

Ana_shofia_zulfaida

by Ana_shofia_zulfaida Ana_shofia_zulfaida

Submission date: 25-Jun-2024 09:26AM (UTC+0700)

Submission ID: 2408205527

File name: SKRIPSI_ANA_SHOFIA.Z_-_3D_Ana_shofia_zulfaida.docx (889.13K)

Word count: 9840

Character count: 66444

2
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA
BERGAMBAR DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL MATERI
SEJARAH BERDIRINYA KERAJAAN PANJALU MATERI IPS
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS 4 SDN MOJOROTO 4

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

ANA SHOFIA ZULFAIDA

NPM : 2014060267

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU
REPUBLIK INDONESIA KEDIRI

2024

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin membawa membawa upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi pada kegiatan pembelajaran. Selain menggunakan alat bantu yang sederhana dan harga mudah dijangkau, seorang guru dituntut untuk bisa menggunakan/ mengaplikasikan berbagai media pembelajaran yang canggih dan terupdate sesuai kebutuhan peserta didik sebagai hasil inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi. Terutama di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu bidang yang sangat penting bagi anak-anak dalam bermasyarakat dan berinteraksi sosial. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Djahiri dan Ma'mun (1978:2) adalah bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan konsep-konsep dari berbagai ilmu yang dijadikan satu dan diolah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Sedangkan menurut Somantri (2001:103) pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penyederhanaan, seleksi, adaptasi, dan modifikasi dari disiplin ilmu sosial atau merupakan pengembangan dari berbagai macam-macam disiplin ilmu sosial seperti ilmu sosial, ekonomi, geografi, sejarah. Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bukan sekedar menyodorkan konsep-konsep saja, melainkan kemampuan guru dan peserta didik menarik nilai/arti yang terkandung dalam konsep, serta bagaimana cara menerapkannya.

Dapat dikatakan bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini diharapkan bukan hanya penanaman, pembinaan pengetahuan konseptual belaka, melainkan pembinaan pengertian sikap terhadap nilai-nilai praktis. Sejarah adalah hal yang sangat penting bagi generasi muda bangsa Indonesia. Hal ini dikarenakan Indonesia adalah negara majemuk yang

memiliki beragam kebudayaan dan beragam sejarah yang unik dan diberikan oleh nenek moyang secara turun-menurun kepada generasi selanjutnya. Dalam hal ini sejarah merupakan peristiwa yang pernah dilakukan oleh masyarakat dimasa lampau. Hal ini sesuai dengan pendapat (Hugiono dkk,1991:1) mengatakan bahwa sejarah adalah cerita tentang peristiwa masa lampau yang benar-benar terjadi, bahwa sebuah peristiwa yang terjadi dan benar-benar terjadi di masa lampau. Sejarah dapat menjadi api semangat bagi masyarakat untuk menjaga, melestarikan, dan memajukan bangsa Indonesia. Dengan adanya sejarah kita bisa mengetahui kebudayaan asli Indonesia terdahulu yang sangat penting bagi rakyat Indonesia.

Hal tersebut sesuai yang diungkapkan Safrin (2016) peran generasi pemuda sangat dibutuhkan mengingat bahwa generasi muda sebagai tonggak perubahan. Selain para pemuda peran seorang guru sebagai jembatan ilmu juga sangat berperan penting. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:509) Guru merupakan orang yang bekerja sebagai pengajar dan mengajar. Sedangkan menurut Thoifuri (2007:1) Guru dalam bahasa inggris teacher yang memiliki arti seseorang yang pekerjaannya yaitu mengajar orang lain. Menurut Dewi (2017; 10) guru adalah seorang pendidik yang ditiru oleh orang lain dan menjadi teladan bagi anak didiknya. Kemudian dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran yang sangat penting untuk membuat ilmu yang diajarkan oleh guru dapat diterima oleh peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam menerima dan memahami materi. Media buku cerita bergambar digital merupakan media dengan perkembangan yang cukup pesat beberapa tahun ini, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam memahami suatu bacaan atau informasi yang ingin diperolehnya. Media buku cerita bergambar ini membantu peserta didik untuk memudahkan materi yang akan diajarkan oleh guru tersebut.

Buku cerita bergambar lebih tepat jika diberikan kepada peserta didik kelas 4, karena kelas 4 merupakan kelas yang sudah cukup matang dalam menerima dan memahami suatu masalah. Yusuf (2011:24) mengatakan bahwa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak-anak lebih mudah di didik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci menjadi dua fase yakni kelas rendah pada usia 6 atau 7 hingga 9 atau 10 hingga 12 atau 13 tahun. Beberapa di antara karakteristik masa kelas tinggi, anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya yang biasanya dapat bermain bersama.

Pada SDN Mojoroto 4 yang telah diobservasi oleh peneliti, materi sejarah kerajaan sulit diterima dan dipahami oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan materinya yang sulit, panjang, dan cara guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, yang mengakibatkan tumbuhnya rasa bosan, jenuh tidak memperhatikan. Dengan media buku cerita bergambar digital ini dimaksudkan untuk membantu Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial fokus dalam materi sejarah Kerajaan Panjalu dan mampu mencapai target nilai yang telah di adaptasi untuk peserta didik kelas 4 di sekolah SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

Media yang terdapat di SDN Mojoroto 4 Kediri belum begitu baik atau bisa dikatakan masih terdapat kekurangan pada media tersebut. Media yang biasa digunakan yaitu power point dalam menyampaikan materi dan metode yang digunakan adalah metode ceramah. Selain power point terkadang guru hanya menggunakan lembar kerja siswa dalam menyampaikan materi yang menurut peserta didik materi sejarah tersebut adalah pelajaran banyak bacaan panjang yang tidak menarik untuk peserta didik kelas 4 SDN Mojoroto 4 Kediri. Perkembangan media pembelajaran saat ini mulai muncul media digital dengan gambar-gambar menarik yang dapat disebut dengan buku cerita bergambar digital. Selain itu terdapat

beberapa permasalahan lain yaitu kurangnya wawasan dan pengetahuan peserta didik terhadap sejarah kerajaan Panjalu di Kota Kediri yang merupakan kearifan lokal. Kurangnya wawasan atau pengetahuan ini disebabkan sedikit peserta didik yang membaca materi sejarah kerajaan Panjalu serta ada yang tidak tertarik dengan materi tersebut. Tidak sedikit peserta didik menghabiskan waktu dirumah dengan menonton video Korean pop, novel digital dan lain-lain. Hal ini dikarenakan di zaman sekarang anak seusia sekolah dasar sudah tergiur oleh kecanggihan gadget yang mudah dibawa kemana-mana oleh sang anak

Untuk mengatasi masalah tersebut guru dapat menggunakan salah satu media yang dapat menciptakan pengalaman bermakna dan dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi yang disampaikan yaitu dimana guru dan peserta didik sama-sama asik dan senang dalam proses belajar mengajar. Media ini dirancang untuk melibatkan peserta didik secara langsung pada mata pelajaran agar peserta didik dapat muncul keingintahuan serta merangsang berfikir peserta didik. Sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunika (Critios, 1996). Berdasarkan definisi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang sangat penting bagi peserta didik dalam menerima informasi dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat komunikasi yakni segala sesuatu yang membawa informasi ataupun pesan-pesan dari sumber informasi kepada penerimanya (Seels,1999). Guru dalam menggunakan media harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Namun pada kenyataannya pembelajaran di kelas 4 menggunakan media yang belum cukup sesuai dengan kebutuhan peserta

didik. Guru menggunakan lembar kerja siswa dan power point yang masih berisi banyak tulisan panjang yang membuat peserta didik malas untuk membaca. Akibatnya, peserta didik hanya mengenal nama kerajaan namun tidak dengan asal-usul atau sejarah kerajaan tersebut.

Seorang peserta didik¹ hakikatnya adalah mampu memahami materi yang diberikan oleh gurunya, karena disitulah tugas sebagai peserta didik adalah berusaha memahami materi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi sejarah Kerajaan Panjalu. Pada kenyataannya peserta didik kelas 4 SDN Mojoroto 4 masih belum mampu menguasai materi tentang sejarah Kerajaan Panjalu. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh 12 dari 28 peserta didik masih dibawah KKM. Bukti itu diperoleh dari hasil wawancara serta observasi pembelajaran dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SDN Mojoroto 4. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media yang digunakan sehingga peserta didik ramai sendiri tidak memperhatikan guru.

Dari permasalahan yang dipaparkan diatas perlu adanya alternatif pemecahan masalah. Alternatif yang dilakukan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh. Media yang dikembangkan oleh peneliti dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah media buku cerita bergambar digital. Dengan adanya buku cerita bergambar digital dapat menumbuhkan semangat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu dapat memudahkan peserta didik memahami dan mengingat materi. Media buku cerita bergambar digital juga berbasis kearifan lokal sehingga selain tema yang diambil dekat dengan dengan anak, media ini juga sebagai alat pelestarian budaya Indonesia.

Buku cerita bergambar digital memiliki nilai kepraktisan dalam penggunaan disini peserta didik dapat mengakses link yang diberikan oleh guru sehingga bisa dipelajari dimanapun. Buku cerita bergambar digital berisi sejarah Kerajaan Panjalu dengan percakapan yang ringan, mudah dimengerti serta aneka gambar berbasis kearifan lokal Kota Kediri. Di

SDN Mojoroto 4 tersedia lcd yang dapat menunjang media pembelajaran diberikan kepada kelas 4 di SDN Mojoroto 4.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Tentang Sejarah Berdirinya Kerajaan Panjalu Untuk Peserta Didik Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri Mojoroto 4"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan sesuai dengan usia peserta didik. Media yang digunakan guru yaitu media power point dengan tulisan yang panjang. Kemudian guru membacakan tulisan tersebut kepada peserta didik terkadang juga peserta didik yang membaca. Dengan tulisan yang panjang dan banyak bacaan membuat peserta didik merasa bosan dan akhirnya mereka kurang fokus memperhatikan materi yang diajarkan. Hal ini menjadikan kegiatan pembelajaran kurang efektif dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di kelas.
2. Penggunaan metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran bersifat monoton khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Guru menggunakan metode ceramah satu arah yang berfokus pada guru yang membuat peserta didik bosan dan mengantuk. Selain itu materi Ilmu Pengetahuan Sosial yang memiliki banyak bacaan perlu disertai dengan foto-foto agar memudahkan peserta didik untuk mengingat materi tersebut. Contohnya saja seperti materi kerajaan-kerajaan di Indonesia, guru perlu menggunakan media seperti menampilkan gambar kerajaan atau foto-foto yang berkaitan dengan materi yang diajarkan agar imajinasi peserta didik aktif sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi.
3. Kurangnya wawasan dan pengetahuan peserta didik terhadap sejarah Kerajaan Kediri di Kota Kediri yang merupakan kearifan lokal Kota

Kediri. Kurangnya wawasan atau pengetahuan ini disebabkan sedikit peserta didik yang membaca materi sejarah Kerajaan Kediri serta ada yang tidak tertarik dengan materi tersebut. Tidak sedikit peserta didik menghabiskan waktu dirumah dengan menonton video Korean pop, novel digital dan lain-lain. Hal ini dikarenakan di zaman sekarang anak seusia sekolah dasar sudah tergiur oleh kecanggihan gadget yang mudah dibawa kemana-mana oleh sang anak. Maka dari itu media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berbasis digital dengan tetap mengenalkan kearifan lokal daerah Kota Kediri.

Berdasarkan permasalahan yang muncul diatas terdapat solusi yang bisa digunakan guru dalam mengatasi masalah tersebut. Solusi tersebut yaitu pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam hal ini seorang guru terus meningkatkan pengetahuan pengembangan media di sekolah dasar berbasis teknologi maupun produk secara langsung untuk meningkatkan kualitas penyampaian materi sesuai dengan kondisi peserta didik di zaman sekarang. Alternatif tersebut dapat digunakan guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah.

Alternatif solusi tersebut pengembangan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk ditingkatkan oleh sang guru. Media pembelajaran merupakan jembatan yang sangat penting bagi keberhasilan guru dalam mengajar. Media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik serta motivasi peserta didik untuk semangat dalam kegiatan belajar. Dengan media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami serta mempelajari materi sejarah tersebut. Media yang dapat digunakan untuk membantu guru memahami peserta didik yaitu media buku cerita bergambar berbasis digital yang berisi materi sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu di kota Kediri. Media berbasis kearifan lokal Kota Kediri ini cocok diterapkan di sekolah dasar di Kediri. Hal ini dapat membantu siswa mengenal Kerajaan Panjalu serta sejarahnya terbentuk kerajaan

tersebut. Media buku cerita bergambar digital dapat membantu peserta didik mengetahui bentuk kerajaan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal tentang sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu untuk peserta didik kelas 4 di SDN Mojoroto 4 yang valid ?
2. Bagaimana pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal tentang sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu untuk peserta didik kelas 4 di SDN Mojoroto 4 yang efektif ?
3. Bagaimana pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal tentang sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu untuk peserta didik kelas 4 di SDN Mojoroto 4 yang praktis ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat ditentukan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal tentang sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu untuk peserta didik kelas 4 di SDN Mojoroto 4 yang valid
2. Mengetahui pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal tentang sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu untuk peserta didik kelas 4 di SDN Mojoroto 4 yang efektif
3. Mengetahui pengembangan media buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal tentang sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu untuk peserta didik kelas 4 di SDN Mojoroto 4 yang praktis

E. Sistematika Penulisan

Skripsi ini merupakan jenis skripsi penelitian dan pengembangan yang sistematika penulisannya diawali dengan cover disertai judul, halaman persetujuan, kata pengantar, dan daftar isi. Kemudian dilanjutkan dengan bab I yaitu pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, sistematika penulisan dan definisi operasional. Setelah bab I yaitu bab II kajian teori yang terdiri dari media pembelajaran, buku cerita bergambar digital, sejarah berdirinya Kerajaan Kediri, kajian terdahulu, dan kerangka berfikir. Kemudian bab III metode penelitian yang terdiri dari model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, validasi produk, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data. Kemudian bab IV berisi deskripsi, interpretasi dan pembahasan. Bab V terakhir berisi simpulan, implikasi, dan saran.

F. Definisi Operasional

1. Buku cerita bergambar digital merupakan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar yang dapat diakses secara online melalui link. Buku cerita bergambar digital berisi gambar-gambar yang disertai cerita masa Kerajaan Panjalu.
2. Berbasis kearifan lokal merupakan suatu pembelajaran yang memunculkan nilai-nilai budaya atau kearifan lokal daerah sebagai dasar pembelajaran bagi peserta didik. Dengan pembelajaran kearifan lokal ini dapat meningkatkan nilai-nilai luhur budaya daerah, tetap melestarikan nilai-nilai budaya tersebut dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan peserta didik.
3. Media pembelajaran dikatakan valid apabila produk yang dikembangkan memiliki dasar teori yang memadai dan komponen produk antara satu dengan yang lainnya berhubungan konsisten. Proses validasi produk dilakukan oleh validator. Validator produk dapat dilakukan dosen atau para ahli yang memiliki pengalaman.

4. Media pembelajaran dikatakan efektif dapat dilihat seberapa besar pemahaman yang diterima peserta didik setelah melalui beberapa proses kegiatan pembelajaran serta seberapa besar keinginan peserta didik untuk terus menggunakan media yang telah dikembangkan oleh sang peneliti. Keefektifan dilakukan dengan memberikan soal evaluasi kepada peserta didik untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.
5. Media dapat dikatakan praktis apabila produk yang dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori baik. Kemudian tingkat kepraktisan dapat dilihat dari materi pembelajaran mudah dan dapat digunakan oleh peserta didik dan guru. Uji coba ini dilakukan dengan cara menggunakan lembar angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Wati (2016 : 3) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang dimanfaatkan sebagai perantara komunikasi guru dengan peserta didik". Sedangkan gagne mendefinisikan "Media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar". Rusdiana (2015 : 78) Menyatakan bahwa "Media pembelajaran yaitu alat-alat yang membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan benda atau alat yang digunakan oleh guru untuk membantu kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk menyampaikan informasi pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media

Hamalik (Azhar 2017 : 19) mengemukakan "bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi peserta didik. Pendapat lainnya menurut Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi
- 4) Peserta didik dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran

Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik memahami materi yang diberikan guru dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

2. Penggunaan Media Pembelajaran

Secara umum penggunaan media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai saat penyampaian materi.

Menurut Sri Anitah (2010 : 83), langkah-langkah dalam penggunaan media antara lain :

- a. **Persiapan** sebelum penggunaan media (mempelajari cara penggunaan media dengan mempersiapkan segala kebutuhan dan pertimbangan kondisi peserta didik maupun ruangan yang akan dipakai)
- b. Pelaksanaan penggunaan media hendaknya menjaga kondisi suasana pembelajaran agar tetap kondusif baik dalam perhatian peserta didik terhadap media perlu ditambahkan materi oleh guru sekaligus melakukan pengarahan atau pemantauan kepada peserta didik dalam proses penerimaan informasi dalam pembelajaran.
- c. Pelaksanaan evaluasi (sebagai umpan balik dan tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh media yang digunakan).
- d. Dari umpan balik yang diperoleh, masih perlu adanya tindak lanjut untuk menggali informasi yang lebih dalam (melalui penugasan, diskusi, observasi, atau melakukan percobaan).

3. Pengertian Buku Cerita Bergambar Digital

a. Pengertian buku cerita bergambar digital

Menurut Mentei dan Kevin (dalam Ratnasari & Zubaidah, 2019) mengatakan bahwa buku cerita bergambar merupakan salah satu alat bantu berbentuk visual yang penting dan dapat diakses peserta didik serta dapat memberikan kesempatan peserta didik

untuk mengeksplorasi pengalaman pribadi dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam keluarga maupun sosial. Sedangkan Murti Bunata (2010) mengatakan bahwa cerita bergambar merupakan suatu media dalam penyampaian pesan melalui cerita dengan disertai ilustrasi gambar. Pendapat lain tentang buku cerita bergambar dikemukakan oleh Afnida buku cerita bergambar merupakan cerita berbentuk buku dimana terdapat gambar dan tulisan mewakili cerita yang ditampilkan.

Dari ke tiga ahli diatas dapat disimpulkan buku cerita bergambar merupakan buku yang menggunakan gambar dan tulisan sebagai informasi kepada pembaca. Buku cerita bergambar disajikan dalam bentuk digital agar dapat diakses oleh siapapun dan di manapun peserta didik berada.

b. Manfaat Buku Cerita Bergambar Digital

Buku cerita bergambar digital ini mampu memberikan peserta didik kegiatan membaca dalam mengembangkan potensi setiap aspek perkembangan peserta didik. Potensi tersebut seperti menambah kosakata bahasa pada peserta didik dan pesan moral yang terkandung dalam cerita bergambar mengenai sejarah berdirinya Kerajaan Kediri tersebut. Selain itu dapat menstimulasi kemampuan sosial emosional peserta didik terutama pada kemampuan empati peserta didik terhadap orang lain. Selain itu buku cerita bergambar adalah buku yang didalamnya terdapat cerita dan dilengkapi dengan ilustrasi gambar, teks atau percakapan yang disampaikan dengan bahasa yang ringan sehingga mudah dipahami (Nugraheni, 2019;Pratiwi, 2017).

c. Perbandingan Media Buku cerita bergambar digital

Dalam media buku cerita bergambar memiliki desain sebagai perbandingan dan juga acuan dalam pembuatan media pembelajaran. Format pembuatan tersebut terdiri dari cover dan isi cerita



Gambar 2.1 Cover buku cerita bergambar digital

Cover buku cerita bergambar didesain dengan tampilan gambar yang menarik, judul cerita, sedikit kalimat ilustrasi, serta penulis.



Gambar 2.2 Halaman isi buku cerita bergambar digital

Pada gambar 2.1 berisi pengenalan tokoh yang terdapat pada buku cerita bergambar digital. Pada halaman selanjutnya 2.2 mulai masuk dalam percakapan yang mengkaitkan cerita dengan materi. Pada cerita diatas seorang ibu yang meminta tolong kepada putranya agar dibelikan telur 1kg . Kemudian sang anak patuh terhadap perintah ibunya dan bergegas ke toko untuk membeli apa yang diinginkan ibunya. Kemudian di halaman selanjutnya diberikan percakapan-percakapan pentingnya tanggung jawab serta berisi nilai- nilai kebaikan yang penting untuk ditanamkan pada diri anak.

d. Kelemahan dan Kekurangan Buku Cerita Bergambar Digital

Menurut Fathurrahman 2023 mengatakan bahwa buku cerita bergambar digital memiliki kelebihan dan kekurangan yang disebutkan pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Kelemahan dan Kelebihan Buku Cerita Bergambar

No	Kelemahan	Kelebihan
1.	Buku cerita bergambar digital membutuhkan perangkat seperti komputer, smartphone atau tablet untuk bisa mengakses dan membaca buku digital tersebut.	Media cerita bergambar digital praktis digunakan menggunakan 1 perangkat smartphone.
2.	Membutuhkan daya listrik untuk menghubungkan perangkat yang digunakan untuk membaca buku digital	Hemat ruang penyimpanan dalam menyimpan buku cerita digital. Hal ini karena buku disimpan dalam smartphone.
3.	Mempengaruhi kesehatan mata karena untuk membaca buku cerita bergambar digital anak akan menatap layar hp terus menerus.	Ekonomis, buku cerita bergambar digital lebih murah daripada buku cerita cetak. Hal ini dikarenakan dari penulis atau penerbit

		tidak membutuhkan biaya pembuatan dan pengiriman.
--	--	---

4. Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri Wibowo (2015:17). Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat “local knowledge” atau kecerdasan setempat local genius Fajarini (2014:123). Hal juga diungkapkan oleh Alfian (2013: 428) Kearifan lokal diartikan sebagai pandangan hidup dan pengetahuan serta sebagai strategi kehidupan yang berwujud aktifitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam memenuhi kebutuhan mereka.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan gagasan yang timbul dan berkembang secara terus-menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat istiadat, tata aturan/norma, budaya, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari.

5. Materi Mengidentifikasi Urutan Proses Kejadian Pada Sejarah

Menurut J. Bank mengatakan bahwa sejarah adalah semua kejadian atau peristiwa masa lalu. Sejarah berfungsi untuk memahami perilaku masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang. Sejarah sebagai hasil penggambaran atau rekontruksi peristiwa masa lalu yang dilakukan oleh penulis atau sejarawan. Mata pelajaran sejarah ini perlu diberikan kepada peserta didik agar peserta didik dapat berpikir historis untuk memperoleh pemahaman sejarah.

Adapun dalam pembelajaran IPS kelas 4 SD memiliki capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Berikut merupakan capaian pembelajaran IPS kelas 4 SD dalam Kurikulum Merdeka.

Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	<p>Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (panca indra). Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup. Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.</p> <p>Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air.</p> <p>Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan</p>

	<p>keterkaitannya dengan profesi masyarakat.</p> <p>Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.</p> <p>Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.</p>
<p>Keterampilan Proses</p>	<p>1. Mengamati Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra dan dapat mencatat hasil pengamatannya.</p> <p>2. Mempertanyakan dan memprediksi dengan menggunakan panduan, peserta didik mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.</p> <p>3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.</p> <p>4. Memproses, menganalisis data dan informasi</p>

	<p>mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah.</p> <p>5. Mengevaluasi dan refleksi mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan.</p> <p>6. Mengomunikasikan hasil mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai format.</p>
--	--

6. Sejarah Berdirinya Kerajaan Panjalu

a. Airlangga Menjadi Raja

Airlangga merupakan putra dari mahendrata dan raja udayana dari kerajaan bali. Namun Airlangga di besarkan oleh saudara mahendrata yaitu Dharmawangsa Teguh dari Kerajaan Mataram. Pada suatu hari kerajaan mataraam di serang oleh haji wurawari. Dalam insiden itu banyak kerabat kerajaan yang mati terbunuh termasuk Dharmawangsa Teguh. Namun Dalam prasasti pucangan menyebutkan bahwa Dharmawangsa Airlangga dapat menyelamatkan diri dari serangan Haji Wurawari, dan masuk hutan diikuti oleh hambanya yaitu Narottama. Ia kemudian tinggal di lereng gunung bertemankan para pertapa yang suci. Dialah abdi yang teramat teguh dalam kesetiaan, ia ikut berpakaian kayu dan apa saja yang dimakan oleh para pertapa yang tinggal di hutan.

Selama di hutan ia tidak pernah melupakan pemujaan terhadap dewa-dewa siang dan malam. Karena itulah para dewa amat besar cinta kasihnya kepadanya. Pada tahun 941 saka (1019M) a direstui oleh para

pendeta Siwa, Buddha dan mahabrahmana sebagai raja dengan gelar Rake Halu Sri Lokeswara Dharmawangsa Airlangga Anantawikramottunggadewa, karena dinobatkan di Halu setelah membuat patung piutnya yang dicandikan di Isanabajra.

Setelah dinobatkan menjadi seorang raja pada tahun 1020 M (tanggal 1 Februari) Airlangga lalu menikah, Ia menikahi diantaranya putri-putri kerabat raja yang masih selamat. Setelah mereka menikah dikaruniai seorang putri dan 2 putra. Awalnya putri airlangga ingi dijadikan penerus tahta Airlangga. Namun Putrinya (Sri Sanggramawijaya) tidak ingin menjadi ratu kemudian ia menjadi seorang pertapa. Kesulitan Airlangga muncul ketika penyerahan tahta selanjutnya diberikan kepada siapa dari kedua putranya tersebut. Hal ini dikarenakan kedua putra Airlangga ingin menjadi raja.

Akhirnya bercermin dari kisah mahabrata yang membagi 2 kerajaan atas hak kurawa dan pandawa Airlangga membagi kekuasaannya menjadi 2 kekuasaan. Samarawijaya mendapat ibu kota yang lama yaitu Dahanapura, nama kerajaanya Panjalu. Sedangkan mendapat bagian kerajaan yang kemudian diberi nama Jenggala dengan ibu kotanya di Kahuripan.

Setelah Airlangga membagi kekuasaan ia kembali ke pertapaan. Tidak lama kemudian terjadi perang saudara sebagaimana terbukti dalam prasasti Turun Hyang B, yang mungkin berangka tahun 966 saka (1044 atau 1045 M). Dari uraian tersebut disimpulkan bahwa mapanji garasakan adalah anak airlangga. Oleh karena itu dalam masa perebutan kekuasaan, ia memakai cap kerajaan garudamukha seperti yang dipakai oleh airlangga sendiri.

b. Keadaan Masyarakat

1. Struktur pemerintahan

Masa perkembangan kerajaan Panjalu hanya 1 abad. Dalam pemerintahan ini penyebutan panglima angkatan laut (senapati sarwwalajala) dalam prasasti jaring. Pada masa ini angkatan laut memiliki peran yang besar tidak saja sebagai penjaga keamanan negara, tetapi juga mengamankan perdagangan nasional maupun internasional.

Masa ini menggunakan sistem demokrasi yang memungkinkan rakyat mengajukan permohonan kepada raja. Selain itu masa ini terdapat samya haji atau dikenal sebagai raja bawahan penguasa daerah dalam struktur kerajaan Kediri. Samya haji ini memiliki peran besar dalam pemerintah. Hal ini disebutkan dalam prasasti banjaran, samya haji di banjaran mendorong raja jenggalaterusir untuk kembali merebut kembali takhtanya. Kemudian dengan bantuan samya haji di banjaran dan rakyatnya jenggalaterusir berhasil memperoleh takhtanya.

2. Agama

Corak keagamaan masa Panjalu dapat disimpulkan dari peninggalan-peninggalan arkeologi yang ditemukan di wilayah Kediri. Candi guruh dan candi tondowongso menunjukkan latar belakang agama Hindu, khususnya siwa berdasarkan jenis-jenis arcanya. Selain itu pada masa itu juga terdapat pemujaan siwa yang mendominasi perkembangan agama pada masa Kediri. Hal ini tercerminkan dari temuan prasasti, arca-arca, maupun karya sastra Jawa kuno pada masa itu.

c. Masa Kejayaan Panjalu

Kerajaan Panjalu berada pada masa kejayaannya di bawah kepemimpinan Raja Jayabaya pada tahun 1135-1159 M. Pada masa ini, Raja Jayabaya memperluas daerah kekuasaannya hingga mengalahkan Kerajaan Sriwijaya. Selain itu Kerajaan Panjalu juga memiliki kekuatan di bidang agraris. Hasil pertaniannya pada umumnya berada di sekitar

kawasan Sungai Brantas. Tak hanya itu, Kerajaan Panjalu juga berkembang pesat di bidang perdagangan perak, emas, kayu cendana, hingga rempah-rempah. Di bidang sastra, Raja Jayabaya juga menyusun kesusasteraan berupa Kitab Bharayayudha yang dikenal dengan ramalan Jayabaya.

d. Masa Keruntuhan Kerajaan Panjalu

Kerajaan Panjalu runtuh pada tahun 1144 saka (1222M). Menurut kitab Nagarakartagama, Sri Ranggah Rajasa yang bertahta di Kutharaja, ibu kota kerajaa Tumapel dis ebelah timur Gunung Kawi pada tahun 1144 S menyerang raja Panjalu yaitu sri kertajaya. Kertajaya kalah dan melarikan diri ke tempat para ajar di lereng gunung yang sunyi. Menurut kitab pararaton pada saat ketika raja meminta kepada para bhujangga penganut Siwa dan Buddha supaya menyembah kepadanya. Para bhujangga menolak karena sepanjang sejarah tidak ada bhujangga menyembah raja. Raja lalu memperlihatkan kesaktiannya dengan mengguncangkan tombak di tanah dengan ujungnya di atas, lalu duduk di atas ujung tombak dalam bentuk bhatar guru, berlengan empat dan bermata tiga. Para bhujangga tetap menolak menyembah raja, lalu melarikan diri ke Tumapel dan berlindung pada Ken Arok.

Kemudian tidak lama kemudian Ken Arok menyerang Daha. Tentara Daha di pimpin adik raja Dangdang Gendis, Mahisa Walungan. Pertempuran terjadi di sebelah utara Ganter, tentara Daha terdesak dan Mahisa gugur dalam pertempuran. Raja Dangdang mengundurkan diri dari pertempuran lalu kembali ke alam dewa-dewa bersama segenap pengikutnya. Kitab Nagarakartagama memberikan keterangan bahwa kerajaan Panjalu runtuh pada tahun 1222 M. Berakhirilah masa kekuasaan wangsa isana setelah memerintah selama 3 abad. Dalam kitab Negarakertagama disebutkan pula bahwa dengan ditaklukkannya Panjalu oleh Ken Arok dari Tumapel, maka bersatulah Panjalu berada di Tumapel.

Sumber : Buku Sejarah Nasional Indonesia bab II

B. Kajian Terdahulu

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yuliana , dalam artikelnya yang menjadikan Taman Kanak - Kanak Islamiyah sebagai bahan acuan penelitiannya yang berjudul Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Moral Anak Usia Dini Taman Kanak – Kanak Islamiyah Desa Tanjung Raja, menyatakan berdasarkan hasil studi lapangan pada Taman Kanak - Kanak Islamiyah penggunaan Buku Cerita Bergambar jarang digunakan dan buku cerita bergambar yang dipakai belum bervariasi. Sehingga peserta didik pada Taman Kanak – Kanak Islamiyah jarang mendengarkan cerita langsung dari buku cerita bergambar Oleh karena itu peneliti meningkatkan minat baca anak usia dini dengan mengembangkan buku cerita bergambar.

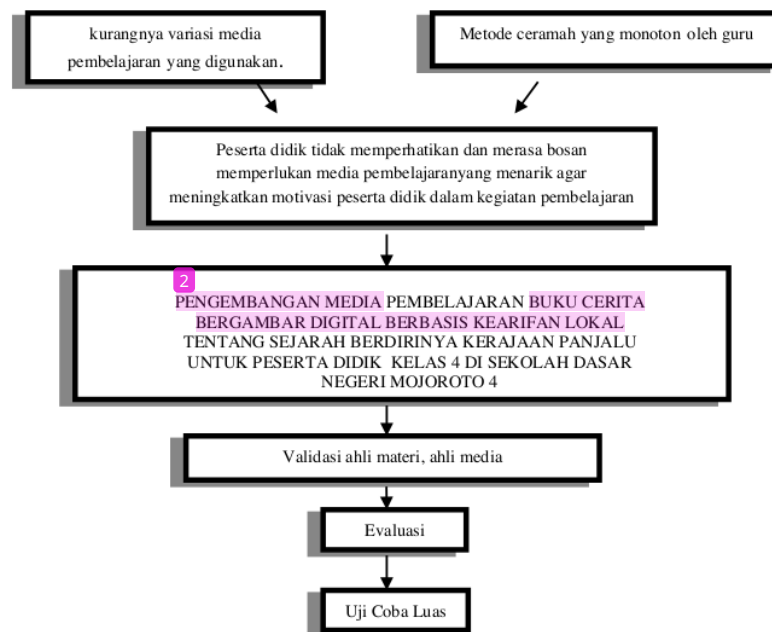
Adapun penelitian lainnya yaitu yang dilakukan oleh Lucia Dewi Kartika Sari dalam artikelnya yang menjadikan siswa SD Negeri Cebongan 03 sebagai bahan acuan penelitiannya yang berjudul pengembangan buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di Sekolah Dasar. menyatakan Hasil observasi terhadap siswa kelas 3 SD Negeri Cebongan 03 , guru kelas menyatakan bahwa dalam penanaman pendidikan karakter tanggung jawab di sekolah masih sangat kurang. Dengan begitu penggunaan buku cerita bergambar digital diharapkan mampu untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa di kelas 3 SD Negeri Cebongan 03.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori yang telah disampaikan peneliti bahwa media pembelajaran merupakan hal yang memiliki peranan dan pengaruh besar terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Permasalahan yang diambil peneliti pada saat pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan media power point. Selain itu dalam pembelajaran guru

terpaku pada buku pegangan peserta didik yang berisi tulisan deskriptif yang panjang terkait materi kerajaan tersebut. Hal ini membuat siswa jenuh, bosan dan malas membaca. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dari permasalahan diatas peneliti memberikan solusi yaitu pengembangan media buku cerita bergambar yang dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kerangka berfikir dalam penelitian dan pengembangan yaitu ;

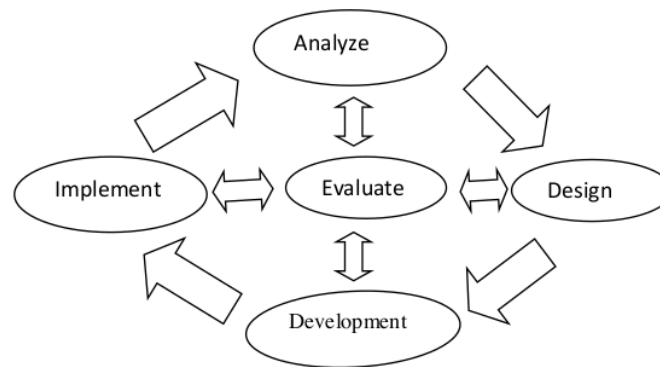


BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008). Hal ini diperkuat oleh Sukmadinata (2008:190) mengatakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian guna menghasilkan produk baru berbentuk hardware seperti modul, buku, paket maupun dalam bentuk software. Produk dari model penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam kegiatan proses pembelajaran.

Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Mulyanitiningsih (2016) model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 ini memiliki lima tahap model penelitian pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.



Gambar 3.1 Tahap Model Penelitian Pengembangan

B. Prosedur Pengembangan

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 memiliki lima tahapan (Mulyanitiningsih, 2016). Berikut penjabaran dari lima tahapan penelitian dan pengembangan yang digunakan.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahapan awal yang berkaitan dengan menganalisis. Analisis dilakukan yaitu dengan analisis lingkungan dan situasi. Analisis berkaitan dengan kegiatan terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang harus dikembangkan (Sugiono,2016)

Kegiatan analisis terdiri dari analisis kebutuhan dari peserta didik dan guru. Pada tahap analisis ini di SDN Mojoroto 4 yang meliputi kegiatan: a) melakukan analisis dalam penggunaan sarana dan prasarana di dalam kelas 4 SD; b) melakukan analisis proses pembelajaran di kelas 4 SD; c) melakukan analisis penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Ketiga tahapan tersebut dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh sekolah tersebut, serta untuk memberikan masukan kepada peneliti untuk bisa mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan di SDN Mojoroto 4.

2. Tahap perencanaan

Pada tahap design merancang produk yang digunakan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Hal tersebut seperti pendapat (Sugiono,2016) bahwa design merupakan kegiatan dari perancangan produk yang sesuai dengan produk yang dibutuhkan. Tahap ini yaitu tahap pembuatan produk dan perencanaan pembelajaran. Pada tahap perencanaan produk yang dilakukan yaitu membuat design dari media buku cerita bergambar digital. Berikut hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan produk; 1) Desain cover buku cerita bergambar digital; 2) Desain panduan penggunaan buku cerita bergambar digital; 3) Desain isi buku cerita bergambar digital;

3. Pengembangan

Tahap development ADDIE terdapat kegiatan dalam merealisasikan rancangan produk yang sudah di buat. Development merupakan kegiatan dalam pembuatan dan penguji produk (Sugiono, 2016). Hasil pengembangan buku cerita bergambar digital. Media yang telah dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh dua validator yaitu ahli materi, ahli media.

4. Implementasi

Tahap implementasi merupakan kegiatan dalam menerapkan produk dan menggunakan produk (Sugiono, 2016). Pada tahap ini media buku cerita bergambar digital diimplementasikan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas 4 SDN Mojoroto 4. Media buku cerita bergambar digital ini disajikan secara menarik yang digunakan dalam proses pembelajaran

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi merupakan tahap akhir di model penelitian ADDIE. Pada tahap ini hasil dari tahap implementasi di analisa untuk mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian uj coba produk yang dikembangkan dilakukan di SDN Mojoroto 4 Kelurahan Mojoroto Kota kediri. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada permasalahan yang muncul pada sekolah tersebut.

2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDN Mojoroto 4 yang berjumlah 28 peserta didik.

D. Uji Coba Produk

Dalam tahap uji coba produk peneliti ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, respon guru, serta keefektifan dari media buku cerita bergambar digital terhadap materi sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu. Selain itu dalam tahap ini peneliti mendapat data akurat dalam pengembangan yang dilakukan sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada produk sehingga dapat diperbaiki.

Desain Uji Coba

Desain uji coba produk ini digunakan untuk mengetahui kualitas media buku cerita bergambar digital. Produk ini selanjutnya akan di ujikan kepada peserta didik kelas empat setelah di validasi oleh validator ahli materi dan ahli media.

Terdapat langkah-langkah penggunaan media buku cerita bergambar digital dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan alat dan perangkat pembelajaran.
2. Guru memulai kegiatan pembelajaran seperti biasa.
3. Guru mengenalkan materi pembelajaran hari ini disertai pengenalan media buku cerita bergambar digital.
4. Guru menampilkan media pembelajaran kemudiandiberikan waktu untuk membaca.
5. memberikan sedikit penguatan materi tersebut.
6. Guru memberikan post tes untuk mengukur kemampuan peserta didik Setelah memahami materi menggunakan media pembelajaran.

Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba produk pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri.

E. Validasi Produk

1. Ahli Materi

Ahli materi memberikan evaluasi berdasarkan materi yang terdapat dalam bahan ajar yang merupakan penjelasan dari media buku cerita bergambar. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi.

2. Ahli Media

Setelah pelaksanaan tahap validasi materi maka selanjutnya pelaksanaan validasi media. Dalam tahap ini ahli media memberikan saran dari media buku cerita bergambar digital yang diciptakan. Setelah ahli media melakukan penelitian, maka diketahui evaluasi dari produk tersebut. Setelah produk di revisi, produk dikembangkan ke peneliti untuk divalidasi agar mendapatkan kriteria layak atau tidak layak media pembelajaran tersebut di pakai, selanjutnya peneliti menguji cobakan media pembelajaran buku cerita bergambar digital untuk meningkatkan pemahaman materi sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Pengembangan Instrumen

Dalam penelitian pengembangan ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket) dan soal tes (posttes). Angket terbagi menjadi 3 yaitu angket ahli materi (angket validasi), angket ahli media (angket validasi), guru dan siswa (angket untuk mengetahui penggunaan media).

a) Kuesioner/ Angket

Menurut Sugiyono (2017:142) mengatakan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Instrumen kuesioner pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, respon guru dan peserta didik.

b) Tes Hasil

Postest digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik dengan menggunakan media buku cerita bergambar digital. Tes hasil tersebut menggunakan soal evaluasi esay yang berjumlah 5 soal. Keefektifan media buku cerita bergambar digital tersebut dapat diukur melalui 5 soal tadi yang diberikan kepada peserta didik.

2. Validasi Instrumen

Sebuah media dapat dikatakan valid apabila hasil dengan kriteria memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan (Fitria, 2017). Sehingga dari angket kevalidan tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian. (Soares dkk,2021).

Dalam penelitian ini menggunakan angket penilaian untuk mengetahui validasi materi dan media pembelajaran buku cerita bergambar digital.

Angket penilaian ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
Isi materi	Ketepatan konsep materi ditinjau	Ketepatan isi cerita dengan materi yang di ambil					
		Materi di sajikan secara runtut					
Isi materi	Dari aspek keilmuan	Konten materi mudah dipahami					
	Kejelasan materi	Konten materi mudah disampaikan kembali oleh peserta didik					
Total Skor							

Skor Maksimal	
Persentase Skor	

Tabel 3.2 Kisi - Kisi Angket Ahli Media

Aspek	Indikator	Item pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
Kualitas teknis	Kebergunaan	Media mudah di akses					
		Ilustrasi terlihat jelas					
		Media yang digunakan kapan dan dimana saja					
	Keberhasilan	Huruf dapat dibaca dengan jelas					
		Ukuran huruf yang sesuai					
		Komposisi warna huruf					
Total Skor							
Skor Maksimal							
Persentase Skor							

Tabel 3.3 Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Item pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
Kualitas teknis	Kebergunaan	Media buku cerita bergambar digital mudah di akses					
		Media buku cerita bergambar digital membantu guru menyampaikan materi					
		Media buku cerita bergambar digital dapat digunakan					

		kapan dan dimana saja						
	Keberhasilan	Huruf dapat dibaca dengan jelas						
		Ukuran huruf yang sesuai sehingga dapat dibaca dengan jelas						
		Komposisi warna huruf serasi						
Total Skor								
Skor Maksimal								
Persentase Skor								

Tabel 3.4 Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Item Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Isi/Materi	Saya mengingat materi yang disampaikan melalui media					
	Saya dapat memahami bahasa yang digunakan dalam cerita sejarah berdirinya Kerajaan Panjalu					
	Media ini membuat saya semangat dalam belajar materi sejarah kerajaan					
Media	Media buku cerita bergambar memiliki warna dan gambar yang menarik					
	Media buku cerita bergambar dapat dibaca dengan jelas					
	Media buku cerita bergambar digital mudah di akses					
Total Skor						
Skor Maksimal						
Persentase Skor						

G. Teknis Analisis Data

1. Tahap-tahap Analisis Data

Data yang diperoleh uji ahli materi IPS dan uji coba kelompok diolah menggunakan teknik analisis deskriptif dalam bentuk deskripsi presentasi. Kegunaan validasi ini yaitu untuk meminta pertimbangan dan tenaga ahli yang berkompeten tentang kesesuaian isi instrumen dengan aspek yang ingin diukur dengan rumus menurut Arikunto (2002: 65)

a. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari 2 ahli diantaranya ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada para analisis deskriptif kualitatif dengan rumus yang telah diadaptasi oleh (Sugiyono, 2015). Data yang digunakan akan dihitung rata-rata menggunakan rumus

$$\text{Validasi ahli} = \frac{Ts}{Tsm} \times 100\%$$

Keterangan :

TS : Jumlah Skor

TSM : Skor Maksimal

Tabel 3.5 Kriteria Validitas

Skor kuantitatif	Skor kualitatif
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat valid
$61\% < x \leq 80\%$	Valid
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup valid
$21\% < x \leq 40\%$	Tidak valid
$1\% < x \leq 20\%$	Sangat tidak valid

Sumber : (diadaptasi dari Jurnal (Maisaroh,2023)

b. Kepraktisan

Kepraktisan penggunaan media diperoleh dari angket respon guru dan respon peserta didik. Adapun data yang diperoleh dari angket respon guru dengan rumus yang telah di adaptasi oleh (Sugiyono, 2015). Data yang digunakan akan dihitung rata-rata menggunakan rumus.

$$\text{Validasi ahli} = \frac{Ts}{Tsm} \times 100\%$$

Keterangan :

TS : Jumlah Skor

TSM : Skor Maksimal

Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan

Skor kuantitatif	Skor kualitatif
81% < x ≤ 100%	Sangat Praktis
61% < x ≤ 80%	Praktis
41% < x ≤ 60%	Cukup Praktis
21% < x ≤ 40%	Tidak Praktis
1% < x ≤ 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : diadaptasi dari Jurnal (Maisaroh,2023)

c. Keefektifan

Keefektifan dalam penggunaan media untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenal dan memahami materi Kerajaan Kediri di ukur dengan instrument tes. Tes tersebut akan dilakukan di akhir proses pembelajaran setelah menggunakan media buku cerita bergambar digital. Perolehan nilai akan digunakan sebagai mengukur tingkat keberhasilan dan ketuntasan belajar secara menyeluruh. Untuk menghitung menggunakan persentase ketuntasan belajar digunakan rumus :

$$P = \frac{\sum \text{jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai } >70}{\text{peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase Ketuntasan

Ketuntasan belajar peserta didik dinyatakan berhasil jika nilai peserta didik mampu mencapai ketuntasan yang telah dibuat oleh guru. Kemudian untuk mengetahui meningkatnya hasil belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dilakukan posttes. Kriteria ketuntasan minimal di SDN Mojoroto 4 , dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Ketuntasan Minimum

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
>70	Tuntas
<71	Tidak Tuntas

Kemudian, menentukan dari hasil posttes terhadap media. Pada penentuan sesuai kriteria tersebut. Ketentuan tersebut sebagai berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Ketuntasan Minimum

Persentase ketuntasan	Kriteria	Kategori
86-100	Sangat Baik	Sangat Efektif
76-85	Baik	Efektif
60-75	Cukup Baik	Cukup Efektif
55-59	Kurang Baik	Kurang Efektif
<54	Sangat Kurang Baik	Sangat Kurang Efektif

Sumber : diadaptasi dari Jurnal (Maisaroh,2023)

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan langkah awal dalam penelitian yang peneliti lakukan yang memiliki tujuan untuk mengumpulkan data yang bertujuan untuk perencanaan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini diawali dengan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Mojoroto 4. Sebelum melakukan studi lapangan, peneliti melakukan analisis kebutuhan.

- a. Analisis kebutuhan memiliki tujuan untuk mengetahui hal-hal yang dikembangkan dalam media :

Di dalam kegiatan proses pembelajaran didapatkan hasil bahwa peserta didik pada saat penyampaian materi sebagian ada yang tidak memperhatikan dan ngomong sendiri. Hal ini dikarenakan penyampaian materi menggunakan media buku pegangan peserta didik. Materi yang panjang dan gambar yang kurang menarik membuat peserta didik kurang tertarik dengan materi tersebut sehingga materi tidak dapat dipahami dengan baik. Oleh karena itu penggunaan media yang dikembangkan diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan memiliki daya tarik peserta didik dalam mempelajari materi tersebut.

- b. Analisis materi bertujuan untuk menganalisis materi yang sulit dipelajari oleh peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi Sejarah Kerajaan dianggap sulit dipahami oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan penyampaian materi yang panjang dan tidak ada daya tarik peserta didik.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Hasil studi lapangan diperlukan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk memahami materi. Guru dalam penyampaian materi menggunakan buku pedoman peserta didik dan menggunakan metode ceramah dalam penyampaian serta memberikan penjelasan yang panjang kepada peserta didik. Oleh karena itu materi sejarah kerajaan belum sepenuhnya dipahami oleh peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari sebagian hasil ulangan harian peserta didik. Hal ini diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik misalnya dengan media pembelajaran yang memiliki ilustrasi menarik yaitu buku cerita bergambar digital. Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik peserta didik agar peserta didik dapat memahami materi menggunakan cerita dengan mudah. Pada media ini berisikan materi Sejarah Kerajaan Kearifan Lokal Kediri yaitu Kerajaan Panjalu.

3. Desain Awal Media

Pada tahap ini diawali dengan menggambar desain menggunakan aplikasi *Medibang*. Desain mulanya didesain kasar kemudian dihaluskan melalui aplikasi *Medibang* tersebut. Setelah selesai kemudian memasukkan gambar gambar yang telah didesain ke *Canva*. Kemudian mulai menyesuaikan ilustrasi sesuai isi cerita. Setelah desain animasi sudah jadi kemudian menambahkan teks dalam slide tersebut. Untuk hasil akhir mengubah media menjadi bentuk flipbook yang memudahkan dalam mengakses.

Adapun desain media Buku Cerita Bergambar Digital sebagai berikut :

B. Uji Kevalidan

1. Deskripsi hasil uji validasi

Validasi ahli dilakukan pada saat media pembelajaran sudah ada dan selesai di buat. Validasi dilakukan untuk mendapatkan masukan baik kritik maupun saran sesuai dengan media yang dikembangkan. Hasil dari validasi tersebut akan digunakan untuk melakukan revisi pada rancangan produk yang dikembangkan. Setelah itu produk akan di uji cobakan secara terbatas dan luas.

a. Validasi ahli media

Validasi dari media buku cerita bergambar digital dilakukan oleh dosen UNP kediri yang bernama Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd. Peran validator yaitu memberikan kritik dan saran terhadap media yang akan digunakan untuk penelitian, selanjutnya pada lembar validasi, saran yang diberikan oleh validator akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media. Saran tersebut yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagian judul pada cover media harus diperbaiki sebelumnya "Sejarah Berdirinya Kerajaan Kediri" menjadi "Sejarah Berdirinya Kerajaan Panjalu"
- 2) Pada slide 2 yaitu pedoman penggunaan buku cerita bergambar digital untuk hiasan Bunga raflesia diganti dengan khas Kerajaan Panjalu yaitu bunga teratai (padma panjalu)
- 3) Pada slide 3 media harus diperbaiki dalam penamaan sebelumnya pengenalan tokoh menjadi pengenalan tokoh.
- 4) Pada slide 7 bentuk peta wilayah Jenggala dan Panjalu terbalik

Tabel 4.2 Angket validasi ahli media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
Kualitas teknis	Kebergunaan	Media mudah di akses					✓
		Ilustrasi terlihat jelas				✓	
		Media yang digunakan kapan dan dimana saja					✓
	Keberhasilan	Huruf dapat dibaca dengan jelas					✓
		Ukuran huruf yang sesuai					✓
		Komposisi warna huruf					✓
		Total Skor	29				
Total Skor Maksimal	30						
Persentase Skor	96,6 %						

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{T_s}{T_{sm}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{29}{30} \times 100\% = 96,6 \%$$

Dari penelitian ahli media diperoleh hasil 96,6 % yang artinya media buku cerita bergambar digital dapat digunakan dengan revisi sesuai tulisan.

b. Validasi ahli materi

Validasi dari media buku cerita bergambar digital dilakukan oleh dosen UNP Kediri yang bernama Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd.

Peran validator materi yaitu memberikan kritik dan saran terhadap isi cerita dalam media buku cerita bergambar digital yang akan digunakan, selanjutnya pada lembar validasi, saran yang diberikan oleh validator akan digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media. Saran tersebut yaitu sebagai berikut:

- 1) Terdapat beberapa cerita yang kalimatnya harus dilengkapi
- 2) Dalam pembuatan isi cerita gunakan minimal 5 sumber referensi

Tabel 4.3 Angket validasi ahli media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Skor				
			1	2	3	4	5
Isi materi	Ketepatan konsep materi ditinjau	Ketepatan isi cerita dengan materi yang di ambil				✓	
		Materi di sajikan secara runtut					✓
	Dari aspek keilmuan	Konten materi mudah dipahami				✓	
	Kejelasan materi	Konten materi mudah disampaikan kembali oleh peserta didik.			✓		
Total Skor			16				

Total Skor Maksimal	20
Persentase Skor	80 %

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{T_s}{T_{sm}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$$









2 Interpretasi Hasil Uji Validitas Buku Cerita Bergambar Digital

Pada tahap ini, validasi media buku cerita bergambar digital yang sudah dilakukan mendapat kategori sangat valid dan valid dengan perolehan skor pada validasi media 96,6%, sedangkan untuk ahli materi mendapatkan perolehan skor 80%. Hasil kevalidan yang sudah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan rata-rata nilai 88,3 %

3. Desain Akhir Media

Media buku cerita bergambar digital yang telah mendapatkan penilaian saran dan kritik yang membuat media dikatakan lebih baik dalam proses uji coba terbatas dan uji coba luas. Adapun desain akhir media buku cerita bergambar digital sebagai berikut.

Tabel 4.4 Desain akhir media buku cerita bergambar digital

No	Keterangan revisi	Sebelum Revisi	Sesudah revisi
1.	Penamaan judul pada cover buku yang sebelumnya "Sejarah Berdirinya Kerajaan Kediri" diubah menjadi "Sejarah Berdirinya Kerajaan Panjalu"		
3.	Penamaan pada slide 3 yang sebelumnya perkenalan tokoh menjadi penamaan tokoh		
4.	Pengubahan bentuk peta yang kebalik antara Jengala dan Panjalu		
5.	Penambahan hiasan prasasti dan hiasan yang menyesuaikan agama hindu.		

C. Uji Kepraktisan

a. Deskripsi Hasil Angket Guru

Pengisian angket guru diberikan kepada Ibu Yunita Ika Budiarti, S.Pd. selaku guru kelas 4 SDN Mojoroto 4. Berikut hasil penilaian angket dari respon guru.

Tabel 4.5 Angket respon guru

Aspek	Indikator	Item pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
Kualitas teknis	Kebergunaan	Media buku cerita bergambar digital mudah di akses				✓	
		Media buku cerita bergambar digital membantu guru menyampaikan materi				✓	
		Media buku cerita bergambar digital dapat digunakan kapan dan dimana saja				✓	
	Keberhasilan	Huruf dapat dibaca dengan jelas				✓	
		Ukuran huruf yang sesuai sehingga dapat dibaca dengan jelas					
		Komposisi warna huruf serasi				✓	
Total Skor			16				
Total Skor Maksimal			20				
Persentase Skor			80%				

Produk yang dikembangkan dapat digunakan dengan rumus yang diadaptasi dari Sugiyono (2015) dengan perhitungan persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Validasi ahli}}{\text{Tsm}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Validasi ahli}}{20} \times 100\% = 80\%$$

Data angket guru memperoleh hasil dengan skor 80%, maka dapat disimpulkan media pembelajaran buku cerita bergambar digital mendapat kategori praktis.

b. Deskripsi Hasil Angket Peserta Didik

Pengisian angket guru diberikan kepada seluruh peserta didik kelas 4 SDN Mojoroto 4. Berikut hasil penilaian angket dari respon peserta didik.

Tabel 4.6 Hasil angket peserta didik

No	Nama Siswa	Total Skor	Skor Maksimal/Anak
1	AAP	29	30
2	AMI	29	30
3	AGW	26	30
4	AAD	29	30
5	EPADL	28	30
6	FA	30	30
7	FDWF	27	30
8	KV	27	30
9	MHAER	29	30
10	MRDS	28	30
11	MZEP	26	30
12	MAM	19	30
13	MGA	26	30

No	Nama Siswa	Total Skor	Skor Maksimal/Anak
14	MJA	28	30
15	MRMS	28	30
16	NK	28	30
17	NAA	26	30
18	NKS	30	30
19	NZA	27	30
20	NHR	28	30
21	RAPV	27	30
22	RWS	28	30
23	RSA	29	30
24	SBA	27	30
25	VYS	21	30
26	WDFP	27	30
27	MWAW	29	30
28	MSJ	28	30
Total Skor		764	840
Persentase Skor		90,95%	

$$\text{Validasi ahli} = \frac{T_s}{T_{sm}} \times 100\%$$

$$\text{Validasi ahli} = \frac{764}{840} \times 100\% = 90,95\%$$

Dari data angket yang telah diisi oleh peserta didik memperoleh hasil dengan skor 90,95%, maka kriteria angket peserta didik terhadap media pembelajaran buku cerita bergambar digital dikategorikan sangat praktis.

D. Uji Keefektifan

1. Deskripsi Uji Coba Terbatas

Produk media pembelajaran sebelum melakukan penelitian, sudah diuji kevalidannya yang terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media. Setelah produk dikatakan valid, media dapat diuji coba terbatas untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran buku cerita bergambar digital. Uji coba terbatas terdiri dari 7 peserta didik yang dipilih secara acak. Media ini dinyatakan efektif bila hasil evaluasi sudah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Tabel 4.7 Hasil posttest uji coba terbatas

No	Nama Peserta Didik	KKM	Hasil	
			Posttest	Kriteria
1	FDWF	70	100	Tuntas
2	KV	70	100	Tuntas
3	MHAER	70	80	Tuntas
4	MGA	70	100	Tuntas
5	NZA	70	80	Tuntas
6	VYS	70	100	Tuntas
7	MSJ	70	100	Tuntas
Total nilai			660	
Presentase Ketuntasan			100 %	

$$P = \frac{\sum \text{jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai} > 70}{\text{peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{\sum 7}{7} \times 100 \% = 100\%$$

Berdasarkan data tabel dapat diketahui bahwa sebanyak 7 peserta didik yang tuntas dengan jumlah 7 peserta didik yang mengikuti posttest tersebut. Dalam hal ini, media pembelajaran bisa efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada skala terbatas. Dilihat dari nilai ketuntasan peserta didik sebesar 100% maka media pembelajaran buku cerita bergambar digital sangat efektif digunakan dalam skala terbatas.

2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Copba Terbatas

Hasil uji terbatas diperoleh melalui angket guru dan peserta didik yang dilaksanakan dengan 7 peserta didik yang telah ditentukan oleh guru. Pada uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui kualitas dari media buku cerita bergambar digital apakah dampak yang baik pada kegiatan proses pembelajaran. Dari hasil nilai evaluasi pembelajaran memperoleh skor 85,7% dan nilai posttest mendapatkan nilai skor 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar digital efektif untuk digunakan.

3. Deskripsi Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan peneliti setelah melakukan uji coba terbatas terlebih dahulu. Uji coba luas dilakukan seluruh peserta didik kelas 4 yang berjumlah 21 peserta didik di SDN Mojoroto 4. Setelah produk media diperbaiki dari ahli materi dan ahli media baru dapat di uji cobakan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media buku cerita bergambar digital. Keefektifan produk dapat dilihat dari hasil nilai posttest. Adapun hasil posttes uji luas sebagai berikut.

Tabel 4.8 Data hasil keefktifan uji luas

No	Nama Siswa	KKM	Hasil	
			Posttest	Kriteria
1	AAP	70	100	Tuntas
2	AML	70	100	Tuntas
3	AGW	70	100	Tuntas
4	AAD	70	75	Tuntas
5	EPADL	70	80	Tuntas
6	FA	70	100	Tuntas
7	MRDS	70	100	Tuntas
8	MZEP	70	85	Tuntas
9	MAM	70	100	Tuntas
10	MJA	70	100	Tuntas
11	MRMS	70	80	Tuntas
12	NK	70	85	Tuntas
13	NAA	70	100	Tuntas
14	NKS	70	45	Tidak tuntas
15	NHR	70	70	Tidak tuntas
16	LAPV	70	85	Tuntas
17	RWS	70	85	Tuntas
18	RSA	70	100	Tuntas
19	SBA	70	85	Tuntas
20	WFPF	70	85	Tuntas
21	MWAW	70	100	Tuntas
Jumlah nilai			1.860	
Rata-rata			88,5%	
Ketuntasan nilai			90,4%	

$$P = \frac{\sum \text{jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai} > 70}{\text{peserta didik yang mengikuti tes}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{\sum 19}{21} \times 100 \% = 90,4\%$$

Berdasarkan tabel 4.8 terdapat 2 peserta didik yang tidak tuntas dan 21 peserta didik yang tuntas. Ketuntasan peserta didik tersebut berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Dilihat dari ketuntasan nilai 90,4% maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar sangat efektif digunakan dalam pembelajaran skala besar.

4. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas

Posttest merupakan soal yang diberikan kepada peserta didik di akhir pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan sang peneliti rata-rata ketuntasan nilai 90,4% dengan 21 peserta didik tuntas dan 2 tidak tuntas dalam pembelajaran materi sejarah kerajaan. Hal tersebut terlihat perbedaan peserta didik yang sebelum menggunakan media sebanyak 12 peserta didik yang nilainya dibawah KKM, dan setelah menggunakan media pembelajaran tersisa 2 peserta didik yang nilainya dibawah KKM. Hal tersebut dapat membuktikan bahwa media pembelajaran efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

E. Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan

1. Kevalidan

Penelitian pengembangan media buku cerita bergambar digital dinyatakan valid apabila telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Kevalidan produk diuji cobakan apabila persentase validasi media buku cerita bergambar digital dengan skor 96,6% dijumlah dengan persentase validasi materi dengan skor 80% kemudian dirata-rata menghasilkan 88,3% dengan kategori sangat valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Kepraktisan

Penelitian pengembangan buku cerita bergambar digital dinyatakan praktis apabila sudah diuji cobakan kepada subjek dan memenuhi kriteria kepraktisan. Dilihat dari lembar angket respon guru dengan skor 80% dan lembar angket respon peserta didik dengan skor 90,95%, kemudian di rata-rata menghasilkan skor 85,47% dengan kategori sangat praktis.

3. Keefektifan

Penelitian pengembangan buku cerita bergambar digital dinyatakan efektif apabila telah diuji cobakan kepada peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar. Pada uji keefektifan ini dilihat pada nilai tes peserta didik kelas 4 menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai diatas KKM yaitu sejumlah 19 peserta didik dari 21 peserta didik yang melakukan posttes. Sehingga anak yang mendapatkan nilai dibawah KKM sejumlah 2 anak. Data menunjukkan dengan persentase peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM 90,4%.

F. Spesifikasi Media Buku Cerita Bergambar Digital

Model yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan Analysis, Desain, Development, Implementation, dan evaluation. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran buku cerita bergambar digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi sejarah kerajaan. Tujuan dikembangkannya media ini yaitu untuk memudahkan peserta didik memahami materi sejarah kerajaan. Pada tampilan media buku cerita bergambar digital memiliki ilustrasi yang , menarik dengan kombinasi warna yang menarik.

G. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Buku Cerita Bergambar Digital

a. Prinsip-prinsip media buku cerita bergambar pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam penggunaannya peserta didik secara langsung mengetahui sejarah berdirinya kerajaan yang berasal dari daerah Kediri. Disamping itu dalam media tersebut terdapat panduan penggunaan buku cerita bergambar yang membantu peserta didik dalam membacanya. Aneka gambar yang menarik juga menjadi penarik khas tersendiri untuk peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Keunggulan media buku cerita bergambar digital.

Media buku cerita bergambar digital memiliki keunggulan diantaranya :

- 1) Media cerita bergambar digital praktis digunakan menggunakan perangkat smartphone.
- 2) Hemat ruang penyimpanan dalam menyimpan buku cerita digital. Hal ini karena buku disimpan dalam smartphone.
- 3) Ekonomis, buku cerita bergambar digital lebih murah daripada buku cerita cetak. Hal ini dikarenakan dari penulis atau penerbit tidak membutuhkan biaya pembuatan dan pengiriman

c. Kelemahan

Di samping media ini memiliki kelebihan, media buku cerita bergambar digital juga memiliki kekurangan, antara lain:

- 1) Buku cerita bergambar digital membutuhkan perangkat seperti komputer, smartphone atau tablet untuk bisa mengakses dan membaca buku digital tersebut.
- 2) Membutuhkan daya listrik dan internet untuk menghubungkan perangkat yang digunakan untuk membaca buku digital.
- 3) Mempengaruhi kesehatan mata karena untuk membaca buku cerita bergambar digital anak akan menatap layar handphone terus menerus.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan di SDN Mojoroto 4 pada media buku cerita bergambar digital materi sejarah Kerajaan Panjalu merujuk pada model ADDIE dengan tahapan *Analysis, Desain, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Maka produk yang dikembangkan sudah melalui desain gambar dan materi menggunakan aplikasi *Medibang* dan *Canva* dengan kombinasi warna tampilan yang menarik. Hingga media melalui tahap perubahan bentuk file flipbook yang siap dibagikan kepada peserta didik.

Media pembelajaran buku cerita bergambar digital pada materi sejarah Kerajaan Panjalu menghasilkan skor validasi 96,6 melalui validasi ahli media sedangkan pada ahli materi mendapatkan skor 80% media dinyatakan sangat valid dan valid.

Media pembelajaran buku cerita bergambar digital pada materi sejarah Kerajaan Panjalu menghasilkan skor 80% melalui angket respon guru, sedangkan pada angket respon peserta didik mendapatkan sebesar 90,95%. Dengan rata-rata skor kedua ahli yaitu 88,3%, maka media pembelajaran dapat dinyatakan sangat praktis.

Media pembelajaran buku cerita bergambar digital pada materi sejarah Kerajaan Panjalu telah diuji keefektifannya pada soal posttest diperoleh hasil 90,4%, sehingga media dapat dikatakan sangat efektif.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas bahwa penelitian pengembangan berimplikasi terhadap daya minat dan semangat peserta didik pada materi sejarah Kerajaan Panjalu kelas 4 Sekolah Dasar. Implikasi dibagi menjadi implikasi teoritis dan praktis.

1. Implikasi Teoritis

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa media buku cerita bergambar digital sangat berpengaruh terhadap daya minat dan semangat peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. Implikasi Praktis

- a. Bagi guru, media buku cerita bergambar dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya pada materi kerajaan.
- b. Bagi peserta didik, media buku cerita bergambar digital membantu meningkatkan pemahaman materi dan daya minat peserta didik pada kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dijadikan sebagai acuan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya dengan inovasi dan ide-ide yang lebih kreatif lagi.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diberikan saran-saran yang dapat diberikan dan ditunjukkan kepada beberapa pihak, yaitu

1. Bagi guru kelas 4

Guru menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk digunakan di sekolah.

2. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan arahan dan motivasi pada guru kelas untuk menggunakan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran dikelas sesuai dengan kebutuhannya.

3. Pihak kampus agar menambah referensi diperpustakaan untuk menunjang dalam penyusunan tugas akhir perkuliahan karena referensi yang tersedia sesuai mata pelajaran yang dicari terbatas.

Ana_shofia_zulfaida

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.unpkediri.ac.id

Internet Source

5%

2

journal.penerbitjurnal.com

Internet Source

1%

3

media.neliti.com

Internet Source

1%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Status Terakreditasi "Baik Sekali"

SK. BAN PT No: 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Jalan K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telepon : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

Nomor : 729.062 /C/FKIP/UN PGRI/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN : 0729078402
Jabatan : Gugus Penjamin Mutu

Menyatakan bahwa:

Nama : Ana Shofia Zulfaida
NPM : 2014060267
Program Studi : Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Lokal Materi Sejarah Berdirinya Kerajaan Panjalu Materi IPS Untuk Peserta Didik Kelas 4 SDN Mojoroto 4

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 6% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi. (Ringkasan hasil plagiasi terlampir)

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 26 Juni 2024
Gugus Penjamin Mutu,



Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.