



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 3061 - 3072

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar

Wahyu Titis Kholifah^{1✉}, Firosalia Kristin²

Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia^{1,2}

E-mail: 292017043@student.uksw.edu¹, firosalia.kristin@uksw.edu²

Abstrak

Bahan ajar tematik integratif yang digunakan guru dalam pembelajaran dinilai kurang menarik minat membaca siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D), dengan tiga tahapan yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, dan pengujian. Teknik analisis data bersifat deskriptif kategori. Teknik tes yang digunakan adalah tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda sedangkan teknik nontes menggunakan lembar angket dan observasi. Hasil validasi oleh 3 ahli, ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dengan hasil persentase berturut turut 80%, 76%, dan 63%, sehingga dikategorikan tinggi dan layak untuk digunakan. Validitas soal *pre test* 20 soal didapatkan 8 soal dengan validasi cukup, 7 soal dengan validasi rendah, dan 5 soal dengan validasi sangat rendah. Reliabilitas soal *pre test* dengan $\alpha=0.587$ dengan kriteria agak reliabel. Validitas soal *post test* 20 soal didapatkan 4 soal dengan validitas tinggi, 14 soal dengan tingkat cukup, dan 2 soal dengan tingkat rendah. Reliabilitas soal *post test* dengan $\alpha=0.853$ dengan kriteria sangat reliabel. Berdasarkan hasil uji ahli, uji validitas, dan uji reliabilitas *pre test* dan *post test* terdapat perbedaan yang signifikan, dapat dinyatakan bahan ajar cerita bergambar layak digunakan dan efektif meningkatkan minat baca siswa.

Kata Kunci: Bahan Ajar Cerita Bergambar, Minat Baca.

Abstract

Integrative thematic teaching materials used by teachers in learning are considered less attractive to students' reading interest. This research uses research and development (R&D) type, with three stages, namely preliminary study, product development, and testing. The data analysis technique is descriptive category. The test technique used is a written test in the form of multiple choice while the non-test technique uses a questionnaire and observation sheet. The results of validation by 3 experts, material experts, media experts, and linguists, with percentage results 80%, 76%, and 63% respectively, so that they are categorized as high and feasible to use. The validity of the 20 questions pre test obtained 8 questions with sufficient validation, 7 questions with low validation, and 5 questions with very low validation. Reliability of the pre test with $\alpha=0.587$ with somewhat reliable criteria. The validity of the post test 20 questions obtained 4 questions with high validity, 14 questions with sufficient level, and 2 questions with low level. The reliability of the post test with $\alpha=0.853$ with very reliable criteria. Based on the results of expert tests, validity tests, and pre test and post test reliability tests, there are significant differences, it can be stated that picture story teaching materials are suitable for use and effective in increasing students' reading interest.

Keywords: Picture Story Teaching Materials, Reading Interest.

Copyright (c) 2021 Wahyu Titis Kholifah, Firosalia Kristin

✉ Corresponding author :

Email : 292017043@student.uksw.edu

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1256>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Kurikulum 2013 sebagai wujud penyempurnaan kurikulum yang lama dan sebagai wujud perkembangan zaman. Tujuan kurikulum 2013 yaitu untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup untuk menjadi pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Kurniawati & Koeswanti, 2020). Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, guru sebagai pendidik bertanggung jawab untuk memilih dan menerapkan bahan ajar yang dapat mendukung terwujudnya tujuan kurikulum 2013. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 merupakan pembelajaran tematik, pembelajaran tematik adalah kesatuan tema-tema yang memuat gagasan pengajaran dan mengintegrasikan ke dalam beberapa topik (Apriliani & Radia, 2020). Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang digabungkan untuk memberikan pengalaman kepada siswa (Rusman, 2018). Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu dipengaruhi oleh kematangan rencana guru dan kondisi siswa. Menurut Rusman (2018), guru harus jeli dalam mengidentifikasi setiap indikator yang akan digunakan. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas IV, guru harus dapat menentukan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa diusia tersebut. Banyak alternatif pilihan bahan ajar yang dapat digunakan ataupun dapat dipadukan yaitu berupa modul, buku tematik, buku cerita, video. Jenis buku cerita disini dapat berupa buku cerita penuh atau buku cerita bergambar. Seiring berkembangnya zaman buku cerita pun kini dapat disajikan secara fisik berupa buku ataupun berupa ebook yang dapat diakses melalui ponsel dan alat elektronik yang lainnya. Bahan ajar berupa cerita yang disertai gambar diharapkan lebih bisa menarik perhatian siswa untuk meningkatkan minat membaca dan rasa ingin tahu siswa.

Membaca menjadi kebutuhan setiap siswa dan kemajuan di dalam kosakata dan tata bahasa yang berlangsung selama sekolah dasar. Kesadaran metalinguistic (*metalinguistic awareness*) membantu siswa meningkatkan proses membaca, karena bermula dari pengenalan, penambahan, serta penguasaan kosakata dan tata bahasa seiring menjadi pandainya siswa membaca (Tarigan, 2018). Pendidikan dasar menjadikan membaca sebagai salah satu fungsi utama, yaitu 1) memberikan pendidikan dasar berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung, penguasaan dasar-dasar untuk mempelajari saintek, serta kemampuan berkomunikasi, dan 2) pendidikan dasar memberikan dasar-dasar untuk mengikuti pendidikan jenjang selanjutnya (Prastowo, 2013). Salah satu penunjang pendidikan dasar supaya berjalan secara optimal adalah dengan menanamkan kebiasaan membaca sejak dini (Rosyana et al., 2021). Rosyana (2021) menambahkan, kebiasaan membaca juga merupakan salah satu kunci keberhasilan seseorang dalam meraih ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebiasaan membaca juga harus diwujudkan dengan meningkatnya minat membaca. Meningkatnya minat baca akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Kasiyun, 2015). Minat baca siswa tentunya sangat penting untuk dapat dibentuk sejak dini, demi membentuk kebiasaan yang baik untuk masa depannya.

Tingkat minat baca siswa di Indonesia berdasarkan survei masih tergolong sangat rendah. Menurut Budiningsih (dalam Lubis, 2018) tingkat minat baca di Indonesia sangat rendah, jauh tertinggal berbanding dari negara lain seperti Singapura dan Malaysia. Realitanya, penduduk Indonesia lebih banyak mencari informasi dari media sosial ketimbang buku. Bagi kita buku adalah alat yang sudah kuno disebabkan tergiur oleh teknologi android yang lebih mudah dibawa ke manapun. Sedangkan menurut Laporan Bank Dunia no. 1636 -IND (*Education in Indonesia from Crisis to Recovery*) menyatakan bahwa tingkat membaca usia kelas VI Sekolah Dasar di Indonesia hanya mampu meraih skor 51,7 di bawah Filipina (52,6), Thailand (65,1) dan Singapura (74,0) (Joko, 2019). Banyak hal yang dapat mempengaruhi minat baca siswa sekolah dasar,

salah satunya adalah dikarenakan pemilihan bahan ajar yang kurang tepat atau cenderung membosankan. Sejalan dengan penelitian oleh Marhamah dkk., (Marhamah et al., 2018) bahan ajar yang digunakan kurang membantu pemahaman konsep pada siswa, terlihat banyak siswa yang kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan. Kurangnya ketertarikan dan motivasi siswa untuk membaca bahan ajar ditunjukkan dari sikap siswa yang hanya sibuk membolak-balik buku, namun tidak tampak motivasi siswa untuk membaca sajian bacaan yang ada pada buku (Marhamah et al., 2018). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV SD Negeri 2 Rojoimo Wonosobo, ditemukan informasi bahwa siswa kelas IV masih belum maksimal dalam kegiatan belajar terutama dalam kegiatan membaca karena rata-rata siswa kelas IV malas untuk membaca buku pelajaran, sehingga guru harus selalu melakukan kegiatan mengenai materi yang sedang dipelajari.

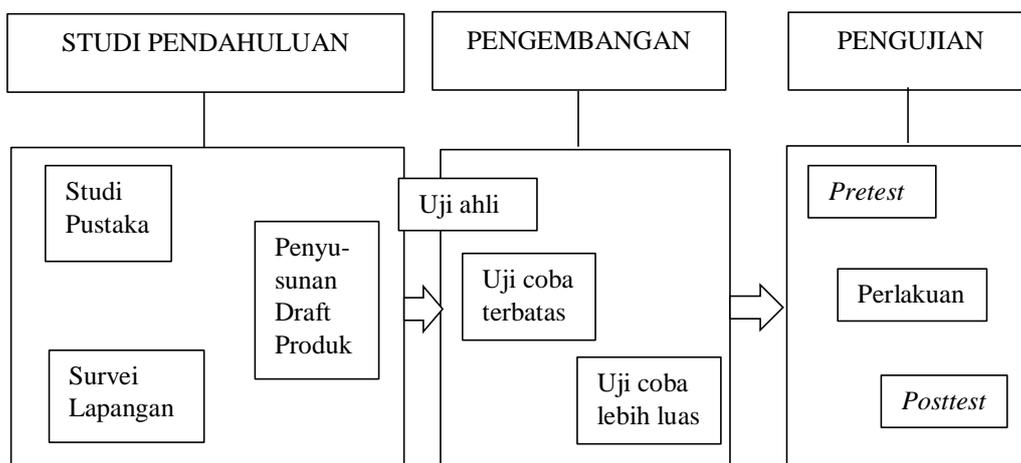
Pendidik harus mampu mengatasi masalah kurangnya minat baca siswa dan harus mampu membuat sebuah inovasi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran mandiri harus yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, produktif dan menyenangkan (Meilindasari & Wahyudi, 2021). Sebagai guru profesional, sudah seharusnya memiliki semangat mengembangkan pembelajaran dan memberikan motivasi belajar kepada siswa. Profesionalisme bukan sekadar pengetahuan materi saja, tetapi mampu menguasai teknologi, psikologi anak, dan memiliki keterampilan dalam membuat bahan ajar. Guru profesional pada dasarnya ditentukan oleh hard skill dan soft skill yang dimiliki (Lubis, 2018). Salah satu upaya dengan cara mengembangkan sebuah produk bahan ajar cerita bergambar elektronik untuk meningkatkan minat baca siswa. Cerita bergambar yaitu sebuah cerita yang ditulis menggunakan gaya bahasa yang mudah dipahami, cenderung dengan sebuah percakapan, serta dilengkapi dengan bermacam-macam gambar yang berupa kesatuan dari cerita dalam menyampaikan gagasan tertentu (Alfian, 2016). Bahan ajar cerita bergambar diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman akan bacaan yang dibaca (Tarigan, 2018).

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar tematik untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada tema 3 subtema 1 kelas IV, muatan pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, IPS, SBdP, IPA, PJOK, serta PPKn. Pengembangan Bahan ajar yang dapat digunakan guru atau fasilitator dalam proses belajar mengajar dengan mudah. Bahan ajar untuk meningkatkan minat baca memberikan beberapa kelebihan yakni bahan ajar ini dikemas dalam bentuk sederhana dan menarik yang dapat diakses android maupun komputer agar lebih praktis dan mudah dalam menggunakan bahan ajar dimana saja dan kapan saja. Hal-hal positif yang ditawarkan oleh bahan ajar cerita bergambar untuk siswa dapat dimaknai dan dilaksanakan di dalam kehidupan sehari-harinya jika siswa mampu memahaminya. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah diatas akan dikembangkan produk bahan ajar tematik dengan judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2014) menyebutkan bahwa R&D yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menerapkan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan teori Borg and Gall (dalam Sukmadinata, 2013). R&D merupakan sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik (Sukmadinata, 2013). Terdapat beberapa langkah-langkah penelitian menurut Sukmadinata dkk, (Sukmadinata, 2013) yaitu terdiri atas tiga tahap. 1) tahap studi pendahuluan yang meliputi studi pustaka, studi lapangan, dan penyusunan draft produk, 2) tahap pengembangan, yang terdiri atas uji validasi ahli kemudian dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas, 3) tahap pengujian, yang terdiri atas *pre*

test, perlakuan, dan *post test*. Langkah-langkah penelitian menggunakan prosedur penelitian yang diadaptasi dari (Sukmadinata, 2013) terdapat pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan

Tahap Studi Pendahuluan

Tahap studi pendahuluan merupakan tahapan yang dilakukan pertama kali dalam penelitian R&D, studi pendahuluan terdiri dari tiga tahap yaitu: studi pustaka, survei lapangan, dan penyusunan *draft* produk. Studi pustaka yang dilakukan oleh peneliti yaitu dimulai dengan menganalisis teori melalui jurnal-jurnal relevan, buku-buku yang sesuai, artikel, dan sumber lain yang relevan. Kajian studi pustaka bertujuan untuk dapat memahami setiap fenomena dari variabel-variabel dalam penelitian yakni bahan ajar cerita bergambar elektronik untuk meningkat minat baca siswa kelas IV. Hasil studi yang didapatkan yaitu konsep bahan ajar cerita bergambar elektronik yang didalamnya berisi dialog antara guru dengan siswa dan materi pembelajaran disajikan dengan berbagai macam gambar agar membuat peserta didik tertarik membaca materi yang akan dipelajari.

Survei lapangan dilaksanakan sebagai tahap pengumpulan informasi awal dengan melaksanakan observasi lapangan terhadap kondisi dan kebutuhan siswa. Survei lapangan dilaksanakan pada kelas IV di SD Negeri 2 Rojoimo Wonosobo terkait dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan kegiatan wawancara dengan Ibu Suratmini selaku wali kelas. Hasil wawancara menunjukkan siswa kelas IV belum maksimal dalam kegiatan belajar terutama dalam kegiatan membaca karena rata-rata siswa kelas IV malas untuk membaca buku pelajaran, sehingga guru harus selalu melakukan kegiatan ceramah mengenai materi yang sedang dipelajari dan belum menemukan cara yang dapat meningkatkan siswa dalam membaca. Sekolah belum memiliki bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik anak yang menyukai gambar dan warna yang beragam. Sejalan dengan Rusnilawati, anak SD menyukai gambar berwarna, kalimat yang digunakan tidak terlalu rumit, permasalahan yang disajikan hendaknya sesuai dengan permasalahan yang dialami sehari-hari oleh siswa (Rusnilawati & Gustiana, 2017).

Penyusunan pada tahap ini menggunakan hasil studi dan survei lapangan yang telah dilakukan. Draft produk yang akan digunakan yaitu sebagai berikut : Menentukan Kompetensi Dasar. Bahan ajar cerita bergambar elektronik dibuat dengan mengacu pada kompetensi dasar yang ada di kelas 4 tema 3 subtema 1, materi yang akan digunakan yaitu Tema 3 Subtema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku” dengan muatan pembelajaran dan kompetensi dasar sebagai berikut : Bahasa Indonesia (3.3, 4.3), Matematika (3.3, 3.4), IPS (3.1, 4.1), SBdP (3.4, 4.4), IPA (3.1, 3.8, 4.1, 4.8), PJOK (1.2, 2.2, 3.2, 4.2), PPKn (1.2, 2.2, 3.2, 4.2). Membuat Rancangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Elektronik

Pada tahap ini dilakukan pembuatan gambaran mengenai apa saja yang akan menjadi isi dari setiap bagian produk. Gambaran tersebut terdiri atas: 1) Tampilan Pembuka, 2) Tampilan Menu Utama, 3) Profil

Pengembang, 4) Tampilan Menu Petunjuk, 5) Tampilan Menu Pembelajaran, 6) Tampilan Setiap Pembelajaran.

Desain pengembangan yang digunakan yaitu model 4D atau *Four D Models* menurut Thiagarajan dalam Zaenal Arifin (2012) terdiri dari 4 tahap yaitu: 1) *Define* (Pendefinisian) dilakukan untuk melihat kebutuhan dasar yang diperlukan dengan 4 analisis yaitu analisis awal akhir dilakukan untuk mencari masalah mendasar yang ada pada siswa melalui wawancara dengan wali kelas IV, analisis siswa dilakukan untuk menganalisis karakteristik meliputi latar belakang, gaya belajar, dan hasil belajar, analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi tugas yang akan dikerjakan siswa dengan materi yang sesuai, selanjutnya yaitu analisis konsep untuk menentukan isi materi. 2) *Design* (Perancangan) terdiri dari 4 tahap yaitu *constructing criterion-reference test* (menyusun tes rujukan kriteria) untuk mengetahui kemampuan siswa, *media selection* (pemilihan media) disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa, *format selection* (pemilihan format) dibuat agar mudah diakses dan mudah dipahami, *initial design* (desain awal) mengembangkan indikator, menentukan tujuan pembelajaran, pengembangan materi, dan membuat soal. 3) *Development* (Pengembangan) membuat tampilan pembuka yaitu cover yang berisi judul bahan ajar, tampilan menu utama terdapat tombol profil pengembang beserta dosen pembimbing dan tombol menu yang terdiri dari petunjuk penggunaan dan menu pembelajaran, pada menu pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang disajikan dengan cerita bergambar. Pengembangan ini dilakukan dua uji yaitu uji ahli dan uji coba. Uji ahli merupakan tahap penilaian kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli dalam bidangnya, uji validasi ahli yang dilakukan yaitu uji validasi ahli materi, uji validasi ahli bahasa, dan uji validasi ahli media. Uji coba terbatas dilakukan pada subjek yang sesungguhnya yaitu dilakukan pada siswa kelas IV. Pada uji coba dicari data respon, reaksi atau komentar dari subjek. 4) *Disseminate* (Penyebaran) tahap akhir dari tahap pengembangan produk yaitu setelah dilakukan uji coba kepada subjek dan setelah melakukan perbaikan produk.

Pengembangan

Tahap kedua adalah tahap pengembangan produk. Peneliti mengirimkan produk yang telah dikembangkan kepada validator untuk kemudian dapat divalidasi oleh para ahli sesuai dengan bidangnya. Tahap validasi ahli (*Expert Judgement*) dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, dalam hal ini peneliti menggunakan tiga dosen ahli, dosen ahli materi pembelajaran, dosen ahli bahasa, serta dosen ahli media. Validasi oleh para ahli dilaksanakan untuk menilai produk dengan mengisi lembar validasi yang digunakan untuk menilai bagaimana kesesuaian materi dan bahasa, serta kesesuaian dengan tampilan media yang disajikan dalam produk. Uji validasi materi dilaksanakan untuk menyempurnakan serta mengetahui kelebihan bahkan kekurangan produk menurut pakar materi.

Validasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh ahli media dengan menilai produk kemudian mengisi lembar validasi untuk memberikan skor dan tambahan saran mengenai bagaimana kesesuaian media dari tampilan, isi cerita, dan kepraktisan dalam penggunaan media. Validasi pakar bahasa dilakukan oleh pakar bahasa dengan mengisi lembar validasi untuk memberikan nilai terhadap bahasa yang digunakan dalam produk yang dikembangkan apakah telah sesuai dengan kaidah atau masih perlu diperbaiki lagi.

Analisis hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media adalah dengan menggunakan teknik deskripsi persentase dan deskripsi kategori dalam menentukan layak atau tidaknya bahan ajar cerita bergambar. Skor hasil pengukuran menggunakan angket tertutup kemudian hasil skor akan dipersentasekan dengan cara menjumlah jumlah skor aktual (skor yang diberikan oleh validator ahli) kemudian, dibagi dengan skor ideal (skor maksimal dari seluruh item) selanjutnya dikalikan 100%. Hasil penghitungan persentase kemudian dikategorikan ke dalam kategori Sangat Tinggi untuk interval 81% - 100%, kategori Tinggi untuk interval 61% - 80%, kategori Cukup untuk interval 41% - 60%, kategori Rendah untuk interval 21% - 40%, kategori Sangat Rendah untuk interval 0% - 20% Riduan (2011).

Pengujian

Pengujian terbatas dilaksanakan pada 7-12 Juni 2021 di SD Negeri 2 Rojoimo, Kecamatan Wonosobo, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 2 Rojoimo dengan jumlah 31 siswa.

Produk dari penelitian ini berupa bahan ajar cerita bergambar elektronik untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes dan wawancara, dalam penelitian ini terdapat dua tes yaitu *pre test* dan *post test*. Diberikan 20 butir soal kepada 31 peserta didik kelas IV. Sebelum melakukan uji coba bahan ajar cerita bergambar elektronik, dilakukan *pre test* kepada peserta didik untuk melihat hasil sebelum dilakukan uji coba produk bahan ajar cerita bergambar elektronik. Kemudian, setelah dilakukan uji coba produk bahan ajar dilaksanakan *post test* untuk melihat hasil sesudah dilakukan uji coba produk bahan ajar cerita bergambar elektronik.

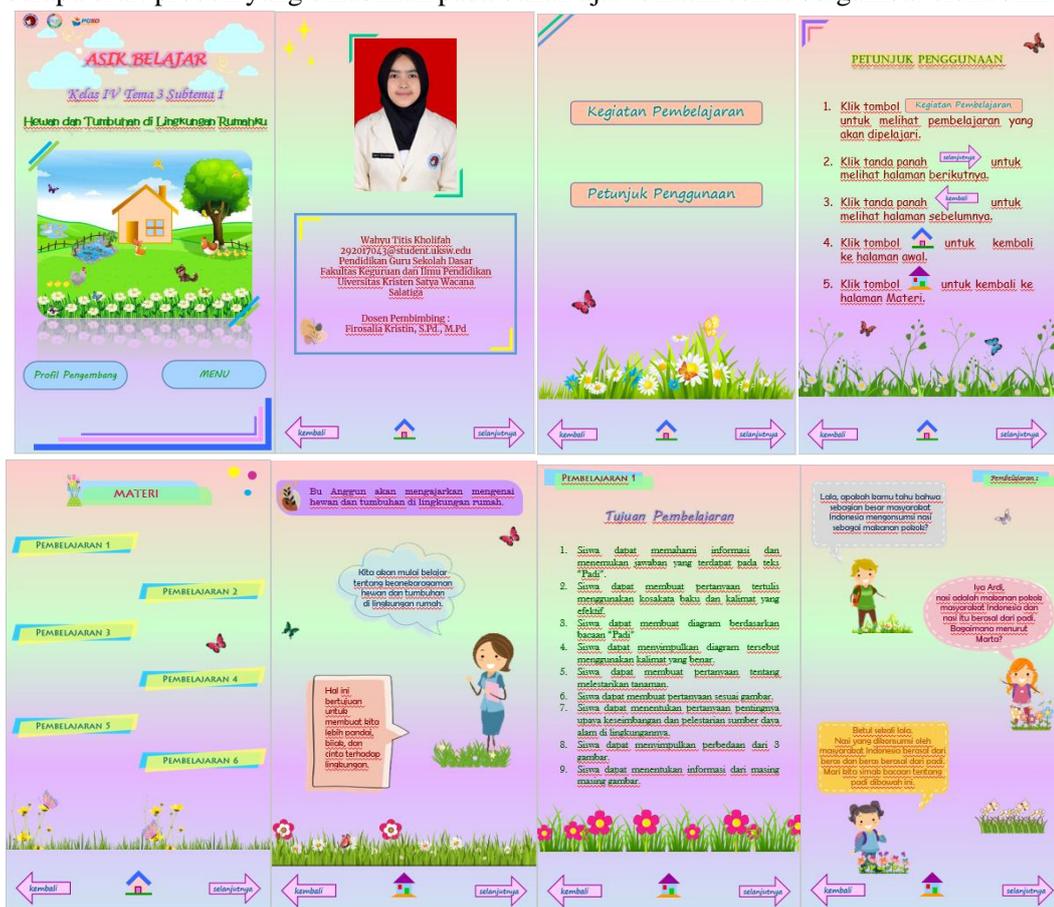
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu bahan ajar tematik berupa cerita bergambar elektronik untuk meningkatkan minat baca peserta didik.

Hasil Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar

Desain pengembangan produk bahan ajar tematik disusun dengan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa. Pada pengembangan bahan ajar ini dibuat dengan menggunakan media elektronik yang dapat dibuka dengan smartphone sebagai media bahan ajar.

Bahan ajar yang didesain yaitu Tampilan Pembuka, Tampilan Menu Utama, Tampilan Profil Pengembang, Tampilan Menu Petunjuk, Tampilan Menu Pembelajaran, dan Tampilan Setiap Pembelajaran. Berikut ini beberapa draft produk yang dihasilkan pada bahan ajar tematik cerita bergambar elektronik.





Gambar 2. Tampilan Produk

Gambar 2. yaitu tampilan pada produk bahan ajar cerita bergambar elektronik yang terdiri atas judul produk, kelas dan tema, judul subtema, profil pengembang, menu utama, petunjuk penggunaan, kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran dan isi pembelajaran. Rancangan bahan ajar yang telah dibuat kemudian dijadikan sebuah produk yang sudah dapat diimplementasikan oleh siswa secara praktis, mudah, dan menarik bagi siswa sehingga mampu meningkatkan minat baca siswa. Produk akhir pengembangan bahan ajar ini berupa website yang dapat diakses melalui *smartphone*.

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Produk Cerita Bergambar

Sebelum diujicoba kepada siswa, bahan ajar terlebih dahulu diuji validitasnya oleh tim pakar (Ahli). Pembahasan tingkat validitas bahan ajar tematik cerita bergambar dengan skor sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Ahli

No.	Validator	Skor Ideal	Skor aktual	Angka Persentase	Kategori
1.	Ahli materi	35	28	80%	Tinggi
2.	Ahli media	30	23	76%	Tinggi
3.	Ahli bahasa	30	19	63%	Tinggi

Pada ahli materi mendapat skor 28 dari 35 dan persentase 80% dengan kategori tinggi, ahli bahasa mendapat skor 19 dari 30 dengan kategori tinggi, sedangkan ahli media mendapat skor 23 dari 30 dan persentase 76% dengan kategori tinggi. Berdasarkan keterangan hasil uji validasi, produk dapat dapat diujicobakan setelah dilakukan revisi sesuai masukan ahli. Hasil dari uji validasi ahli dalam pengembangan bahan ajar cerita bergambar dapat dikatakan layak untuk diujicobakan apabila persentase minimal mencapai kategori tinggi yaitu $\geq 61\%$ (Mawardi, 2014). Validator memberikan beberapa masukan mengenai bahan ajar cerita bergambar elektronik agar lebih baik desain produknya diantaranya yaitu: 1) *Font* yang tidak bisa terbaca diganti untuk memudahkan anak membaca. 2) Spasi diatur agar tidak terlihat berantakan. 3) Lebih diperbanyak gambar/ilustrasi, karena masih terlihat lebih banyak teks daripada gambar/ilustrasi. Bagian yang diberi masukan kemudian ditindaklanjuti dengan memperbaiki desain sesuai dengan masukan kemudian dapat diujikan kepada siswa. Berdasarkan hasil uji validasi ahli tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa bahan ajar tematik cerita bergambar kelas IV tema 3 subtema 1 layak digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selanjutnya, uji kevalidan soal evaluasi dari bahan ajar cerita bergambar dianalisis dan diolah menggunakan *IBM SPSS 24*.

Setelah revisi produk, dilakukan uji coba terbatas kepada siswa kelas IV. Uji coba terbatas dilaksanakan di SD Negeri 2 Rojoimo, Kecamatan Wonosobo, Kabupaten Wonosobo. Pada tahap penelitian uji terbatas ini akan mengkaji konsep mengenai meningkatkan minat baca siswa menggunakan bahan ajar cerita bergambar “ASIK BELAJAR” Kelas IV Tema 3 Subtema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku”. Pada saat

uji coba, siswa diberikan *pre test* untuk melihat hasil sebelum dilakukan uji coba produk. Kemudian, siswa diberikan produk bahan ajar cerita bergambar elektronik. Setelah selesai dengan produk, siswa diberikan *post test* untuk melihat hasil siswa setelah menggunakan produk. Bahan ajar cerita bergambar elektronik ini saat digunakan dalam proses pembelajaran memberikan hasil salah satunya terkait respon siswa, siswa menjadi aktif saat pembelajaran dan tampak lebih semangat saat pembelajaran. Ketika siswa diberi pertanyaan tentang sebuah bacaan, siswa mampu memberikan jawaban benar dan tepat sesuai isi cerita yang dibaca.

Uji coba lapangan terbatas dilakukan melalui 1 kali uji coba produk bahan ajar cerita bergambar elektronik dengan 2 kali uji soal. Soal akan diujikan tingkat validitas dan reliabilitasnya. Sebelum melakukan uji coba bahan ajar cerita bergambar elektronik, dilakukan *pre test* kepada peserta didik untuk melihat hasil sebelum dilakukan uji coba produk bahan ajar cerita bergambar elektronik. Koefisien validitas soal dapat dilihat menggunakan program *IBM SPSS 24 for windows* dengan cara klik *Analyze, Correlate, Bivariate*, centang pada *Pearson, Two-tailed* dan *flag significant correlations* dan klik OK. Kemudian akan muncul tabel *correlation* dan jika nilai pada *Pearson XTot* $\geq 0,355$ maka dinyatakan valid. Data hasil pengolahan *IBM SPSS 24* untuk data *pre test* memiliki hasil kevalidan berada di kategori kevalidan cukup 40%, kategori rendah 35%, dan kategori sangat rendah 25%. Hasil uji soal tertinggi mendapatkan rhitung yaitu 0.554 berada diantara 0.41 0.60 dengan kategori cukup dan terendah mendapatkan rhitung 0.14 berada diantara 0.00-0.21 dengan kategori sangat rendah. Masih banyak peserta didik yang tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Jumlah soal yaitu 20 soal, terdapat 9 soal valid dan 11 soal tidak valid. Hasil validitas soal *pre test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Soal *Pre Test*

Rentang Indeks	Kategori	Uji Coba Produk Lapangan	
		F	%
0,41 – 0,60	Cukup	8	40
0,21 – 0,40	Rendah	7	35
0,00 – 0,21.	Sangat Rendah	5	25
Jumlah		20	100

Setelah dilakukan uji coba produk bahan ajar cerita bergambar elektronik, peserta didik diberikan soal yang sama untuk dikerjakan kembali dan diuji lagi kevalidannya. Berdasarkan hasil validitas soal *post test* kategori kevalidan sangat tinggi 20%, kategori tinggi 60%, kategori cukup 10%, kategori sangat rendah 10%. Hasil uji soal tertinggi mendapatkan rhitung 0.804 berada diantara 0.61 0.80 dengan kategori tinggi dan terendah mendapatkan rhitung 0.32 berada diantara 0.21-0.40 dengan kategori rendah. Berdasarkan tabel distribusi validasi soal pada uji coba lapangan ke dua (*post test*), mendapatkan hasil 18 soal valid dan 2 soal tidak valid dari jumlah soal 20 butir. Hasil validitas soal *post test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Soal *Post Test*

Rentang Indeks	Kategori	Uji Coba Produk Lapangan	
		F	%
0,61 – 0,80	Tinggi	4	20
0,41 – 0,60	Cukup	12	60
0,21 – 0,40	Rendah	2	10
0,00 – 0,21.	Sangat Rendah	2	10
Jumlah		20	100

Sudijono (dalam Wardani et al., 2012) mengatakan bahwa validitas merupakan ketepatan mengukur apa yang seharusnya diukur pada sebutir item. Butir item pernyataan dapat dikatakan memiliki validitas sangat tinggi apabila koefisien rhitung mendekati angka 1,00, sedangkan dikatakan memiliki tingkat validitas

sangat rendah apabila indeks validitas memiliki koefisien r hitung mendekati angka 0,00. Rentang indeks validitas dibagi kedalam lima kategori yaitu sangat tinggi dengan interpretasi antara 0,81 – 1,00, tinggi dengan interpretasi antara 0,61– 0,80, cukup dengan interpretasi antara 0,41 – 0,60, rendah dengan interpretasi antara 0,21 – 0,40, dan sangat rendah antara interpretasi 0,00 – 0,21.

Menurut Wardani (Wardani et al., 2012) reliabilitas (ajeg) tes adalah kemampuan alat ukur untuk memberikan hasil pengukuran yang konstan atau ajeg. Butir item memiliki tingkat reliabilitas tinggi apabila indeks reliabilitas yang dihasilkan mendekati angka 1,00 sedangkan dikatakan rendah apabila indeks reliabilitas yang dihasilkan mendekati angka 0,00. Rentang indeks reliabilitas dibagi kedalam lima kategori yaitu sangat reliabel dengan indeks 0,80 – 1,00, reliabel dengan indeks <0,80 – 0,60, cukup reliabel dengan indeks <0,60 – 0,40, agak reliabel dengan indeks <0,40 – 0,20, dan kurang reliabel dengan indeks <0,20.

Hasil uji koefisien reliabilitas instrumen dapat dilihat menggunakan program *IBM SPSS 24 for windows* dengan cara klik *Analyze, Scale, Reliability Analysis, statistics* centang pada *correlations*, klik *continue* dan klik ok. Muncul tabel *Reliability Statistics*, dan jika nilai pada *Cronbach's-Alpha* > 0,361 dinyatakan reliabel. Nilai *Cronbach's-Alpha* sebesar 0,853. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa data tersebut reliabel. Hasil uji reliabilitas soal pada uji coba terbatas disajikan melalui tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil uji reliabilitas dalam uji coba lapangan terbatas soal *pre test* dan soal *post test*

Interpretasi Reliabilitas	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> (<i>pre test</i>)	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> (<i>post test</i>)
$\alpha \geq 361$	0,587	0,853

Berdasarkan tabel distribusi, distribusi reliabilitas pada uji coba lapangan terbatas pertama (*pre test*) memiliki tingkat reliabilitas instrumen dengan α sebesar 0.587 dengan kriteria agak reliabel untuk digunakan karena $\alpha > 0.4$ mendapatkan kriteria agak reliabel. Pada uji coba lapangan terbatas kedua (*post test*) memiliki tingkat reliabilitas instrumen dengan α sebesar 0.853 dengan kriteria sangat reliabel untuk digunakan karena $\alpha > 0.8$ mendapatkan kriteria sangat reliabel.

Hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa bahan ajar cerita bergambar elektronik layak untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Kelayakan produk ini dibuktikan dengan hasil validasi oleh tiga dosen ahli, 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media, dan 1 dosen ahli bahasa. Hasil validasi dengan hasil persentase berturut turut 80%, 76%, dan 63%, sehingga dikategorikan tinggi dan layak untuk digunakan. Siswa juga memberikan respon aktif saat pembelajaran, saat siswa diberi pertanyaan tentang bacaan dalam cerita bergambar, siswa mampu memberikan jawaban dengan percaya diri, benar, dan tepat. Produk ini dapat meningkatkan minat baca peserta didik di SD Negeri 2 Rojojimo Wonosobo karena dari data validitas dan reliabilitas soal *post test* lebih tinggi dibanding dengan data validitas reliabilitas soal *pre test*. Bahan ajar tematik cerita bergambar kelas IV dapat meningkatkan minat baca siswa. Data reliabilitas pada soal *post test* yaitu dengan α sebesar 0.853 dengan kriteria sangat reliabel untuk digunakan karena $\alpha > 0.8$ mendapatkan kriteria sangat reliabel. Sehingga produk bahan ajar tematik cerita bergambar dapat meningkatkan minat membaca siswa yang dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil *pre test* dan *post test* yang secara signifikan.

Hasil uji t dapat dilihat menggunakan program *IBM SPSS 24 for windows* dengan cara klik *Analyze, compare means, paired samples t test*, dan ok. Akan muncul tabel *paired samples test* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil uji t dalam uji coba lapangan terbatas soal *pre test* dan *post test*

Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			Lower	Upper			
-2.16129	2.38183	.42779	-3.03495	-1.28763	-5.052	30	.000

Berdasarkan tabel tersebut nilai sig. (2 tailed) $0,000 > 0,050$ dapat dikatakan signifikan, seperti yang dikatakan oleh Nuryadi, dkk (Nuryadi et al., 2017) jika nilai sig. (2 tailde) $> 0,05$ artinya rata-rata berbeda, sehingga dapat dikatakan signifikan.

Hasil penelitian ini, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2019) yang menghasilkan bahan ajar komik yang berbasis cerita rakyat Jambi dinyatakan sangat valid dan sangat layak digunakan, berdasarkan penilaian ahli materi tematik didapatkan persentase sebesar 94,66% dengan kriteria “sangat valid”, ahli media sebesar 97,39% dengan kriteria “sangat valid”, ahli materi sebesar 87,27% dengan kriteria “sangat valid”, dan ahli bahasa sebesar 80% dengan kriteria “valid”. Terlihat adanya perbedaan minat baca siswa yang tidak menggunakan bahan ajar berupa komik berbasis cerita rakyat Jambi dengan siswa yang menggunakan bahan ajar berupa komik berbasis cerita rakyat Jambi siswa kelas IV. Berdasarkan hasil uji independent t-test Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan dengan menggunakan bahan ajar, minat baca siswa lebih tinggi daripada tidak menggunakan bahan ajar. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Chandra (2016). Kemenarikan produk media *flipbook* berdasarkan uji lapangan siswa mendapatkan nilai rata rata 83,09% sedangkan uji coba pada wali kelas IVA dan IVB mencapai 95%, kedua nilai rata-rata yang tersebut mendapatkan kategori sangat tinggi. Berdasarkan tes yang sudah dilakukan oleh siswa menunjukkan bahwa t hitung $> t$ tabel dan dapat disimpulkan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari rata-rata diketahui bahwa X_2 lebih tinggi dari X_1 ($1900 > 1585$), hal tersebut menunjukkan bahwa produk media *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Implikasi penelitian ini adalah produk bahan ajar cerita bergambar dapat digunakan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV. Produk bahan ajar “ASIK BELAJAR” Kelas IV Tema 3 Subtema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku” ini dikembangkan sesuai dengan pembelajaran tematik yang relevan dengan perkembangan usia siswa sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dan dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung di tahun ajaran berikutnya. Pengembangan produk telah meliputi menentukan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, metode pengajaran, sistematika dari materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan perancangan prototipe dari media pembelajaran yang didesain. Manfaat bahan ajar ini adalah dapat mendukung siswa untuk memanfaatkan dan memaksimalkan *smartphone* dalam proses pembelajaran dan dapat didistribusikan secara gratis kepada siswa, serta mudah digunakan dimanapun dan kapanpun.

Kelebihan pada produk bahan ajar cerita bergambar elektronik yaitu dapat diakses dimanapun, kapanpun, mudah digunakan, dapat meningkatkan minat baca siswa, terdapat banyak ilustrasi yang dapat menarik perhatian siswa. Bahan ajar elektronik bermuatan multimedia (teks, gambar dan video) ini dapat memotivasi siswa dalam belajar karena, multimedia yang dikembangkan dalam bahan ajar ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar (Seso et al., 2019). Selain kelebihan, terdapat juga kekurangan yaitu tidak dapat dibuka jika tidak ada jaringan internet, siswa yang tidak memiliki *smartphone* dan jaringan internet lemah tidak dapat mengakses bahan ajar ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar tematik cerita bergambar ini layak digunakan dan sangat efektif meningkatkan minat baca siswa yang dapat dibuktikan dengan hasil uji t yaitu nilai sig 2 tailed $0,000 < 0,05$ dapat dikatakan signifikan. Kelayakan produk ini dibuktikan dengan hasil validasi oleh tiga dosen ahli, 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media, dan 1 dosen ahli bahasa. Hasil validasi dengan hasil persentase berturut-turut 80%, 76%, dan 63%, sehingga dikategorikan tinggi dan layak untuk digunakan. Serta hasil uji validitas dan uji reliabilitas soal *post test* lebih tinggi dibanding dengan data validitas reliabilitas soal *pre test*, sehingga dapat dikatakan bahwa *pre test* dan *post test*

3071 *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar – Wahyu Titis Kholifah, Firosalia Kristin*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1256>

terdapat perbedaan yang signifikan. Saran pada produk bahan ajar cerita bergambar setelah dilakukan penelitian pengembangan sebaiknya produk dapat diakses tanpa menggunakan jaringan internet atau produk yang dapat diakses secara *offline*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, N. R. (2016). *Pengaruh Layanan Informasi Media Cerita Bergambar Terhadap Pemahaman Siswa Tentang Dampak Bermain Video Games Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Ngijo 2 Gunungpati Kota Semarang Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Negeri Semarang.
- 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>
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Chandra, R. (2016). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasilbelajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/4099>
- Joko, B. S. (2019). Dampak Kebijakan Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca Siswa Sma Di Kota Balikpapan. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 12(2), 123–141.
- Kasiyun, S. (2015). Jurnal Pena Indonesia (Jpi) Jurnal Bahasa Indonesia, Sastra, Dan Pengajarannya. *Jurnal Pena Indonesia*, 1(1), 79–95.
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>
- Lestari, E. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berupa Komik Berbasis Cerita Rakyat Jambi Kelas Iv Min 4 Pematang Gajah Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa* [Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi]. <http://repository.uinjambi.ac.id/2824/>
- Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Ppkn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.370>
- Marhamah, Ramadan, Z. H., & Putra, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Nilai-Nilai Budaya Melayu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Aplikasi Iptek Indonesia*, 2(3), 101–105. <https://doi.org/10.24036/4.32130>
- Mawardi, M. (2014). *Model Desain Pembelajaran Konsep Dasar Pkn Berbasis Belajar Mandiri Menggunakan Moodle*. Widya Sari Press.
- Meilindasari, Y., & Wahyudi. (2021). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 7(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4683183>
- Nuryadi, A. T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Diva Press.
- Riduan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rosyana, A., Ilhamdi, M. L., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pelajaran Ipa. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(3), 302. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i3.2473>
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran*. Pt Rajagrafindo Persada.

- 3072 *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar – Wahyu Titis Kholifah, Firosalia Kristin*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1256>
- Rusnilawati, & Gustiana, E. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (Bae) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan Ctl Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 190–201.
- Seso, M. A., Laksana, D. N. L., & Dua, K. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada. *Journal Of Education Technology*, 2(4), 177. <https://doi.org/10.23887/Jet.V2i4.16546>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research & Development*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, N. T. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 02(02), 141–152.
<https://doi.org/10.36764/Jc.V2i2.157>
- Wardani, N. S., Slameto, & Winanto, A. (2012). *Asesmen Pembelajaran Sd*. Widya Sari Press.