



**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
TEMATIK TEMA HIDUP BERSIH DAN SEHAT KELAS II SDIT SYIFAURRAHMAH  
KECAMATAN PATUMBAK**

**Indah Ansari<sup>1</sup>, Sujarwo<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Korespondensi: [indahansari9887@gmail.com](mailto:indahansari9887@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran tematik tema hidup bersih dan sehat yang layak digunakan untuk pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Peneliti melaksanakan model pengembangan *Borg and Gall* sampai pada tahap revisi produk. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator, yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media, diperoleh skor rata-rata 3,71 dengan kategori "Baik" dan memberi catatan revisi. Setelah buku cerita bergambar tema 4 hidup bersih dan sehat direvisi, diperoleh skor rata-rata 4,42 dengan kategori "Sangat Baik". Dari hasil validasi ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,06 dengan kategori "Baik" dan memberi catatan revisi. Setelah buku cerita bergambar tema 4 hidup bersih dan sehat direvisi diperoleh skor rata-rata 4,31 dengan kategori "Sangat Baik". Dari hasil validasi oleh validator ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 4,25 dengan kategori "Sangat Baik" dan memberi catatan tanpa revisi dan hasil validasi dari validator ahli pembelajaran diperoleh skor rata-rata 4,92 dengan kategori "Sangat Baik" dan memberi catatan tanpa revisi. Rata-rata skor yang dari hasil penilaian keempat validator ahli didapatkan skor sebesar 4,35 dengan kategori "Sangat Baik". Disimpulkan bahwa buku cerita bergambar dengan tema hidup bersih dan sehat dengan bantuan aplikasi canva layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik kelas II SD/MI.

**Kata kunci:** Media, Buku Cerita Bergambar, Hidup Bersih dan Sehat.

**Abstract**

*This development research aims to develop a picture story book as a thematic learning media on the theme of clean and healthy living that is suitable for use for learning. This research is a type of research and development using the Borg and Gall development model. The researcher carried out the Borg and Gall development model to the product revision stage. The instrument used to collect data is a questionnaire or questionnaire given to validators, namely media expert validators, material expert validators and learning expert validators. Based on the validation results from media expert validators, an average score of 3.71 was obtained in the "Good" category and provided revision notes. After the revision of the picture story book theme 4 for clean and healthy life, an average score of 4.42 was obtained in the "Very Good" category. From the results of material expert validation, an average score of 4.06 was obtained in the "Good" category and gave revision notes. After the picture story book theme 4, clean and healthy life was revised, an average score of 4.31 was obtained in the "Very Good" category. From the validation results by the linguist validator, an average score of 4.25 was obtained in the "Very Good" category and gave notes without revision and the validation results from the learning expert validators obtained an average score of 4.92 with the "Very Good" category and gave notes without revision. The average score from the assessment results of the four expert validators obtained a score of 4.35 in the "Very Good" category. It was concluded that illustrated story books with the theme of clean and healthy living with the help of the Canva application were appropriate to be used as thematic learning media for grade II SD/MI.*

**Keywords:** Media, Picture Storybooks, Clean and Healthy Living.

**How to cite:** Ansari & Sujarwo. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih Dan Sehat Kelas II SDIT Syifaurrahmah Kecamatan Patumbak. *Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*. 4(2), 273-289

## PENDAHULUAN

Berbagai problematika pembelajaran merupakan suatu dinamika kehidupan guru dan peserta didik di sekolah. Di mana dunia pendidikan saat ini menjadi sorotan terkait tentang mutu pendidikan, sarana dan prasarana pendidikan, sistem, metode dan masalah-masalah lainnya yang terjadi pada saat proses belajar mengajar. Menurut (Sukmawarti dkk, 2022 : 202) pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang. (Rangkuti & Sukmawarti, 2022). Proses pembelajaran yang baik, diawali dengan perencanaan yang bijak. Dalam belajar peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan guru akan tetapi, peserta didik juga berinteraksi dengan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Saat ini kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum 2013. Menurut (Sukmawarti dan Hidayat, 2020) Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Menurut Depdiknas (Trianto, 2011: 147) yang dimaksud dengan “pembelajaran tematik pada dasarnya adalah merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata

pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SD IT Syifaurrahmah, guru hanya menggunakan buku pegangan guru dan buku siswa saja sebagai bahan ajar dalam pembelajaran tematik, sehingga siswa kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran tematik. Pada saat observasi dilakukan juga terlihat pada saat guru menjelaskan materi banyak siswa yang mengantuk, bersikap acuh tak acuh saat guru menerangkan pelajaran, siswa kurang antusias dan cepat bosan pada saat mengikuti pembelajaran. Menurut (Hidayat dan Khayroiayah: 2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat.

Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Sebab, dengan tersedianya media pembelajaran siswa akan lebih berpikir secara konkret dan dapat menerima serta menyerap dengan mudah informasi dan pesan-pesan dalam materi yang disajikan oleh guru. Menurut Adam (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021). Menurut Dwijayani, (2019) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat komunikasi untuk mempermudah penyampaian pesan dari penyampai pesan kepada penerima pesan dan juga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan rasa keingintahuan dan juga dapat menambah informasi.. Menurut (Hidayat, dkk: 2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini memudahkan para guru untuk membuat suatu bahan ajar. Buku cerita bergambar adalah salah satu kunci yang tepat untuk meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Nurgiyantoro (2010) buku cerita bergambar adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar-gambar ilustrasi. Dengan media buku cerita bergambar proses

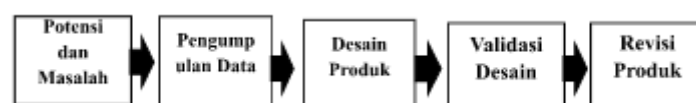
belajar mengajar akan menjadi lebih berwarna dan tidak monoton, guru juga akan sangat terbantu dalam menyampaikan materi pelajaran.

Media buku cerita bergambar dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar membaca karena didalamnya terdapat cerita yang menarik serta didukung dengan berbagai gambar-gambar yang berwarna dan imajinatif. Dengan gambar-gambar ilustrasi yang menarik siswa dapat mengasah daya imajinasinya mereka. Hal ini tentunya menjadi solusi bagi guru dalam memberikan suatu materi melalui media buku cerita bergambar, sebab siswa pada rentang usia 7-12 tahun lebih cenderung menyukai hal-hal dengan gambar ilustrasi yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan buku cerita bergambar untuk pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih dan Sehat Kelas II SD IT Syifaurrehman Kecamatan Patumbak? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan buku cerita bergambar yang layak untuk pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih dan Sehat Kelas II SDIT Syifaurrehman Kecamatan Patumbak yang layak digunakan.

### METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini ialah desain penelitian pengembangan model Borg and Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono (2017) pada pengembangan ini memiliki 10 tahapan antara lain: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) uji pemakaian, (6) revisi produk, (7) uji coba produk (8) revisi desain, (9) revisi produk, (10) produksi masal. namun pada pengembangan penelitian ini hanya menggunakan 5 tahapan saja dikarenakan akan membutuhkan waktu yang cukup lama apabila harus menggunakan 10 tahapan, tahapan-tahapan yang digunakan pada penelitian ini yang antara lain adalah: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa Buku Cerita Bergambar sebagai Media pada pembelajaran Tematik.



**Gambar 1. Tahapan Pengembangan Borg and Gall yang Digunakan**

Pada penelitian dan pengembangan buku cerita bergambar ini instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui proses kuesioner (angket). Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data kuantitatif ini dalam proses validasi yang dilakukan dalam bentuk angka dengan acuan skor skala likert pilihan respon skala lima menurut Sukardjo (dalam Sirilus Prasetya, N 2017).

**Tabel 1. Skala Lima**

No	Skor	Deskripsi
1	1	Sangat Kurang
2	2	Kurang
3	3	Cukup
4	4	Baik
5	5	Sangat Baik

Presentase kelayakan dihitung dengan rumus :

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{total skor}}{\text{jumlah skor}}$$

Validasi produk dan uji coba produk dalam penelitian ini menggunakan skala lima menurut Sukardjo dalam (Sirilus P Nugraha, 2017). Berikut adalah Tabel 3. 1 Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif Skala Lima Menurut Sukardjo dalam (Sirilus P Nugraha, 2017).

Interval Skor	Rerata Skor	Kategori
$X > X_i + 1,80 SB_i$	$<4,2$	Sangat baik
$X_i + 0,60 SB_i < X \leq X_i + 1,80 SB_i$	$3,4 - 4,2$	Baik
$X_i - 0,60 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$	$2,6 - 3,4$	Cukup baik
$X_i - 1,80 SB_i < X \leq X_i - 0,60 Sbi$	$1,8 - 2,6$	Kurang Baik
$X \leq X_i - 1,80 Sbi$	$\leq 1,8$	Sangat kurang baik

Keterangan :

Skor Maksimal Ideal : 5

Skor Minimal Ideal : 1

$$\begin{aligned} \text{Reraa Ideal } (X_i) &= \frac{1}{2} (\text{Skor Maksimal Ideal} + \text{Skor Minimal Ideal}) \\ &= \frac{1}{2} (5 + 1) = 3 \end{aligned}$$

$$\text{Simpangan Baku Ideal } ((SB_i) = \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal Ideal} - \text{Skor Minimal Ideal})$$

$$= \frac{1}{6}(5 - 1) = 0,67$$

X = Skor aktual ( Skor yang diperoleh)

Berdasarkan perhitungan melalui rumus konversi diatas dari skala lima yang digunakan diperoleh data kuantitatif di atas kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala lima. Hasil dari perhitungan skor validasi yang dilakukan akan dicari rerata skor perolehannya. Selanjutnya dikonversikan hasil data kuantitatif ke data kualitatif berdasarkan kategori diatas pada table kategori skor skala lima.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan “Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih dan Sehat”. Proses pengembangan Buku Cerita Bergambar ini berdasarkan model penelitian Borg and Gall yang peneliti batasi hanya dengan menggunakan 5 langkah yang antara lain adalah: 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain. Adapun tahapan pengembangan Buku Cerita Bergambar ini akan dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Potensi Masalah

Peneliti telah melakukan wawancara analisis masalah kepada guru kelas II SDIT Syifaurrahmah. Wawancara dilakukan pada tanggal 02 Februari 2022 di SDIT Syifaurrahmah Kecamatan Patumbak. Dalam melakukan analisis, peneliti berpedoman pada 10 butir pertanyaan yang diajukan kepada guru. Pertanyaan yang akan diajukan kepada guru kelas terkait dengan ketersediaan media pembelajaran yang digunakan guru pada pembelajaran tematik. Peneliti juga ingin mengetahui bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa kelas II dan ketersediaan buku cerita bergambar di perpustakaan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas II SDIT Syifaurrahmah didapat kondisi nyata dilapangan bahwa kurangnya media pembelajaran yang disediakan oleh pihak sekolah, guru hanya menggunakan buku siswa saja sebagai bahan ajar dan guru juga masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik serta siswa belum sepenuhnya menerapkan pola hidup bersih dan sehat di sekolah. Berdasarkan informasi diatas, maka peneliti memilih Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran

Tematik Tema Hidup Bersih dan Sehat untuk meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

## **2. Pengumpulan Data**

Pada tahap ini peneliti mulai mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk mengembangkan buku cerita bergambar untuk pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih dan Sehat. Peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti:

### **a. Analisis Kebutuhan Siswa**

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakter siswa kelas II SD IT Syifaurrahmah. Selain itu, analisis ini juga mencari informasi tentang kendala-kendala yang dialami siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran. Dari hasil analisis ini diketahui bahwa karakter siswa kelas kelas II SD IT Syifaurrahmah masih suka bermain, sesuai dengan usia mereka yang berada di rentang 7-12 tahun. Pada usia ini anak masih lebih suka bermain dan melihat gambar-gambar yang menarik. Maka dari itu diperlukan adanya suatu pembelajaran dengan penggunaan sebuah media dengan gambar dan warna yang menarik untuk dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

### **b. Analisis Kurikulum**

Pada tahap ini peneliti mencari informasi mengenai kurikulum pembelajaran yang digunakan di SD IT Syifaurrahmah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui isi kurikulum sehingga peneliti dapat membuat media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Dari hasil analisis ini peneliti menemukan bahwa materi yang dipelajari oleh siswa kelas II, yaitu hidup bersih dan sehat. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan sebuah media buku cerita bergambar untuk pembelajaran Tematik Tema Hidup Bersih dan Sehat.

## **3. Desain Produk**

Langkah berikutnya yaitu merancang buku cerita sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan. Ada beberapa komponen yang dikembangkan oleh peneliti dalam menyusun buku cerita bergambar dengan tema hidup bersih dan sehat ini. Berikut ini adalah komponen yang dikembangkan peneliti dalam penyusunan buku cerita bergambar.

### **a. Pembuatan Judul**

Pada komponen awal ini peneliti menentukan judul cerita berdasarkan tema pada buku pembelajaran tematik yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Tema yang dikembangkan yaitu tema 4 hidup bersih dan sehat. Sehingga peneliti tertarik untuk membuat judul cerita sesuai dengan tema 4 yaitu “Hidup Bersih dan Sehat”. Judul ini buat agar siswa menyadari betapa pentingnya menerapkan hidup bersih dan sehat, bukan hanya dirumah saja tetapi di sekolah, di tempat bermain dan juga di tempat umum.

b. Pembuatan Alur Cerita

Selanjutnya peneliti membuat alur cerita/*storyboard* dari buku tematik tema 4 tentang bagaimana seorang siswa menjaga kebersihan baik itu di rumah, di sekolah, di tempat bermain, dan di tempat umum yang dirancang dari hasil karya peneliti yang dibuat secara imajinatif. Alur cerita dikemas dengan kehidupan seorang anak laki-laki yang peduli terhadap kebersihan.

c. Penentuan Karakter/Tokoh

Dalam pengembangan buku cerita bergambar ini, peneliti menentukan karakter/tokoh yaitu Maher sebagai tokoh utama. Maher sebagai tokoh utama dalam cerita ini adalah karena dalam cerita ini Maher akan menjadi contoh bagi anak yang tidak bisa menjaga kebersihan. hal tersebut diharapkan anak yang membaca buku ini akan lebih bisa menjaga kebersihan baik itu terhadap diri sendiri dan juga lingkungannya.

d. Pembuatan gambar/Illustrasi

Pada tahap ini dimana sebuah narasi divisualisasikan dalam bentuk gambar dengan ukuran 23 cm x 22,5 cm. Pembuatan gambar menggunakan aplikasi *Canva for Android*.



Gambar 3. Aplikasi Canva

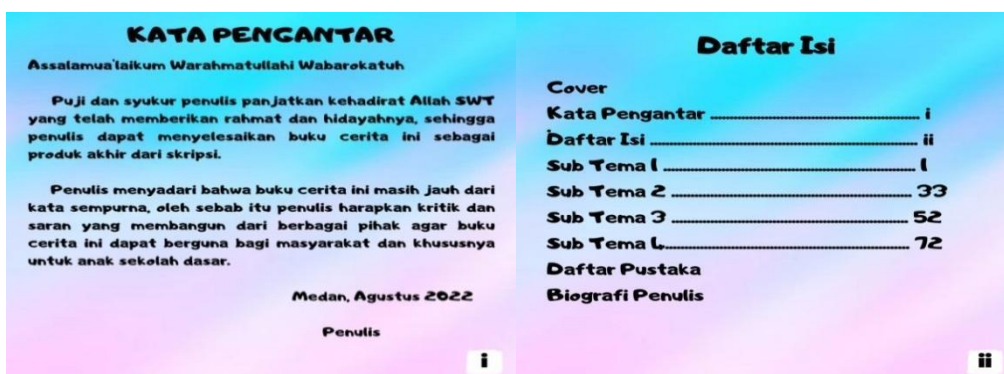
Tahap pertama pembuatan dengan login ke aplikasi Canva kemudian tekan menu proyek lalu pilih desain, saat desain terbuka maka akan muncul tampilan halaman baru dengan background kosong, setelah itu langkah selanjutnya adalah memilih background yang diinginkan dilanjutkan dengan pemilihan



gambar-gambar yang ada dimenu elemen yang sudah tersedia di aplikasi tersebut lalu disalin kemudian ditempel pada background, setelah background diisi dengan gambar-gambar yang sudah di salin dan di tempel maka tampilan pada background akan membentuk sebuah situasi atau keadaan dilanjutkan dengan pembuatan teks cerita. Setelah itu pembuatan gambar ilustrasi dapat dilanjutkan kehalaman berikutnya. Gambar-gambar dipilih dengan warna-warna cerah dan beraneka ragam serta disesuaikan dengan isi cerita tema hidup bersih dan sehat.

e. Penggabungan Elemen-elemen Buku Cerita Bergambar

Komponen buku cerita bergambar yang terdiri atas gambar dan teks digabungkan menggunakan aplikasi Canva. Buku cerita bergambar ini memiliki ukuran 23 cm x 22,5 cm dan memiliki 89 halaman termasuk cover depan dan belakang. Buku cerita bergambar yang dikembangkan berdasarkan 1 tema hidup bersih dan sehat yang didalamnya mencakup 4 sub tema dan disetiap sub tema dibuat judul cerita agar mempermudah siswa dalam memahami cerita disetiap cerita pada sub tema. Buku cerita bergambar dikembangkan menggunakan tampilan warna *full colour*. Buku cerita bergambar inii berisikan kata pengantar, daftar isi, KI, KD dan indikator, isi cerita, kuis, daftar Pustaka, dan biografi penulis.



Gambar 4. Kata Pengantar dan Daftar Isi



Gambar 5. Isi Buku Cerita Bergambar

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain buku cerita bergambar dilakukan kepada satu dosen ahli media, satu dosen ahli materi, satu dosen ahli bahasa dan satu guru kelas II. Validator tersebut untuk menilai kelayakan desain produk ataupun kelayakan isi cerita yang disajikan dalam buku cerita bergambar.

##### a. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi buku cerita bergambar dilakukan oleh dosen ahli media yang juga merupakan salah satu dosen aktif di Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Penilaian Validasi
Tampilan buku cerita bergambar	16
Isi buku cerita bergambar	23
Anatomi buku cerita bergambar	13
Total skor keseluruhan	52
Jumlah seluruh pertanyaan	14
Rata-rata skor = total skor/jumlah item	3,71
Kriteria	Baik

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa total skor yang diperoleh oleh peneliti dalam validasi pertama oleh dosen ahli media adalah 52 dengan rata-rata skor sebesar 3,71. Hal ini menunjukkan bahwa produk buku cerita bergambar yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki kriteria “Baik”. Dosen ahli media menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar layak digunakan uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media (Revisi)**

<b>Aspek</b>	<b>Skor Penilaian Validasi</b>
Tampilan buku cerita bergambar	19
Isi buku cerita bergambar	25
Anatomi buku cerita bergambar	18
Total skor keseluruhan	62
Jumlah seluruh pertanyaan	14
Rata-rata skor = total skor/jumlah item	4,42
Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa total skor yang diperoleh oleh peneliti dalam validasi kedua oleh dosen ahli media adalah 62 dengan rata-rata skor sebesar 4,42. Hal ini menunjukkan bahwa produk buku cerita bergambar yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki kriteria “Sangat Baik”. Dosen ahli media menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar layak untuk digunakan uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi buku cerita bergambar dilakukan oleh dosen ahli materi yang juga merupakan salah satu dosen aktif di Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Skor Penilaian Validasi</b>
Komponen KI, KD, dan Indikator	20
Kriteria buku cerita bergambar	45
Total skor keseluruhan	65
Jumlah seluruh pertanyaan	16
Rata-rata skor = total skor/jumlah item	4,06
Kriteria	Baik

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa total skor yang diperoleh oleh peneliti dalam validasi pertama oleh dosen ahli materi adalah 65 dengan rata-rata skor sebesar 4,06. Hal ini menunjukkan bahwa produk buku cerita bergambar yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki kriteria “Baik”. Dosen ahli materi menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar layak digunakan uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi (Revisi)**

<b>Aspek</b>	<b>Skor Penilaian Validasi</b>
Komponen KI, KD, dan Indikator	21
Kriteria buku cerita bergambar	48
Total skor keseluruhan	69
Jumlah seluruh pertanyaan	16
Rata-rata skor = total skor/jumlah item	4,31
Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa total skor yang diperoleh oleh peneliti dalam validasi kedua oleh dosen ahli materi adalah 69 dengan rata-rata skor sebesar 4,31. Hal ini menunjukkan bahwa produk buku cerita bergambar yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki kriteria “Sangat Baik”. Dosen ahli media menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar layak digunakan uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

c. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi buku cerita bergambar dilakukan oleh dosen ahli bahasa yang juga merupakan salah satu dosen aktif di Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

<b>Aspek</b>	<b>Skor Penilaian Validasi</b>
Lugas	13
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	8
Komunikatif	14
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	16
Total skor keseluruhan	51
Jumlah seluruh pertanyaan	12
Rata-rata skor = total skor/jumlah item	4,25
Kriteria	Baik

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat diketahui bahwa total skor yang diperoleh oleh peneliti dalam validasi kedua oleh dosen ahli materi adalah 51 dengan rata-rata skor sebesar 4,25. Hal ini menunjukkan bahwa produk buku cerita bergambar yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki kriteria “Sangat

Baik”. Dosen ahli bahasa menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar layak digunakan uji coba lapangan tanpa revisi.

d. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi buku cerita bergambar dilakukan oleh guru kelas yang juga merupakan salah satu guru aktif di SDIT Syifaurrahmah.

**Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

<b>Aspek</b>	<b>Skor Penilaian Validasi</b>
Kesesuaian isi buku cerita bergambar	20
Keakuratan media buku cerita bergambar	14
Tampilan buku cerita bergambar	15
Kaidah bahasa	15
Total skor keseluruhan	64
Jumlah seluruh pertanyaan	13
Rata-rata skor = total skor/jumlah item	4,92
Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa total skor yang diperoleh oleh peneliti dalam validasi oleh guru kelas adalah 64 dengan rata-rata skor sebesar 4,92. Hal ini menunjukkan bahwa produk buku cerita bergambar yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki kriteria “Sangat Baik”. Guru kelas menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar layak digunakan uji coba lapangan tanpa revisi.

**5. Revisi Desain**

Perbaikan desain dilakukan oleh peneliti berdasarkan saran, masukan, ataupun komentar yang diberikan oleh dosen ahli media, dosen ahli materi, dosen ahli bahasa dan guru kelas sebagai validator. Namun untuk Saran perbaikan desain dari dosen ahli bahasa dan guru kelas tidak ada karena dosen ahli bahasa hanya berkomentar agar diupayakan diberlanjutkan cerita tersebut sebagai bahan pembelajaran ditingkat SD sedangkan guru kelas berkomentar dan menyatakan media buku cerita bergambar sudah bagus, cocok untuk dipergunakan siswa di kelas. Peneliti hanya melakukan perbaikan dari masukan dosen ahli media dan dosen ahli materi agar produk buku cerita bergambar yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Berikut revisi produk

yang telah dilakukan oleh peneliti berdasarkan masukan dari dosen ahli media dan dosen ahli materi melalui diskusi bersama saat melakukan validasi produk.

**Tabel 7. Revisi Produk Oleh Validator**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	
	
	

Perubahan yang dilakukan pada cover depan adalah penambahan tulisan “Buku Cerita Bergambar”, penambahan logo UMN, penambahan buku ditujukan untuk kelas II, perubahan tata letak nama penulis dan dosen pembimbing. Perubahan selanjutnya adalah menghapus tulisan “Media Pembelajaran Tematik Kelas II” pada halaman tema, tata letak penulisan nama penulis dan dosen pembimbing, warna *background* yang terlalu terang di rubah menjadi tidak terlalu terang agar tulisan terlihat lebih jelas dan perubahan background yang terpotong dan warna yang jangan terlalu terang.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran tematik tema hidup bersih dan sehat kelas II SDIT Syifaurrahmah Kecamatan Patumbak, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran tematik tema hidup bersih dan sehat ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang dimodifikasi oleh Sugiyono. Langkah-langkah pengembangan adalah sebagai berikut : (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain. Hasil akhir penelitian ini adalah produk yang berupa buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran tematik tema hidup bersih dan sehat dengan judul “Hidup Bersih dan Sehat.
2. Buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran tematik ini dikembangkan dengan kualitas sangat baik dan layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran tematik khususnya tema hidup bersih dan sehat kelas II SD. Penilaian buku cerita bergambar ini ditinjau dari 11 aspek yaitu 1) tampilan buku cerita bergambar, 2) isi buku cerita bergambar, 3) anatomi buku cerita bergambar, 4) komponen KI, KD, dan Indikator, 5) kriteria buku cerita bergambar, 6) lugas, 7) kesesuaian tingkat perkembangan siswa, 8) komunikatif, 9) kesesuaian dengan kaidah bahasa, 10) kesesuaian isi, 11) keakuratan media. Berdasarkan validasi yang dilakukan dua kali oleh satu dosen ahli media diperoleh skor rata-rata 4,06 dengan kategori “Baik”, satu dosen ahli materi yang dilakukan dua kali validasi diperoleh skor rata-rata 4,18 dengan kategori “Baik”, satu dosen ahli bahasa yang dilakukan hanya satu kali validasi diperoleh skor rata-rata 4,25 dengan kategori “Baik” dan satu guru kelas yang dilakukan hanya satu kali validasi diperoleh skor rata-rata 4,92 dengan kategori “sangat baik”, total skor rata-rata 4,35 dengan kategori “Sangat Baik” dan keempat validator menyatakan bahwa buku cerita bergambar layak untuk digunakan uji coba lapangan sebagai media pembelajaran tematik tema 4 hidup bersih dan sehat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Infomasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*. Volume 3 No 2. ISSN 233-8794. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171-187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Fransiska, D., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Berorientasi PAIKEM Pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN TERPADU (JPPT)*, 4(1), 104-115.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2(1), 209-217.
- Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran tematik integratif di Sekolah Dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34-49. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/viewFile/1280/1008>
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 3, e14910312823, 1-2. <https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- Hijjah, N., & Bahri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 24-32.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE. 91-101. <https://core.ac.uk/download/pdf/11062749.pdf>
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572. *IRJE:*



JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2(2), 565–572.

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848/2656>

Sukmawarti, Hidayat (2020). Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536, 78-92.

<https://doi.org/10.26740/jrpiipm.v6n1.p78-92>

Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*,4(1),10–18.

<https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104> .

Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*,2(1), Hal:202-207.

<https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>