
		Warna gambar dan teks yang digunakan membuat saya tertarik untuk media pembelajaran	20	1	0	0
		Buku cerita bergambar telah sesuai materi dan mudah untuk dibaca dan dipahami.	20	1	0	0
		Kualitas tampilan media buku cerita digital jelas.	16	5	0	0
		<i>Background</i> menggunakan tampilan materi yang disajikan.	7	14	0	0
		Total	167	65	4	79

Mengetahui hasil akhir data responden oleh siswa yang berjumlah 21 kemudian dijabarkan sebagai berikut:

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

$$P = \frac{4(167) + 3(65) + 2(4) + 1(79)}{4 \times 15 \times 21} \times 100\%$$

$$= \frac{668 + 195 + 8 + 79}{1260} \times 100\%$$

$$i \frac{950}{1260} \times 100\%$$

$$=75,39\%$$

Hasil diatas menunjukkan bahwa kelayakan media buku cerita bergambar berbasis digital sebesar 75,39% termasuk kategori layak. Setelah dilakukan uji coba pada siswa, selanjutnya memberikan lembar penilaian pada guru kelas III. Tujuannya agar dapat mengukur sejauh mana kelayakan produk media buku cerita bergambar yang telah diuji coba kepada siswa.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk yang sudah ada dikembangkan sehingga menjadi produk baru. Penelitian pengembangan adalah suatu penkajian tentang desain, pengembangan, dan evaluasi program, proses, dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan, dan efektivitas (Martianingtiyas, 2019). Adapun model pengembangan ini menggunakan model Alessi & Trollip (2001) yang terdiri dari tiga tahap, yaitu Perencanaan (*Planning*), Perancangan (*Design*), dan Pengembangan (*Develompent*). Ditahap ini peneliti mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis digital menggunakan aplikasi *canva*. Landasan pengembangan media media buku cerita bergambar berbasis digital ini dibuat berdasarkan hasil observasi siswa kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Makassar yang menyatakan bahwa siswa lebih senang membaca buku yang memiliki gambar seperti dongeng, dll.

Tahap pertama adalah perencanaan (*planning*), diawali dengan mendefinisikan ruang lingkup materi yang akan disajikan pada media buku cerita bergambar dalam pembelajaran dengan mengidentifikasi pada KI dan KD serta indikator pencapaian kompetensi. Adapun materi yang dikembangkan adalah Perkembangan Teknologi. Hal ini didasarkan pada hasil observasi awal di SD Muhammadiyah Perumnas Makassar didapatkan hasil bahwa kurangnya memanfaatkan media pembelajaran maka dari pihak sekolah mendukung dengan adanya pengembangan media ini. Setelah itu dilakukan identifikasi karakteristik siswa yang diperoleh data hasil wawancara bahwa siswa lebih senang jika membaca buku yang memiliki gambar dibandingkan hanya teks saja. Pemilihan media buku cerita bergambar berbasis digital didasarkan pada fenomena siswa di era saat ini dikenal dengan sebutan *digital native* dimana siswa lebih familiar dengan perangkat digital dan juga lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan *handphone*. Namun siswa belum diizinkan untuk membawa *handphone* pribadi ke sekolah, maka proses pembelajarannya menggunakan alat teknologi yang telah tersedia di sekolah. Jadi guru hanya memanfaatkan fasilitas alat teknologi yang ada di sekolah seperti LCD/Proyektor, PC/Laptop sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Kemudian setelah itu siswa diberikan tugas untuk dirumah, oleh karena itu wali kelas mengirim link media di grup whatsapp orang tua siswa, lalu siswa mengerjakan tugas evaluasinya melalui pengawasan orang tua. Menurut Shofa, dkk (2020), bahwasanya hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran. Setelah mengidentifikasi karateristi siswa, kemudian membuat dokumen perencanaan mengenai produk yang akan dikembangkan. Setelah semuanya selesai, maka langkah terakhir pada tahap perencanaan yaitu mengumpulkan bahan dan sumber yang berkaitan dengan materi yang akan dimasukkan ke dalam produk nanti.

Tahap kedua selanjutnya adalah perancangan (*design*), dari hasil proses perencanaan kemudian dirancang produk media buku cerita bergambar berbasis digital yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti mendesain konten awal yang terdapat dalam media buku cerita bergambar seperti tema media buku cerita bergambar yang disesuaikan dengan materi, jenis warna dan ukuran teks, gambar. Buku cerita bergambar merupakan “perangkat yang terdiri dari fitur morfologis dan fungsional, yang mengabungkan bahasa tertulis dan gambar, serta keterampilan desain. Kesukaan anak-anak terhadap hal tersebut merupakan suatu potensi”. Nicole dkk, (Faroh, 2018).

Selanjutnya dilakukan analisis tugas. Pada tahap ini tujuan dari analisis tugas yaitu untuk menentukan urutan materi agar mudah dipelajari oleh siswa. Urutan materi pada media buku cerita bergambar yang dikembangkan dimulai dengan pengantar materi terkait informasi mengenai mengenal alat transportasi (alat transportasi udara, alat transportasi darat, alat transportasi laut) pada perkembangan teknologi. Tahap terakhir pada tahap desain yaitu membuat *flowchart* dan *storyboard*. Menurut Irawati, Astiningrum, & Diwantari (2018), *flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Sedangkan *storyboard* merupakan gambaran media pembelajaran secara keseluruhan yang akan dimuat di dalam media serta menjadi panduan untuk memudahkan proses pembuatan media (Permana & Nourmavita, 2017).

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan media. Tahap ini merupakan kombinasi dari tahap sebelumnya yaitu, tahap perencanaan dan desain. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media buku cerita bergambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap desain. Setelah dilakukan pembuatan produk, kemudian dilakukan validasi oleh tim ahli baik ahli media maupun ahli materi untuk mengukur sejauh mana kelayakan produk yang telah dikembangkan dan dilanjutkan dengan revisi apabila terdapat saran perbaikan. Pada tahap produksi media, dilakukan proses pengembangan atau pembuatan produk media buku cerita bergambar berbasis digital.

Adapun aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media buku cerita bergambar yaitu aplikasi *Canva*. Setelah produk jadi, maka dilakukan validasi oleh tim ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media buku cerita bergambar yang telah dikembangkan. Para ahli memberikan saran terhadap produk yang dikembangkan apabila dirasa ada masih kurang layak. Untuk uji coba produk dilakukan pengujian produk terhadap siswa kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Makassar. Dalam uji coba ini, digunakan instrumen dengan menggunakan skor penilaian skala Likert untuk ahli materi, ahli media dan responden (guru dan siswa).

Penilaian yang dilakukan oleh seorang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dimana mengajar pada mata kuliah Bahasa Indonesia, media ini dikatakan layak jika telah memenuhi beberapa aspek penilaian diantaranya pada aspek pembelajaran yang meliputi kesesuaian materi dengan KI (kompetensi inti), kesesuaian indikator dengan KD (kompetensi dasar), kejelasan petunjuk belajar, pemberian materi dan evaluasi dalam media pembelajaran, kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa dan memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri, aspek materi meliputi kebenaran materi yang disajikan, keluasan materi yang disajikan, kedalaman materi yang disajikan, keruntutan materi yang disajikan, pemberian evaluasi, pemberian umpan balik, visualisasi penyajian materi, kesesuaian antara gambar dan materi dan, serta aspek penggunaan bahasa yang meliputi ketepatan penggunaan bahasa yang baku, ketepatan penggunaan kata hubung, ketepatan penggunaan kosa kata dan ketepatan tanda baca pada materi. Dari ke tiga aspek diatas terdiri :1) aspek pembelajaran, aspek ini memiliki hasil validasi ahli materi 89,28%, 2) aspek isi materi memiliki hasil validasi ahli materi 97,22%. 3) aspek penggunaan bahasa

memiliki hasil validasi ahli materi 83,33% . Maka dari ketiga aspek tersebut yang rendah yaitu aspek pembelajaran, penggunaan bahasa. Sedangkan aspek yang paling menonjol yaitu aspek isi materi. Hasil dari penilaian ahli materi didapatkan skor persentase kelayakan 87,5% dengan kategori sangat layak.

Penilaian yang dilakukan oleh seorang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dimana mengajar pada mata kuliah Pengembangan Kurikulum, media dikatakan layak jika telah memenuhi beberapa aspek penilaian diantaranya aspek fungsi dan manfaat yang meliputi mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan pembelajaran, dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa serta meningkatkan kreativitas siswa, aspek visual media meliputi pemilihan warna, *background*, teks, gambar dan animasi menarik, ukuran gambar materi terlihat jelas, pencahayaan gambar sudah tepat serta kecepatan respon gerak *slide*, aspek tulisan (teks) meliputi ketepatan ukuran huruf, ketepatan jenis huruf, komposisi penggunaan warna dan aspek tampilan meliputi kesesuaian tampilan tiap *slide*, kualitas tampilan desain, kesesuaian penggunaan warna. Dari ke empat aspek diatas terdiri : 1) aspek fungsi dan manfaat, aspek ini memiliki hasil validasi ahli media 83,33%, 2) aspek visual media, memiliki hasil validasi ahli media 100%, 3) aspek tulisan (teks), memiliki hasil validasi ahli media 100%, 4) aspek tampilan, memiliki hasil validasi ahli media 100%. Maka dari ke empat aspek tersebut yang paling rendah yaitu aspek fungsi dan manfaat, sedangkan aspek yang paling menonjol yaitu aspek visual media, tulisan (teks), tulisan (teks), tampilan. Hasil dari penilaian keseluruhan ahli media didapatkan skor persentase kelayakan 96,42% dengan kategori sangat layak.

Selanjutnya produk yang dinyatakan layak kemudian dilakukannya uji beta oleh responden yaitu siswa dan guru kelas III SD Muhammadiyah Perumnas dimana aspek yang dinilai yaitu aspek kemudahan produk meliputi saya dapat dengan mudah menggunakan media buku cerita bergambar berbasis digital, reaksi pada gerak *slide* tidak memerlukan waktu yang lama, saya merasa media buku cerita bergambar berbasis digital dapat menjadi inovasi baru dalam pembelajaran, saya kesulitan dalam menjalankan media buku cerita bergambar berbasis digital tanpa bantuan orang lain, saya dapat menggunakan media pembelajaran ini kapan saja dan dimana saja. Aspek isi materi meliputi media buku cerita bergambar berbasis digital membuat saya dapat belajar secara mandiri, media buku cerita bergambar membuat saya malas belajar, bahasa yang digunakan mudah dipahami, tulisan yang ditampilkan tidak mudah dibaca, materi yang disajikan mudah dipahami, media buku cerita yang ditampilkan tidak sesuai dengan materi, serta aspek tampilan meliputi media buku cerita bergambar tidak menarik, warna gambar dan teks yang digunakan membuat saya media pembelajaran, buku cerita bergambar telah sesuai materi dan mudah untuk dibaca dan dipahami, kualitas tampilan media buku cerita digital jelas, *background* menggunakan tampilan materi yang disajikan. Adapun nilai keseluruhan yang didapatkan sebesar 75,39% pada siswa dan guru sebesar 88,33% dengan kategori sangat layak.

Hasil dari pengembangan media buku cerita bergambar berbasis digital ini adalah berupa link media yang diakses melalui *handphone, tablet* maupun *laptop*. Kemudian siswa mengakses link media cerita bergambar yang telah dibuat, setelah itu siswa membaca isi buku cerita lalu di akhir siswa menjawab evaluasi yang ada pada buku cerita tersebut. Produk ini memungkinkan siswa belajar mandiri di rumah sehingga lebih mengefisienkan waktu pembelajaran. Adapun tampilan desain pada produk ini menarik bagi siswa karena menggunakan warna cerah dan lembut, selain itu dilengkapi dengan gambar. Siswa juga dapat meninjau tingkat ketercapaian belajarnya dengan menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh produk. Selain itu aktifitas belajar dapat diatur sendiri

oleh siswa maupun dengan bantuan orang tua dirumah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Subaedah, S.Pd. selaku Kepala SD Muhammadiyah Perumnas Makassar yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Juga kepada ibu Fatmawati, S.Pd. selaku wali kelas III yang senantiasa memberikan bimbingan, nasehat, dan masukan sehingga penelitian ini selesai dengan baik.

Simpulan

Media buku cerita bergambar berbasis digital pada siswa kelas SD Muhammadiyah Perumnas Makassar dibuat sebagai sarana yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Tampilan yang menarik dapat membangkitkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti diperoleh data:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media buku cerita bergambar berbasis digital pada siswa kelas III SD Muhammadiyah Perumnas Makassar dengan fitur materi pembelajaran teks dan gambar.
2. Berdasarkan semua dari ahli dan responden maka disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar ini dinilai sangat layak digunakan dengan penilaian ahli materi sebesar 87,5 %, ahli media sebesar 96,42%, responden siswa sebesar 75,39% dan responden guru sebesar 88,33 %.

Saran

Berdasarkan penelitian dan saran dari ahli materi dan ahli media serta respon siswa dan guru selanjutnya, yaitu:

1. Mengembangkan produk media buku cerita bergambar yang lebih menarik minat belajar siswa.
2. Mengembangkan produk media buku cerita bergambar yang lebih menarik minat belajar siswa.
3. Penelitian ini hanya dilakukan sampai pada tahap kelayakan diharapkan pada penelitian selanjutnya sampai ketahap keefektifan pada pengembangan buku cerita bergambar berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

Aprilia, N. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan*

Hidup Untuk Pembelajaran Membaca di Kelas II SD. 1–12.

- Ayunda, I. (2021). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar dalam Mengantisipasi Kekerasan Seksual Anak Usia 5-6 Tahun.* 63.
- Damayanti, L., & Sumarwoto, V. D. (2016). Pengaruh Media Cerita Bergambar terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(2), 12–23. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/543>
- Faroh, N. N. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase Pembelajaran IPS Kelas V.* 7(3), 34–42.
- Halim, D., Munthe, A. P., Impact, T., Picture, O., For, S., & Childhood, E. (2018). *Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini.* 203–216.
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran.*
- Ngura, E. T. (2018). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di TK Maria Virgo Kabupaten Ende* (Vol. 5, Issue 1).
- Thorita, S. P. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media untuk Pembelajaran Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 5(1), 30–40.
- Zulvira, R. (2021). *Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar.* 5, 1846–1851.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, XVI(1), 98–107.
- Alessi, S. M & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia For Learning: Methods and Development.* Messachusetts: A Person Educational Company.
- Arikonto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Danang, Sunyoto. 2009. *Analisis Regresi dan Uji Hipotesis.* Yogyakarta: Media Pressindo.
- Ellison, Nicole B., dkk. 2011. Connection strategies: Sosial Capital Implications of Facebook-enabled, Communacation Practices. *SAGE Journal of New Media & Society*, XX (X) 1-20
- Erna, I., & Sukardiyanto, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Elektronik, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Herman Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif.* Yogyakarta: UNY Press.
- Halim, D. 2019. Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Satya Widya* Volume XXXV No. 2, Desember 2019 eISSN: 2549-967X.
- Halim, D. 2018. Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9 No. 3, September 2019: 203-216.

- Irawati, D. A., Astiningrum, M., & Diwantari, A. R. (2018) Pengembangan Game 2D Kesehatan Mulut dan Gigi Menggunakan Metode Analytical Heurarchy Process. Seminar Nasional Informatika UPN "Veteran" Yogyakarta, 1 (1), 173-183.
- Prihatina, R.R.N. (2015) *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Pembelajaran IPS Siswa SMP Kelas VIII*. S1 thesis, Fakultas Ilmu Sosial.
- Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Prinsip Pelaksanaan Proses Pembelajaran (2013).
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Sembilan Belas, Vol. 53, Issue 9). Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.(2018).*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitati, Kualitatif, dan R&D*.Bantung:Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan. In Fitriyanti & Masruri (Eds.), *UNY Press* (Pertama). UNY Press.
- Shofa, M. I., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis argument mapping. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 31–40.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cita.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*