



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 6 Tahun 2022 Halaman 10047 - 10055

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengembangan Media Animasi Cerita Bergambar Berbasis Android untuk Penguatan Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar

Ribkha Kurniawati^{1✉}, Eunice Widyanti Setyaningtyas²

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

E-mail: ribkha.kurniawati@gmail.com¹, eunice.widyanti@uksw.edu²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media animasi cerita bergambar berbasis android untuk siswa kelas III SD dan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media animasi cerita bergambar berbasis android pada topik proses terjadinya hujan kelas III SD. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D (Thiagarajan, 1974) yaitu tahapan penelitian yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan uji coba (*disseminate*). Pada penelitian ini tidak dilakukan uji coba secara langsung dengan siswa dikarenakan keterbatasan waktu. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui uji validasi oleh ahli. Hasil dari uji ahli materi mendapat angka persentase 88% dengan kategori "Sangat Tinggi". Hasil dari uji ahli media mendapat angka persentase 78,9% dengan kategori "Tinggi". Uji ahli bahasa oleh dua validator memperoleh hasil penilaian dengan persentase 94% dengan kategori "Sangat Tinggi" dan persentase 77% dengan kategori "Tinggi". Hasil dari uji ahli yang telah diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan media animasi cerita bergambar berbasis android yang dibuat sudah layak untuk digunakan sebagai penguatan pembelajaran bagi siswa kelas III SD. Media pembelajaran ini nantinya dapat digunakan sebagai penguatan materi dan bahan evaluasi karena terdapat materi dan latihan soal interaktif di dalamnya sehingga kelak dapat digunakan siswa untuk belajar dari rumah.

Kata kunci : animasi cerita bergambar, pembelajaran berbasis android, proses terjadinya hujan, Sekolah Dasar (SD).

Abstract

This study aims to find out how to develop android-based illustrated story animation media for third grade elementary school students and to determine the feasibility of developing android-based illustrated story animation media on the topic of the process of rain in third grade elementary school. The type of research used is research and development (R&D) with a 4D development model (Thiagarajan, 1974) namely the research stages consisting of defining, designing, developing, and disseminating. In this study, no direct trials were conducted with students due to time constraints. The data collection technique used was through a validation test by an expert. The results of the material expert test got a percentage figure of 88% in the "Very High" category. The results of the media expert test got a percentage figure of 78.9% in the "High" category. The language expert test by two validators obtained an assessment result with a percentage of 94% in the "Very High" category and a percentage of 77% in the "High" category. The results of the expert test that have been obtained show that the development of android-based illustrated story animation media that is made is feasible to be used as learning reinforcement for third grade elementary school students. This learning media can later be used as material strengthening and evaluation materials because there are interactive materials and practice questions in it so that students can later use them to learn from home.

Keywords: animated picture stories, android-based learning, the process of rain, Elementary School.

Copyright (c) 2022 Ribkha Kurniawati, Eunice Widyanti Setyaningtyas

✉Corresponding author :

Email : ribkha.kurniawati@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4226>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Situasi dan kondisi pendidikan saat ini telah mengalami sedikit banyak perubahan terutama pada proses pembelajaran. Pandemi Covid-19 mengakibatkan adanya perubahan dalam kegiatan belajar mengajar terutama guru dan siswa yang bertatap muka secara maya atau dapat dikatakan belajar secara daring (dalam jaringan). Pembelajaran secara *online* atau daring merupakan pembelajaran yang tidak dilaksanakan dari sekolah melainkan dari rumah. Pembelajaran secara daring di Indonesia diterapkan dari tahun 2020 ketika Covid-19 mulai melanda Indonesia. Untuk mengefektifkan waktu maka di dalam dunia pendidikan menerapkan pembelajaran daring supaya siswa tetap dapat belajar di masa pandemi Covid-19. Karena pesatnya perkembangan teknologi, kegiatan belajar mengajar secara daring pun dapat dilaksanakan dengan menggunakan sarana *hanphone* android.

Namun penggunaan android oleh sebagian siswa juga memiliki dampak yang kurang baik. Siswa lebih tertarik untuk bermain *game* di android daripada belajar. Siswa bahkan enggan menyentuh buku pembelajaran. Siswa lebih tertarik bermain *game* di android dikarenakan *game* memiliki animasi yang menarik dan siswa dapat berinteraksi di dalam *game* tersebut. Minat membaca cenderung menurun karena semakin canggihnya perangkat pengembangan audio visual yang menyebabkan siswa lebih senang memanjakan mata dan telinganya daripada menumbuhkan semangat dan kebiasaan membaca (Utami et al., 2018).

Dalam dunia pendidikan, teknologi bermanfaat sebagai alat bantu guru untuk mengajar. Media memiliki arti yaitu sebagai perantara. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) menyatakan media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi ((Siwi Pawestri Apriliani, n.d.) dalam jurnal (Fadhilaturrahmi et al., 2021)). Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam meraih suksesnya sebuah kegiatan pembelajaran (Ratnasari & Zubaidah, 2017). Untuk lebih menunjang kebutuhan siswa di masa Covid-19 ini maka guru perlu mengembangkan perangkat elektronik yang menarik bagi siswa. Karena siswa di sekolah dasar tertarik dengan animasi, maka perangkat yang cocok adalah perangkat aplikasi pembelajaran yang dapat diakses menggunakan android dimana pun dan kapan pun siswa berada. Namun bagi sebagian guru membuat perangkat pembelajaran elektronik berbasis android masih belum dapat dilakukan karena terkendala akses maupun usia. Meskipun memang tidak dapat dipungkiri bahwa perangkat pembelajaran yang guru gunakan tetap berhasil dalam membuat siswa memahami materi meskipun hanya menggunakan buku cetak saja.

Siswa yang duduk di bangku sekolah dasar memiliki ketertarikan dengan dunia fantasi. Dunia yang memiliki banyak karakter, gambar, animasi, bentuk yang beragam dan berwarna-warni. Siswa dapat menemukannya dalam buku cerita, komik, buku ensiklopedia anak, dan masih banyak lagi. Pada dasarnya sampul buku yang memiliki gambar karakter menarik akan menarik perhatian siswa untuk membaca. Begitupun dalam buku cetak pembelajaran yang dimiliki siswa juga terdapat gambar-gambar untuk menggambarkan suatu bacaan yang sedang dipelajari oleh siswa.

Buku cerita bergambar adalah cerita yang menggunakan teks bacaan yang mudah dipahami disertai dengan gambar-gambar yang sesuai dengan teks bacaan dalam cerita. Tema dalam cerita bergambar dapat dibuat sesuai dengan pengalaman pribadi sehingga pembaca dapat mudah memahami perasaan dan karakter dari tokoh-tokoh utamanya ((Adipta et al., 2016) dalam jurnal (Fadhilaturrahmi et al., 2021)). Cerita bergambar dibuat supaya pembaca dapat mudah memahami isi dari buku tersebut. Jika di dalam sekolah dasar maka cerita bergambar cocok digunakan karena gambar yang menarik dapat membuat siswa gemar membaca buku. Dari cerita bergambar yang telah dilihat, siswa dapat memberikan tanggapan mengenai isi cerita bergambar yang menarik, cerita yang mudah dipahami, dan dapat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari (Vindaswari & Ulfah, 2018).

Dengan adanya media pembelajaran berbasis android diharapkan dapat mempermudah guru menjelaskan materi secara daring juga supaya guru dan siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi. Animasi merupakan kumpulan gambar-gambar yang dapat membentuk sebuah gerakan. Keunggulan dari menggunakan animasi adalah dapat untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu (Purwanto, 2017). Cepat lambat dan kapan munculnya gambar atau teks bacaan dapat disesuaikan dengan keinginan animator dan tentunya sesuai dengan materi. Animasi pembelajaran merupakan kumpulan gambar yang dirangkai untuk membantu menggambarkan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Animasi pembelajaran dapat menjadi sarana yang tepat untuk membangkitkan semangat siswa saat pembelajaran *online* atau daring.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat membaca siswa adalah dengan membuat perangkat yang menarik bagi siswa untuk dibaca yaitu animasi cerita bergambar yang dapat diakses menggunakan android. Tampilan yang disesuaikan dengan dunia fantasi anak diharapkan dapat menjadi sarana dalam meningkatkan minat membaca siswa. Dengan menggunakan sarana buku cerita bergambar maka diharapkan dapat efektif dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan membaca siswa (Kurniawati & Koeswanti, 2020).

Materi pembelajaran yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang teks bacaan proses terjadinya hujan. Dengan adanya animasi cerita bergambar tentang proses terjadinya hujan yang dikemas dengan bahasa dan gambar yang menarik dapat siswa gunakan sebagai sumber belajar dari rumah serta menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Kanisius Bedono maka diperoleh beberapa faktor yang menjadi penghambat kurangnya minat membaca siswa diantaranya adalah tidak tersedia pojok baca khusus untuk siswa, minat membaca siswa semakin menurun akibat belajar secara daring selama pandemi Covid-19, media literasi yang guru sediakan hanya teks di dalam buku cetak dari pemerintah tanpa adanya inovasi yang mendukung ketika mengajar secara daring.

Penelitian yang sudah dilakukan oleh Utami (2018) diperoleh faktor-faktor pendukung dan penghambat minat membaca pada siswa. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut: 1) Faktor pendukung minat membaca siswa antara lain dukungan dari lingkungan sekitar serta melalui pemahaman dari lingkungan, metode belajar yang digunakan sesuai dengan anak, kesadaran anak, suasana kelas atau sekolah yang menyenangkan, ketersediaan media untuk membaca, 2) Faktor penghambat minat membaca siswa antara lain fasilitas atau media di sekolah yang kurang mendukung, kapasitas guru yang kurang dalam menguasai keinginan siswa, serta kurangnya penguasaan guru terhadap metode belajar yang diinginkan siswa.

Melihat saat ini Covid-19 belum sepenuhnya hilang dan instansi pendidikan masih mewajibkan pendidik dan peserta didik untuk mematuhi protokol kesehatan maka tidak menutup kemungkinan jika kegiatan belajar mengajar bisa saja dilakukan secara dalam jaringan (daring) kembali. Penelitian yang telah dilakukan oleh Novita Agnes Putrislia (2021) telah menghasilkan produk berupa *e-book* tentang proses terjadinya hujan dan diperoleh hasil bahwa produk tersebut layak untuk digunakan. Mengetahui bahwa produk tersebut berhasil, maka penulis ingin mengembangkan produk dengan materi serupa namun dalam bentuk animasi cerita bergambar berbasis android yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun siswa berada terutama saat belajar dari rumah. Berbeda dari penelitian yang dilakukan oleh Novita Agnes Putrislia (2021) yang menggunakan media *e-book*, penelitian ini akan mengembangkan produk berupa animasi cerita bergambar dimana gambar dan teks bacaan dapat bergerak. Oleh karena itu, penulis ingin mengembangkan sebuah produk melalui penelitian berjudul “Pengembangan Media Animasi Cerita Bergambar Berbasis Android untuk Penguatan Pembelajaran bagi Siswa Kelas III SD”. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah 1) Bagaimana cara mengembangkan media animasi cerita bergambar berbasis android untuk siswa kelas III SD ?, 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media animasi cerita bergambar berbasis android pada topik proses terjadinya hujan kelas III SD ?. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui cara mengembangkan media animasi cerita bergambar berbasis android untuk siswa kelas III SD, 2) Untuk

mengetahui kelayakan pengembangan media animasi cerita bergambar berbasis android pada topik proses terjadinya hujan kelas III SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan menggunakan jenis penelitian *Research & Development (R&D)* atau sering disebut dengan penelitian dan pengembangan. Borg, Gall & Gall (2007 : 589) pada artikel Mawardi (2012) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan pada bidang pendidikan adalah penggunaan temuan-temuan penelitian untuk merancang produk dan prosedur baru, melalui penerapan metode penelitian pengujian lapangan, mengevaluasi, dan menyempurnakan hingga memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, atau standar yang ditentukan. Pada penelitian ini, produk yang akan dikembangkan adalah animasi cerita bergambar berbasis android sebagai sarana belajar siswa kelas III SD Tema 3 “Benda di Sekitarku” Subtema 4 “Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku”.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah R&D yang dikembangkan oleh Borg, Gall & Gall (2007 : 589) terdiri dari 10 tahap dengan dimodifikasi menjadi 5 tahap oleh Novita & Gamaliel (2021) yaitu : 1) Penelitian dan pengumpulan data. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi lapangan dan menganalisis data, 2) Perencanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan animasi cerita bergambar dan menentukan desain sesuai dengan tema dan subtema, 3) Pengembangan draft produk. Tahap ini menggunakan 4 tahapan Thiagarajan (1974) yaitu tahapan penelitian dengan model 4D (*four-D model*) diantaranya adalah *define, design, develop, dan disseminate*, 4) Penyempurnaan produk akhir. Tahap ini digunakan untuk memperbaiki produk akhir dari pengujian kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil uji ahli digunakan untuk memperbaiki kekurangan pada produk supaya menjadi produk animasi cerita bergambar proses terjadinya hujan berbasis android yang layak digunakan, 5) Diseminasi dan implementasi. Pada tahap ini produk animasi cerita bergambar berbasis android dapat diimplementasikan.

Teknik Analisis Data

Teknik dalam menganalisis data dari hasil uji validasi adalah menggunakan teknik deskriptif persentase dan kategoris untuk mengetahui kelayakan media animasi cerita bergambar. Skor yang diperoleh kemudian dipersentase dengan menggunakan rumus:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP : Angka Persentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator ahli

Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item

Angka persentase tersebut selanjutnya dikelompokkan menjadi lima kategori berikut ini:

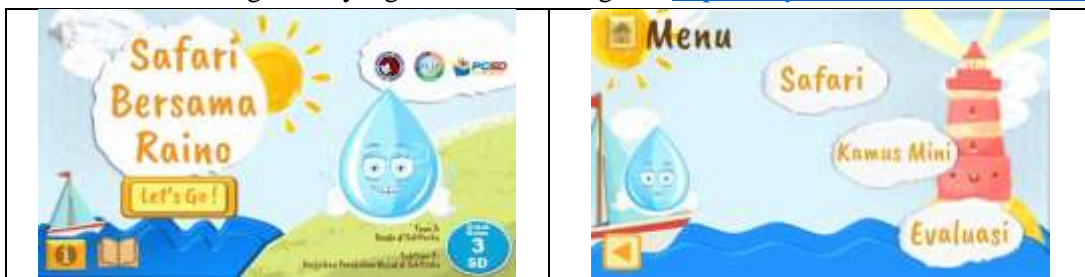
Tabel 1. Kategori Uji Validasi

Kategori Uji Validasi	
Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Rendah
1% - 20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan dilakukan melalui observasi dan wawancara bersama dengan guru kelas 3 SD Kanisius Bedono, Kecamatan Jambu, Kabupaten Semarang pada program magang mengajar di sekolah tersebut. Melihat kebutuhan yang diperlukan SD Kanisius Bedono, penulis mengembangkan media pembelajaran berupa animasi cerita bergambar yang bertujuan dapat digunakan sebagai penguatan pembelajaran siswa kelas III SD. Hasil dari pengembangan produk adalah animasi cerita bergambar berbasis android dengan judul “Safari Bersama Raino”.

Media pembelajaran dengan menggunakan animasi cerita bergambar “Safari Bersama Raino” berbasis android ini memuat materi Bahasa Indonesia pada teks bacaan proses terjadinya hujan atau siklus terjadinya hujan untuk kelas 3. Materi ini terdapat pada buku siswa kelas III SD pada tema 3 “Benda di Sekitarku”, sub tema 4 “Keajaiban perubahan wujud di sekitarku”, pembelajaran yang ke-5. Berikut ini adalah tampilan dari media animasi cerita bergambar yang sudah dikembangkan: <https://tinyurl.com/safaribersamaraino1>



Gambar 1. Cover dan menu



Gambar 2. Peta dan materi proses terjadinya hujan



Gambar 3. Evaluasi dan kamus mini

Setelah produk selesai dikembangkan, produk diujikan kepada para ahli. Ahli media yaitu guru kelas 6 SD Negeri Polobogo 02, ahli materi yaitu guru kelas 3 SD Kanisius Bedono, serta dua ahli bahasa yaitu dosen Bahasa Indonesia UKSW dan guru Bahasa Indonesia SMA Sedes Sapientiae Bedono. Berikut ini adalah hasil validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

No.	Ahli Media	Skor Ideal	Skor Aktual	Angka Presentase	Keterangan
1	Ahli Media	90	71	78,9 %	“Tinggi” pada interval 61% - 80 %

Produk “Safari Bersama Raino” diujikan kepada guru kelas 6 SD Negeri Polobogo 02. Hasil dari penilaian uji ahli media dapat dilihat pada tabel 2. Penilaian yang diberikan oleh ahli media adalah diperoleh angka persentase 78,9%. Dengan presentase tersebut, maka produk “Safari Bersana Raino” terdapat pada kategori “Tinggi” dengan interval 81% - 100%. Aspek yang divalidasi oleh ahli media meliputi: 1) Kemudahan penggunaan produk di android”, 2) Animasi dapat berjalan dengan baik, 3) Ketepatan fungsi navigasi, 4) Aspek animasi gambar, suara, dan teks sesuai dengan materi proses terjadinya hujan”. Dari hasil uji media yang telah diperoleh terdapat saran untuk memperbaiki media animasi cerita bergambar yaitu untuk mengatur ulang ukuran aplikasi yang terlalu besar dan juga dalam proses penjelasan yang terlalu panjang. Meskipun begitu, media animasi cerita bergambar “Safari Bersama Raino” yang berbasis android dapat digunakan sebagai penguatan pembelajaran bagi siswa kelas 3 SD.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No.	Ahli Materi	Skor Ideal	Skor Aktual	Angka Presentase	Keterangan
1.	Ahli Materi	65	57	88 %	“Sangat Tinggi” pada interval 81% - 100 %

Materi pada produk “Safari Bersama Raino” diujikan kepada guru kelas 3 SD Kanisius Bedono. Hasil dari penilaian uji ahli materi dapat dilihat pada tabel 3. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi adalah diperoleh 88%. Dengan presentase tersebut, maka materi pada produk “Safari Bersama Raino” termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81% - 100%. Aspek yang divalidasi oleh ahli materi meliputi: 1) Materi Bahasa Indonesia pada cerita bergambar tentang siklus terjadinya hujan, 2) Kebenaran konsep dalam materi, 3) Penyajian materi yang menarik untuk siswa kelas 3 SD, 4) Ketepatan penggunaan bahasa, dan 5) Ketepatan latihan soal interaktif untuk siswa belajar dari rumah. Dari hasil uji materi yang telah diperoleh terdapat saran untuk menambahkan keterangan “siklus pendek terjadinya hujan” pada awal materi. Meskipun begitu, media animasi cerita bergambar tentang “Proses Terjadinya Hujan” berbasis android dapat digunakan sebagai penguatan pembelajaran bagi siswa kelas 3 SD. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa

produk animasi cerita bergambar “Safari Bersama Raino” yang berbasis android dapat digunakan sebagai penguatan pembelajaran bagi siswa kelas 3 SD.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No.	Ahli Bahasa	Skor Ideal	Skor Aktual	Angka Presentase	Keterangan
1.	Ahli Bahasa 1	35	33	94 %	“Sangat Tinggi” pada interval 81% - 100%.
2.	Ahli Bahasa 2	35	27	77 %	“Tinggi” pada interval 61% - 80%.

Bahasa yang digunakan dalam produk “Safari Bersama Raino” diujikan kepada dua ahli bahasa yang meliputi Dosen Bahasa Indonesia di UKSW dan guru Bahasa Indonesia di SMA Sedes Sapientiae. Hasil dari penilaian uji ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4. Penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa pertama adalah dari dosen Bahasa Indonesia di UKSW dan diperoleh angka persentase 94%. Dengan presentase tersebut maka bahasa dalam produk “Safari Bersama Raino” termasuk kedalam kategori “Sangat Tinggi” dengan interval 81% - 100%. Penilaian oleh ahli bahasa kedua yaitu guru Bahasa Indonesia di SMA Sedes Sapientiae Bedono diperoleh angka persentase 77% dengan ketegori “Tinggi” pada interval 61% - 80%. Aspek yang divalidasi oleh ahli bahasa meliputi: 1) Bahasa yang digunakan dalam cerita bergambar, 2) Penggunaan istilah yang digunakan dengan materi, 3) Ketepatan tatanan bahasa. Dari hasil uji bahasa yang telah diperoleh terdapat saran untuk memperbaiki media animasi cerita bergambar yaitu penggunaan bahasa dapat lebih disederhanakan meskipun sudah diambil dari buku teks siswa, suara dari pengisi suara dirasa membuat bingung antara akan mendengarkan suara pengisi suara atau membaca teks bacaan sendiri, dan terdapat beberapa kalimat yang belum efektif. Meskipun begitu, dilihat dari hasil uji validasi ahli bahasa yang telah dilakukan maka media animasi cerita bergambar “Safari Bersama Raino” dengan berbasis android sudah dapat digunakan sebagai penguatan pembelajaran bagi siswa kelas 3 SD.

Dari hasil uji ahli media, materi, dan bahasa yang telah diperoleh, terdapat kritik dan saran perbaikan untuk produk animasi cerita bergambar berbasis android. Kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media sangat membantu penulis dalam menyempurnakan produk animasi cerita bergambar tentang “Proses Terjadinya Hujan” berbasis android sebagai penguatan pembelajaran bagi siswa kelas III SD. Penelitian yang telah dilakukan oleh Novita Agnes Putrislia (2021) telah menghasilkan produk berupa *e-book* tentang proses terjadinya hujan dan diperoleh hasil bahwa produk tersebut layak untuk digunakan. Mengetahui bahwa produk tersebut berhasil, maka penulis mengembangkan produk dengan materi serupa namun dalam bentuk animasi cerita bergambar berbasis android. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian ini gamabar dan teks bacaan dapat bergerak disertai dengan suara. Produk ini dapat digunakan pada pembelajaran kelas III SD pada tema 3 “Benda di Sekitarku” Subtema 4 “Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku”. Produk yang peneliti buat dapat digunakan sebagai bahan penguatan di akhir pembelajaran dan evaluasi pemahaman siswa karena terdapat latihan soal interaktif secara *online* didalamnya.

Keterbatasan Penelitian :

Penelitian pengembangan produk animasi bergambar berbasis android ini menggunakan model 4D (*four-D model*) yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan uji coba (*disseminate*). Kendala yang dihadapi dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) yaitu produk yang sudah jadi diujikan kepada para ahli untuk diberi penilaian dan revisi untuk memperbaiki tampilan produk.
2. Produk tidak diujikan kepada siswa kelas III secara langsung.
3. Produk yang dibuat hanya mengulas materi tentang proses terjadinya hujan.

KESIMPULAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa media animasi cerita bergambar berbasis android. Produk ini ditujukan untuk siswa kelas III SD sebagai sarana belajar secara daring maupun luring. Produk ini juga dapat digunakan sebagai bahan penguatan pada akhir materi dari guru ke siswa karena terdapat evaluasi atau latihan soal di dalamnya. Materi cerita bergambar yang digunakan diambil dari pembelajaran Bahasa Indonesia buku siswa kelas III Tema 3, Subtema 4 dalam pembahasan tentang siklus terjadinya hujan. Produk akhir adalah berupa aplikasi android dengan nama “Safari Bersama Raino”. Produk kemudian diuji melalui uji validasi oleh beberapa ahli diantaranya ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil dari uji ahli materi kemudian diperoleh hasil dengan angka persentase 88% dengan kategori “Sangat Tinggi” pada interval 81%-100%. Hasil dari uji ahli media diperoleh angka persentase 78,9% dengan kategori “Tinggi” pada interval 81%-100%. Kemudian produk diujikan juga kepada ahli bahasa oleh dua validator dan diperoleh hasil penilaian dari ahli bahasa pertama yaitu pada angka persentase 94% dengan kategori “Sangat Tinggi” pada interval 81%-100%, ahli bahasa kedua yaitu pada angka persentase 77% dengan kategori “Tinggi” di interval 61%-80%. Hasil dari uji ahli yang telah diperoleh menunjukkan bahwa pengembangan media animasi cerita bergambar berbasis android yang dibuat sudah layak untuk digunakan sebagai penguatan pembelajaran bagi siswa kelas III SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Dharma, I. M. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53–63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>
- Afnida, M., Fakhriah & Fitriani, D. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar dalam Pengembangan Bahasa Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 53–54.
- Anggara, A. Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Komik Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(2), 210–222. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v2i2.11964>
- Ardhiniswari, Subroto, & Jacky. (2020). Pengembangan Media Digital Picture Book Berbasis. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 363–371. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2001/1040>
- Bovee, Courland. (1997). *Business Communication Today*. Prentice Hall: New York.
- Cahyaningtyas, Firda (2019) *Pengembangan E-Book Retells dalam Literasi Numerasi di Sekolah Dasar*. Undergraduate (S1) thesis, University of Muhammadiyah Malang.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Fadhilaturrahmi, Ananda, R., & Yolanda, S. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Fahyuni, E. ., & Bandono, A. (2015). Pengembangan Media Cerita Bergambar sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dan Keislaman*, 14(1), 1–17.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, & N.K. Suarni. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan untuk Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Herlina, V., Yarmi, G., & Yuliati, S. R. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Digital Berbasis Literasi

- 10055 *Pengembangan Media Animasi Cerita Bergambar Berbasis Android untuk Penguatan Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar – Ribkha Kurniawati, Eunice Widyanti Setyaningtyas*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4226>
- Digital Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Dinamika Bahasa Sekolah Dasar*, 1(1), 1–13.
<https://Journal.Pgsdfipunj.Com/Index.Php/Bahasa/Article/View/117>
- 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>
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>
- Nurdyansyah, & Mutala'iah, N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41(20), 1–15.
- Pd, M., & R, P. P. (2012). *Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R & D)*. 1–27.
- Purwanto, R. (2017). *Membangun Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Dengan Animasi Sebagai Metode Pembelajaran Sejak Usia Dini Studi Kasus TK Aisyah Brebes. Mdlc*.
- Putri, W. T. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 1493-1505. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/39173>
- Putrislia, N. A. P., & Airlanda, G. (2021). Pengembangan *E-Book* Cerita Bergambar Proses Terjadinya Hujan untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2036-2044. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1032>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2017). *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*. 267–275.
- Siwi Pawestri Apriliani, E. H. R. (N.D.). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 208–213.
- Tarigan, N. T. (2019). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 02(02), 141–152. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/157>
- Utami, R. D., Wibowo, D. C., & Susanti, Y. (2018). Analisis Minat Membaca Siswa Pada Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar Negeri 01 Belitang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 4(1), 179–188. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2918%0Ahttp://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiftp/article/view/3098/0>
- Vindaswari, R. F., & Ulfah, A. (2018). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Nilai-Nilai Kepedulian Bagi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(3), 148. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i3.661>