

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA DAN KARAKTER JUJUR (Penelitian D&D untuk Siswa Kelas III SDN Tanah Baru Kota Cirebon)

Nilamsari Ramadhanti¹, Dadan Djuanda², Ani Nur Aeni³

^{1,2,3}Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

¹Email: nilamsariramadhanti@upi.edu

²Email: dadandjuanda@upi.edu

³Email: aninuraeni@upi.edu

Abstrak

The purpose of this study was to determine the development of picture story designs based on local wisdom to increase reading interest in third grade elementary school students, validated by experts. The research uses illustrated story media to increase the attractiveness of students to reading as well as local wisdom in the city of Cirebon. This research uses D&D method and ADDIE development design. Based on the results of the design / media expert data processing, the validity criteria for the design or media were obtained at 100%. Meanwhile, based on the results of material expert data processing, the validity criteria for the material were obtained at 97.5%. Then the level of validity of the two, namely Very Valid, can be used without revision. Validity is only done once because the results obtained from the two experts are already very valid.

Kata Kunci: Picture story media, increasing reading interest, local wisdom.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 (dalam Chandra, 2016) yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Maka untuk merangsang siswa dibutuhkan media pembelajaran yang disukai oleh siswa. Perlu disadari juga bahwa kegiatan membaca merupakan kegiatan yang sangat bermanfaat bagi semua orang. Banyak hal yang dapat diperoleh dalam kehidupan, jika seseorang rajin membaca. Di dunia pendidikan, menjadikan kegiatan membaca salah satu kebiasaan siswa merupakan harapan bagi semua orang tua dan tenaga pengajar di sekolah. Pembinaan kegiatan membaca ini, tidak lepas dari adanya minat yang besar dari dalam diri siswa untuk mau melakukannya serta pembelajaran bahasa Indonesia yang dikelola dengan baik oleh guru di sekolah. Membaca yang pada hakikatnya termasuk kajian bahasa Indonesia dan dijadikan salah satu materi pengajaran yang penting, diharapkan mampu membangkitkan minat siswa dalam membaca. Guru diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan membaca dengan mengajarkan teknik membaca yang baik serta memanfaatkan fasilitas yang ada agar budaya baca dapat diwujudkan di sekolah. Kegiatan membaca dongeng disertai gambar adalah salah satu hal terbaik yang dapat dilakukan

untuk meningkatkan minat baca. Pemahaman dan penanaman nilai melalui dongeng akan memberikan pengetahuan yang lebih mendalam sehingga siswa dapat dengan mudah mengelolanya dalam kehidupan sehari-hari.

Dongeng

Dongeng merupakan salah satu metode penyebaran informasi yang merupakan bagian dari budaya bangsa ini. Dongeng adalah sarana untuk mewariskan cerita dari nenek moyang kepada generasi berikutnya (Febriani, 2012). Dapat dipahami bahwa dongeng dan pembentukan karakter memiliki tujuan yang terkait erat dengan refleksi ini. Pendidikan akhlak adalah nama lain dari pendidikan karakter. Banyak filosof muslim yang telah membahas masalah ini, seperti Al-Farabi yang menyatakan bahwa akhlak yang baik hanya dapat dicapai melalui disiplin diri dan harus diamalkan secara terus menerus. Selain itu, pendidikan harus diarahkan pada tujuan yang berkaitan dengan akhlak, dan pelajaran yang nantinya memicu hal buruk harus dicegah (Aeni, 2014). Jadi dengan membaca dongeng siswa juga dapat membedakan hal yang baik dan buruk, dilihat dari pesan moral yang biasanya terkandung dalam dongeng. Dengan membaca kita telah membuka kunci untuk membentuk kepribadian yang baik, cara berfikir akan semakin berkembang atau luas dengan membaca (Rohman & Jurusan Pgmi Fakultas Tarbiyah, n.d.). Richard (dalam Laksamana Prastya, 2020) menyatakan bahwa berbicara dapat dipelajari secara alami selama siswa berada di tempat yang membantu mereka menerapkan bahasa, membaca dan menulis harus diajarkan kepada siswa karena keterampilan ini tidak berbakat. Selain itu, tujuan pengajaran membaca harus diberikan kepada siswa karena diharapkan siswa akan mudah memantau dirinya sendiri, terutama menyadari kemajuannya dalam memahami mata pelajaran. Siswa sekolah dasar umumnya menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dan siswa juga sangat menyukai visual (Sari, 2015). Pembelajaran berbasis gambar (visual) cocok digunakan dalam menjawab kebutuhan siswa sekolah dasar yang sedang belajar, karena pembelajar muda cenderung menyukai pembelajaran yang disajikan melalui media visual. Hal ini ditegaskan oleh Aisami (dalam Alghazali, 2019), yang menulis bahwa penggunaan gambar dan video dalam pembelajaran sangat efektif bila dipadukan dengan sistem siswa belajar dan dilakukan sesuai dengan hasil belajar yang diinginkan. Buku yang berupa cerita bergambar yaitu sebuah buku yang didalamnya berisi informasi dan memiliki plot, tokoh, dan alur dapat menjadi sarana pembelajaran yang diminati siswa (Djuanda, 2008 hlm 276). Metode pembiasaan dalam *diary activity* atau kegiatan harian juga dapat diterapkan dalam meningkatkan minat baca, dengan sering menerapkan kegiatan membaca didalam rumah (Aeni, 2011). Untuk melahirkan generasi emas penerus bangsa, guru memiliki peran penting, maka dibutuhkan bahan ajar yang menunjang pembelajaran (Yossy, 2022). Bidang pendidikan juga memerlukan inovasi untuk meningkatkan minat belajar (Vina, 2022).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membuat rumusan-rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana pengembangan desain cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat baca kelas III SD ?
- b. Bagaimana hasil validasi pengembangan cerita bergambar berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III SD ?

Buku cerita bergambar memiliki dua jenis, yaitu buku cerita bergambar yang terdapat kata-kata didalamnya, dan buku cerita bergambar yang tidak terdapat kata-kata didalamnya (Djuanda, 2008 hlm 276). Buku tersebut biasa digunakan untuk prasekolah dan siswa

sekolah dasar di kelas rendah. Sedangkan menurut Roithlen dan Meinbach (dalam Djuanda, 2008 hlm 275) buku bergambar dibagi menjadi lima jenis yaitu buku berhitung, buku abjad, buku bermain, buku konsep, terakhir buku cerita bergambar.

Pengembangan bahan ajar cerita bergambar merupakan salah satu cara untuk membantu siswa memahami dengan mudah dalam pembelajaran. Karena proses pembelajaran tidak selalu dapat berjalan seperti yang diharapkan, biasanya guru dan siswa berfokus hanya pada teks bacaan sehingga membuat siswa jenuh dan bosan maka bahan ajar yang menggunakan cerita bergambar dapat digunakan dalam pembelajaran karena media gambar yang membuatnya lebih menarik (Febriani, 2012).

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari pemecahan masalah pada penelitian di atas maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu media cerita bergambar membuat peserta didik lebih mudah dalam memahami materi.

METODE PENELITIAN

Desain/Metode/Pendekatan/Prosedur Penelitian

Desain

Salah satu desain pengembangan materi ajar yang seringkali digunakan merupakan ADDIE contoh melalui lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Proses pengembangan memerlukan beberapa kali pengujian pakar atau ahli, subyek penelitian secara individu, skala terbatas maupun skala luas (lapangan) dan revisi guna penyempurnaan produk akhir sebagai akibatnya meskipun prosedur pengembangan dipersingkat namun pada sudah mencakup proses pengujian serta revisi sehingga produk yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria produk yg baik, teruji secara realitas serta tidak terdapat kesalahan-kesalahan lagi. Model ADDIE membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah ke dalam urutan-urutan logis, lalu memakai output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya Januszewski dan Molenda (dalam Cahyadi, 2019).

Metode

Metode penelitian ini menggunakan desain dan pengembangan (Design & Development/ D&D). Richey dan Klein (dalam Pratiwi, 2017) mengartikan bahwa model penelitian dan pengembangan diterapkan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana mendesain dan mengembangkan lalu kemudian dievaluasi agar selanjutnya jelas secara empiris. Selain itu dijelaskan dalam berbagai penelitian berbasis design and development method, hasil akhir dari penelitian tersebut ialah menghasilkan sebuah solusi dalam suatu masalah yang dihadapi dimana masalah tersebut masih bersifat praktik. Solusi yang ditemukan dapat berupa pengembangan produk untuk tujuan agar keterampilan siswa menjadi meningkat. Terdapat beberapa prosedur dan model dalam penelitian model D&D yang diungkapkan oleh berbagai ahli. Namun dalam penelitian ini desain atau model yang digunakan yaitu yang dirumuskan oleh Peffers, dkk (dalam Ellis & Levy, 2010) yang terdiri dari enam poin bahasan yaitu sebagai berikut. *Identify the problem, describe the objectives, design & development the artifact, test the artifact, evaluate testing result, and communication the testing results.*

Pendekatan

Penelitian ini memakai pendekatan penelitian kualitatif. Tentang metode penelitian kualitatif, Creswell (dalam Ellis & Levy, 2010) mendefinisikannya sebagai suatu pendekatan atau penelitian untuk menemukan serta tahu suatu fenomena sentral. Untuk mengetahui fenomena sentral ini, peneliti mewawancarai partisipan menggunakan mengajukan pertanyaan umum serta relatif luas Semiawar (pada Ellis & Levy, 2010), info yang disampaikan sang partisipan kemudian dikumpulkan biasanya berupa paragraf. Data yang berupa paragraf kemudian dianalisis. Hasil analisis itu bisa berupa penggambaran atau deskripsi atau dapat jua pada bentuk tema-tema (dalam Ellis & Levy, 2010).

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini memiliki tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan tahap akhir. Tahap Perencanaan, melakukan survey ke SDN Tanah Baru Kota Cirebon, di SD tersebut diketahui masih kurangnya minat baca siswa, berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti membuat media yang meningkatkan minat baca siswa berupa cerita bergambar yang didalamnya juga memuat kearifan lokal Kota Cirebon. Dengan adanya media cerita bergambar berbasis kearifan lokal tersebut, diharapkan selain meningkatkan minat baca siswa, siswa juga menjadi lebih dekat dengan kearifan lokal didaerahnya. Tahap Pelaksanaan, membuat dan menyusun media cerita bergambar yang berjudul "Kisah Cinta Baridin dan Suratminah (Kemat Jaran Goyang)". Setelah pembuatan media selesai, maka dilakukannya validasi oleh ahli dan wali kelas 3 SDN Tanah Baru Kota Cirebon. Setelah itu peneliti mendapatkan hasil penelitian, kemudian mulai disusun menjadi sebuah skripsi. Tahap Akhir, Pada tahap akhir peneliti menentukan kesimpulan setelah selesai menyusun hasil penelitian. Pada tahap ini dapat diketahui apakah media cerita bergambar yang berjudul "Kisah Cinta Baridin dan Suratminah (Kemat Jaran Goyang)" dapat meningkatkan minat baca dikelas 3 SDN Tanah Baru atau tidak.

Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Tanah Baru Kota Cirebon yaitu dengan alamat Jl. Pangeran Drajat No.62 Kota Cirebon, Jawa Barat 45133. Dipilihnya penelitiann ditempat tersebut karena kearifan lokal atau dongeng yang diceritakan di cerita bergambar yaitu dongeng khas Cirebon.

Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama 1 bulan, yaitu terhitung dari bulan Juni 2022 sampai bulan Juli 2022.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian kali ini adalah guru wali kelas III dan siswa sekolah dasar SDN Tanah Baru Kota Cirebon. Peneliti memilih sekolah tersebut dikarenakan permasalahan kurangnya minat baca terutama dalam dongeng kearifan lokal khas Cirebon. Sesuai dengan materi dongeng dikelas III.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam mengumpulkan data menggunakan metode wawancara dan juga *expert judgement*. Wawancara (interviewing) adalah salah satu metode pengumpulan data yang paling umum digunakan dalam studi sosial. Metode ini digunakan ketika subjek penelitian (responden) dan peneliti menghadapi selama pengumpulan informasi untuk tujuan data primer. Wawancara digunakan untuk untuk mengumpulkan fakta yang berkaitan dengan

informasi, keyakinan, perasaan, keinginan dan diperlukan untuk untuk memenuhi tujuan penelitian. Wawancara mengharuskan peneliti dan subjek penelitian untuk bertemu dan berinteraksi secara langsung dan aktif untuk mencapai tujuan dan data yang diperoleh harus baik dan akurat. Wawancara merupakan proses penting dalam melakukan penelitian, khususnya dalam penelitian kualitatif. Secara umum, pewawancara harus berusaha mendapatkan kerjasama yang baik dari subjek penelitian (responden). Tingkat pembelian oleh responden tergantung pada bagaimana peneliti melakukan tugasnya, karena tujuan wawancara adalah untuk memperoleh informasi yang akan dianggap data, data yang diperlukan untuk membangun formula yang baik mungkin untuk mencapai tujuan penelitian (Rosaliza, 2015). Expert Judgment validasi media Cerita Bergambar yang telah dibuat dilakukan dengan teknik Expert Judgement. Expert Judgement dapat mengetahui kelayakan atau relevansi dari media yang telah dibuat, melalui beberapa ahli (Hendrayadi, 2017).

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan data menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menganalisis permasalahan dari wawancara bersama wali kelas 3 SDN Tanah Baru. Wali kelas akan berperan sebagai ahli materi. Ketika sudah menganalisis masalah maka peneliti membuat media pembelajaran yang diharapkan menjadi solusi untuk masalah yang ada, peneliti membuat media cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca. Menggunakan metode D&D dan desain pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil pengolahan data ahli desain / media. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Mengenai metode penelitian kualitatif, Creswell (dalam Ellis & Levy, 2010) mendefinisikannya sebagai suatu pendekatan atau penelitian untuk menemukan dan memahami suatu fenomena sentral. Untuk memahami fenomena sentral ini, peneliti mewawancarai partisipan dengan mengajukan pertanyaan umum dan cukup luas Semiawan (dalam Ellis & Levy, 2010). Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian dikumpulkan. Informasi biasanya berupa kata-kata atau teks. Data yang berupa kata atau teks kemudian dianalisis. Hasil analisis itu dapat berupa penggambaran atau deskripsi atau dapat pula dalam bentuk tema-tema (dalam Ellis & Levy, 2010). Penelitian ini menggunakan desain dan pengembangan (Design & Development/ D&D). Richey dan Klein (dalam Pratiwi, 2017) mengartikan bahwa model penelitian dan pengembangan diterapkan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana mendesain dan mengembangkan lalu kemudian dievaluasi agar selanjutnya jelas secara empiris. Selain itu dijelaskan dalam berbagai penelitian berbasis design and development method, hasil akhir dari penelitian tersebut ialah menghasilkan sebuah solusi dalam suatu masalah yang dihadapi dimana masalah tersebut masih bersifat praktik. Solusi yang ditemukan dapat berupa pengembangan produk untuk tujuan agar keterampilan siswa menjadi meningkat. Terdapat beberapa prosedur dan model dalam penelitian model D&D yang diungkapkan oleh berbagai ahli. Namun dalam penelitian ini desain atau model yang digunakan yaitu yang dirumuskan oleh Peffers, dkk (dalam Ellis & Levy, 2010) yang terdiri dari enam poin bahasan yaitu sebagai berikut. Identifikasi Masalah (Identify the Problem), Mendeskripsikan Tujuan yang Akan dilakukan (Describe the Objectives), Mendesain dan Mengembangkan Produk (*Design & Development the Artifact*), Menguji Coba Produk, Evaluasi Hasil (Test the Artifact and Evaluate Testing Result), Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba Produk (*Communication The Testing Results*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Desain Media Cerita Bergambar

Media cerita bergambar yang dikembangkan telah melalui beberapa tahapan. Model ADDIE digunakan pada desain produk cerita bergambar ini terdapat analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Desain Pengembangan

Pembuatan desain produk cerita bergambar diawali dengan membuat sketsa agar gambar yang nantinya dibuat terarah dan sesuai dengan narasi yang telah dibuat. Sketsa yang dibuat memiliki 18 tampilan, dimulai dari cover luar depan, cover dalam, preliminary, daftar isi, penulis, tentang penulis, pengenalan tokoh 1, pengenalan tokoh 2, tampilan cerita 1, tampilan cerita 2, tampilan cerita 3, tampilan cerita 4, tampilan cerita 5, tampilan cerita 6, tampilan cerita 7, tampilan cerita 8, pesan moral, dan terakhir cover luar belakang. Gambar atau rancangan sketsanya adalah sebagai berikut.

Desain awal berupa sketsa yang dibuat menggunakan aplikasi “Corel Draw” sebagai bayangan dari cerita yang sudah dibuat naskahnya terlebih dahulu, cerita bergambar yang berjudul “Kisah Cinta Baridin dan Raminah (Kemat Jaran Goyang)” kemudian dituangkan lagi kedalam karya yang sudah dikembangkan menjadi buku cerita bergambar, pembuatannya menggunakan aplikasi “ibis Paint x” dan “Canva”.

Pengembangan desainnya dibuat menjadi 3 tahapan yaitu desain mentah atau sketsa, desain karakter dan terakhir mendesain latar tempat didalam cerita tersebut.

Digunakannya 3 aplikasi pembuatan media tersebut karena tampilan warnanya bebas dapat mengkreasi lebih banyak, sehingga lebih mudah untuk mendapatkan media pembelajaran yang efektif, yang nantinya akan ditujukan untuk siswa kelas rendah.

Uji Validasi

Uji validasi dilakukan sebanyak dua kali kepada ahli materi dan juga ahli desain atau media. Untuk penelitian ini digunakan teknik verifikasi keabsahan data, yaitu Pendapat ahli / Expert Opinion. Pendapat ahli adalah validasi data berupa klaim pendapat dan kontribusi ahli atau dalam penelitian ini yang dimaksud dengan ahli yaitu dosen pembimbing (Bungin, 2012, halaman 261,262).

Hasil Pengujian Ahli untuk Media Pembelajaran

Expert Judgment terhadap media dilakukan dengan cara mengisi format penilaian kepada ahli desain dan ahli materi (Wali Kelas 4). Validasi atau pengujian dilaksanakan hanya sekali, karena media yang dikembangkan sudah valid.

Hasil Validasi Ahli Desain Media

Ahli desain melakukan validasi untuk menguji kelayakan desain cerita bergambar dengan judul “Kisah Cinta Baridin & Suratminah (Kemat Jaran Goyang). Validator ahli desain adalah dosen UPI Kampus Sumedang Ibu Ani Nur Aeni, M.Pd. Terdapat dua aspek kelayakan didalam format penilaian, yaitu aspek penulisan (terdapat 2 indikator) dan tampilan desain (terdapat 6 indikator). Dari data hasil uji kelayakan memperoleh skor 32 dari skor maksimal yaitu 32, jika dipersentasekan maka menjadi 100%.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal (32)}}$$

$$\text{Nilai} = \frac{32 \times 100}{32} = 100$$

Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi melakukan validasi untuk menguji kelayakan materi yang terdapat di cerita bergambar dengan judul "Kisah Cinta Baridin & Suratminah (Kemat Jaran Goyang). Validator dari ahli materi adalah wali kelas 3 SDN Tanah Baru Kota Cirebon yaitu Ibu Dewi Indriati, S.Pd. SD. Terdapat dua aspek kelayakan didalam format penilaian, yaitu aspek kelayakan isi (terdapat 5 indikator) dan kebahasaan (terdapat 5 indikator). Dari data hasil uji kelayakan memperoleh skor 38 dari skor maksimal 40, jika dipersentasekan menjadi 97,5%.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal (40)}}$$

$$\text{Nilai} = \frac{38 \times 100}{40} = 97,5$$

Kriteria Validitas Ahli Desain / Media

Berdasarkan hasil pengolahan data didapatkan kriteria validitas pada desain atau media sebesar 100%. Maka tingkat validitas yang diperoleh yaitu **Sangat Valid**, dapat digunakan tanpa revisi.

Kriteria Validitas Ahli Materi

Berdasarkan hasil pengolahan data didapatkan kriteria validitas pada materi sebesar 97,5%. Maka tingkat validitas yang diperoleh yaitu **Sangat Valid**, dapat digunakan tanpa revisi.

Evaluasi

Hasil validasi dari kedua ahli yaitu ahli materi dan ahli desain, keduanya mendapatkan skor yang valid dalam satu kali percobaan, maka tidak perlu lagi adanya putaran kedua karena hasilnya sudah sangat valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Pembahasan

Pembahasan Media Cerita Bergambar Meningkatkan Minat Baca

Setelah studi lapangan di SDN Tanah Baru Kota Cirebon, maka peneliti mendapatkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan bersama dengan wali kelas 3 SDN Tanah Baru Kota Cirebon. Setelah didaparkannya hasil dari wawancara maka diketahui bahwa minat baca siswa kelas 3 SDN Tanah Baru masih kurang, SDN Tanah Baru juga memiliki beberapa media pembelajaran tetapi masih kurang efektif karena sudah banyak yang usang dan tidak menarik lagi bagi siswa. Diketahui juga bahwa siswa sangat tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis gambar karena dapat merangsang daya imajinasi siswa dan lebih menarik untuk dilihat. Karakter jujur siswa SDN Tanah Baru dirasa sudah mulai diterapkan dari sikap disiplin ketika melaksanakan ujian, dan juga mengajarkan kepada siswa untuk menghargai ketika seseorang sudah berkata jujur tetapi untuk keefektifannya kembali lagi kepada siswa. Siswa kelas 3 SDN Tanah Baru juga cukup mengetahui kearifan lokal Kota Cirebon karena ada mata pelajaran Bahasa Cirebon, tetapi masih banyak juga siswa yang acuh dan kurang tertarik. Seperti yang dijelaskan oleh Suprpto dkk (dalam Arsyad, 2011) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang

dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang.

Pembahasan Pengujian Ahli terhadap Media Animasi

Pengujian media cerita bergambar dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli desain atau media dan ahli materi. Keduanya hanya menghasilkan satu kali validasi saja karena hasil dari media cerita bergambar sudah valid. Berikut hasilnya.

Tabel Hasil Validasi Akhir

No	Validasi	Skor yang diperoleh	Persentase
1.	Ahli Desain Media	32	100%
2.	Ahli Materi	38	97,5%

Gambar Tabel Kriteria Validasi. Sumber : Akbar (2013, hlm 42)

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0 % - 100,00 %	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,0 % - 80,9 %	Cukup valid, dapat digunakan namun revisi
41,0 % - 60,9 %	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
21,0 % - 40,9 %	Tidak valid, disarankan perlu membuat instrumen baru
00,0 % - 20,9 %	Sangat tidak valid tidak layak digunakan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, didapatkan beberapa kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah yang ada pada penelitian sebagai berikut. Mengembangkan desain media cerita bergambar ini menggunakan beberapa aplikasi, diantaranya *Corel Draw*, *ibis Paint X* dan *Canva*. Dari mulai desain latar, tokoh dan layout semuanya dilakukan oleh penulis sendiri, naskah ceritanya pun ditulis sendiri oleh penulis yang diangkat dari cerita rakyat Cirebon yaitu "Kisah Cinta Baridin & Suratminah (Kemat Jaran Goyang)". Langkah awal adalah dengan menyusun dan membuat naskah cerita, kemudian mulai membuat sketsa awal menggunakan aplikasi *Corel Draw*, lalu membuat desainnya menjadi lebih nyata dengan menggunakan aplikasi *ibis Paint X* dan *Canva*. Hasil dari desain tersebut kemudian digabungkan menjadi file berbentuk pdf dan dapat dicetak menjadi buku. Dilakukannya validasi oleh para ahli dengan cara penulis memberikan format penilaian yang telah disetujui pembimbing, Ada dua ahli yang memberikan validasi yaitu ahli desain / media dan ahli materi. Hasil dari pengisian format penilaian ahli desain / media yaitu 100% maka termasuk tingkat validitas sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil dari pengisian format penilaian ahli materi persentase yang didapatkan sebesar 97,5% maka termasuk tingkat validitas sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Karena hasil dari ahli desain / media dan ahli materi sudah termasuk kategori sangat valid tanpa adanya revisi maka validitas hanya dilakukan satu kali saja.

BIBLIOGRAFI

- Aeni, A. N. (2011). Menanamkan disiplin pada anak melalui dairy activity menurut ajaran Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 9(1-2011), 1-13.
- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter Untuk Mahasiswa PGSD. UPI Press.
- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50-58.
- Akbar, S. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja
- Alghazali, M. I. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269-282.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Bungin, B. (2012). Penelitian Kualitatif Komunikasi Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Chandra, R. (2016). *Pengembangan media buku cerita bergambar flipbook untuk peningkatan hasil belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Djuanda, 2008. Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Bandung : Penerbit Pustaka Latifah
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54-60.
- Elendiana, M. (2020). *Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 2).
- Ellis, T. & Levy, Y. (2010). A guide for novice researchers: design and development research methods. [Online]. Tersedia di: <http://proceedings.informingscience.org/InSITE2010/InSITE10p107118Ellis725.pdf>
- Fahyuni, E. F., & Bandonno, A. (2015). Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *HALAQA*, 14(1), 75-89.
- Febriani, M. (2012). Pengembangan bahan ajar apresiasi dongeng Banyumas bagi siswa SD kelas rendah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1). Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514-3525.
- Laksamana Prastyana, R. (2020). *Teacher's Strategies in Improving Student's Reading Interest*. 4(2). <https://ojs.unm.ac.id/eralingua>
- Rohman, S., & Jurusan Pgmi Fakultas Tarbiyah, D. (2017). *MEMBANGUN BUDAYA MEMBACA PADA ANAK MELALUI PROGRAM GERAKAN LITERASI SEKOLAH*. 4.

Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2), 71-79.

Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi Pro

Sari, Y., & Yustiana, S. (2021). Efektivitas bahan ajar cerita bergambar bemuatan religius terhadap prestasi belajar siswa kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 175-185.

Surahmi, Y. D., Fitriani, E., Pradita, A. A., Ummah, S. A., & Aeni, A. N. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar Dalam Mengelola Pembelajaran Terpadu Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 135-146.