



Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL CERITA BERGAMBAR UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA SD

Meli Wulandari¹⁾, Febrianti Yuli Satriyani²⁾

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trilogi

¹⁾meliwulan21@gmail.com, ²⁾febriantiyuli@trilogi.ac.id

Histori artikel

Received:
13 Januari 2023

Accepted:
8 Agustus 2023

Published:
8 Agustus 2023

Abstrak

Penelitian ini dibuat berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa SD. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan menghasilkan buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran Tematik yang valid secara teoretis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik memperoleh nilai rata-rata dari ahli bahasa sebesar 82%, ahli media 96%, ahli materi 86%, dan ahli praktisi 90%. Dari rata-rata skor yang dihasilkan maka produk dapat dikategorikan sangat valid atau sangat layak untuk digunakan. Hasil penelitian yang diberikan kepada siswa berupa angket penilaian pada 3 tahap uji coba media dan pada uji coba skala besar memperoleh nilai 95% yang dikategorikan sangat menarik. Penggunaan buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran Tematik terbukti memenuhi aspek kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil nilai *post test* siswa saat uji coba. Hasil nilai siswa mengalami peningkatan sebanyak 22,05% yaitu dari persentase rata-rata nilai *pre test* sebelum penggunaan produk sebesar 68% dimana hanya 11 dari 23 siswa yang lulus standar KKM dan persentase rata-rata nilai siswa saat *post test* atau setelah menggunakan produk sebesar 83% dimana seluruh siswa lulus standar KKM.

Kata-kata Kunci : buku digital, buku cerita bergambar, tematik

*Corresponding author: Meli Wulandari (meliwulan21@gmail.com)

Abstract. This research was made based on the needs and characteristics of elementary student school. This research was carried out with the aim of producing digital picture books for Thematic learning that are theoretically valid and effective for use in learning. The research was conducted using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Illustrated story digital books for thematic learning obtained an average score of 82% of linguists, 96% of media experts, 86% of material experts, and 90% of practitioner experts. From the average score generated, the product can be categorized as very valid or very feasible to use. The results of the research were given to students in the form of an assessment questionnaire at the 3 stages of the media trial and in the large-scale trial a score of 95% was categorized as very interesting. The use of digital picture story books for Thematic learning is proven to fulfill the eligibility aspect for use in learning and has succeeded in increasing student learning outcomes at SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta. This can be proven from the results of students' post-test scores during trials. The results of student scores increased by 22,05% namely the percentage of the average pre-test score before using the product by 68% where only 11 out of 23 students passed the KKM standard and the average percentage of student scores during the post test or after using the product was 83% where all students pass the KKM standard.

Keywords: digital books, picture books, thematic

Latar Belakang

Pembelajaran yang dilakukan di SDN Kuningan Barat 01 Pagi, menggunakan pembelajaran tematik atau Kurikulum 2013, di mana dalam kurikulum yang digunakan siswa dituntut untuk lebih aktif dan mandiri dalam berjalannya proses pembelajaran. Menurut (Wandini, 2017) pembelajaran tematik yaitu suatu pembelajaran yang menggunakan sebuah tema, pembentukan tema dilakukan dengan cara menggabungkan beberapa mata pelajaran secara keseluruhannya, oleh karenanya guru harus bisa membangun keterpaduan melalui tema. Menurut Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar Kurikulum Kompetensi SD/MI, menyatakan bahwa rancangan Kurikulum 2013 menerapkan konsep integratif tematik yang menjadikan pembelajaran dilakukan secara tema, dimana beberapa mata pelajaran dikaitkan antara satu dengan yang lain. Selain itu dalam pembelajaran kurikulum 2013, proses pembelajaran menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar. Adapun pendapat dari (Hidayah, 2015) bahwa pembelajaran tematik menuntut guru untuk kreativitas dalam memilih serta mengembangkan tema dalam pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan siswa, supaya pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

Dari hasil observasi yang dilakukan kepada guru dan siswa di SDN Kuningan Barat 01 Pagi kelas II-A ditemukan bahwa masih banyak siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Banyak faktor yang membuat siswa mendapat nilai di bawah KKM. Setelah peneliti melakukan wawancara kepada siswa ternyata siswa merasa belum paham terhadap materi dan disampikan karena guru hanya menjelaskan dengan cara monoton dan memberikan soal saja, selain itu buku paket tematik yang digunakan tidak banyak memberikan penjelasan mengenai materi yang dibahas. Hal tersebut membuat siswa sulit memahami pembelajaran, terkadang siswa juga merasa bosan mengikuti pembelajaran di kelas

menjadikan siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Setelah di observasi ternyata siswa menyukai pembelajaran yang menampilkan cerita dan video. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru di mana guru merasa masih gagap teknologi oleh karenanya kurangnya inovasi yang guru buat dalam memberikan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman sekarang. Menurut (Tekege, 2017) Pengajar merupakan seseorang yang membangun kondisi belajar siswa secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Oleh sebab itu sebagai seorang pendidik harus dapat mengikuti perkembangan teknologi untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan media pendukung yang dapat membantu siswa untuk termotivasi dan membangkitkan minat siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arsyad, 2007) berpendapat bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Berangkat dari pendapat di atas maka sebagai seorang guru harus dapat menciptakan sebuah media pembelajar yang menarik baik secara digital ataupun cetak yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa nyaman saat mengikuti proses pembelajaran. Karena jika media pembelajaran tidak digunakan dalam proses pembelajaran hal yang terjadi adalah mengalami kesulitan dalam mengajar, materi menjadi monoton dan siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Oleh karenanya, media pembelajaran harus dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Karena semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa menurut (Tafonao, 2018).

Perkembangan Teknologi Informasi masuk ke dalam dunia pendidikan mampu mengadaptasi dan mengintegrasikan dalam proses pembelajaran (Sulistyan et al., 2022). Menurut (Prastowo, 2016) Perkembangan teknologi berdampak kepada bahan ajar. Di mana guru tidak boleh gagap teknologi karena dengan berkembangnya teknologi saat ini menjadikan semakin banyaknya bahan ajar inteaktif berbasis komputer, dan dengan adanya bahan ajar berbasis teknologi semakin memudahkan siswa untuk mengaksesnya. Pendapat lain disampaikan (Anam et al., 2021) bahwa media digital dalam pembelajaran dapat menghidupkan suasana kelas, membantu guru dalam menyampaikan materi, siswa lebih mudah memahami materi, efektif, dan efisien.

Dalam penelitian ini peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan buku digital cerita bergambar. Menurut (Ruddamayanti, 2019) buku digital merupakan sebuah media yang terdiri dari teks, gambar, video, maupun suara dan diterbitkan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya. Menurut (Farenda,

2018) Buku cerita bergambar berfungsi sebagai bahan bacaan siswa sekolah dasar. Selain itu buku cerita bergambar juga dapat dijadikan sumber belajar dalam pembelajaran. Buku digital cerita bergambar yang dibuat oleh peneliti merupakan buku digital cerita bergambar bertemakan anak-anak yang dapat disajikan kepada siswa Sekolah Dasar (SD) untuk membantu jalannya proses pembelajaran. Buku digital cerita bergambar yang dibuat dengan disertai gambar-gambar yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Yuliana, 2018) yang mengatakan bahwa salah satu karakter dari buku cerita bergambar yaitu buku cerita memiliki tampilan yang menarik bagi anak, memiliki bahasa yang dapat dimengerti bagi anak, dan memiliki gambar yang jelas. Buku digital cerita bergambar yang dibuat penulis juga dikemas dengan bahasa yang santai agar mudah dipahami oleh siswa. Oleh karenanya, penulisan teks pada buku cerita bergambar dibuat menggunakan ilustrasi yang menarik guna meningkatkan minat siswa dalam membaca, Hal ini sesuai dengan pendapat (Trimansyah, 2020) dalam buku yang ditulisnya bahwa Porsi gambar atau ilustrasi pada buku bergambar sangat dominan sekitar 70%–90%. Di dalam buku bergambar hanya terdapat beberapa kata atau beberapa kalimat untuk mengantarkan cerita.

Beberapa penelitian terdahulu yang menjadi dasar peneliti pengembangan bahan ajar buku cerita bergambar yaitu, pertama hasil penelitian yang dilakukan oleh (Lihuna Yanto & Yuli Satriyani, 2020) dengan judul *Development Of Digital Pictorial Story Book Based On Multiple Intelligences For Grade V Students Of SDS Yasporbi III Jakarta* penelitian ini mengatakan buku cerita bergambar digital memiliki daya tarik sebesar 91%. Dengan adanya media buku digital ini hasil nilai siswa mengalami peningkatan sebesar 21,12%. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Ramadhani & Setyaningtyas, 2021) dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Tema 4 Hidup Bersih Dan Sehat SD Kelas II” menyimpulkan bahwa Produk buku cerita bergambar yang telah memiliki kualitas yang sangat baik, sesuai dengan kategori hasil validasi yang di dapat sebesar 3,75. Buku cerita bergambar ini memiliki gambar yang menarik dan cerita yang bermanfaat bagi siswa. Dan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Apriliani & Radia, 2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa media buku cerita bergambar yang dibuat dapat meningkatkan dan membantu siswa dalam peoses pembelajaran serta meningkatkan minat membaca siswa”.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti merasa penting melaksanakan penelitian berjudul “Pengembangan Buku Digital Cerita Bergambar Untuk Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II-A SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta”. Tujuan dari artikel ini adalah bagaimana langkah-langkah pengembangan buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik siswa kelas II-A SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta. Menjelaskan

kelayakan buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik siswa kelas II-A SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta. Menjelaskan tingkat efektivitas buku digital cerita buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik siswa kelas II-A SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta.

Metode

Metode yang dilakukan oleh peneliti yaitu *Reasearch and Development* (R&D) dengan model menggunakan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut (Hamzah, 2019) model pengembangan ADDIE berorientasi kelas, menggunakan lima tahapan, diantaranya *Analysis* (Analisa), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan) *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena model pengembangan ini sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan yang sistematis lebih umum dan memiliki keunggulan pada prosedur kerjanya yang juga sistematis. Penelitian model ADDIE juga sederhana, mudah dipelajari, dan lebih mudah dipraktikkan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahapan pertama pada metode pengembangan sistem ADDIE adalah Analisis. Tahapan ini melakukan analisis kebutuhan materi pembelajaran (bahan ajar), analisis kurikulum yang digunakan, analisis karakteristik siswa. Pada tahap analisis karakteristik siswa dapat dilakukan berdasarkan kebutuhan usia. Tahapan usia pengguna telah dijelaskan oleh Jean Piaget dalam (Rusdi, 2019) yaitu tahap sensorimotori, pra operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Setiap anak memiliki batasan kemampuan dalam proses belajar. Selain itu menurut (Rusdi, 2019) analisis karakteristik siswa juga mencakup minat, bakat, keterbatasan, dan kelebihan siswa. Tahap perkembangan siswa kelas II-A pada penelitian ini berada pada tahap operasional konkret dimana tahap ini berada pada rentang usia 6-12 tahun. menurut Matt Jarvis (Ibda, 2015) Piaget percaya, semua individu pasti melalui setiap tingkat, akan tetapi yang membedakannya adalah kecepatan yang dilalui di setiap tahap. Dari hasil observasi peneliti melihat bawah siswa kelas II-A sudah berada pada tahap operasional konkret dimana minat belajar siswa lebih terarah pada kegiatan belajar mengajar yang dikaitkan dengan gambar-gambar, penjelasan yang runtut dan mudah dipahami, aktivitas berkelompok, interaktif dan menyenangkan. Analisis kebutuhan. Tahapan kedua yaitu desain tahap desain ini meliputi kegiatan seperti menyiapkan buku referensi, menyusun struktur materi, menentukan spesifikasi produk yang meliputi non pedagogis, dan Membuat Prototipe Produk. masuk ke tahapan ketiga yaitu pengembangan (*development*), pada tahapan ini dilakukan pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator

CC 2019, validasi buku digital cerita bergambar yang dilakukan oleh validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli praktisi, kelayakan buku digital cerita bergambar serta revisi media tersebut. Selanjutnya terdapat tahapan implementasi, tahapan ini adalah tahap uji coba buku digital cerita bergambar yang telah dibuat. Uji coba ini dilakukan oleh siswa dan guru sebagai pengguna. Setelah dilakukan uji coba, maka tahapan selanjutnya adalah evaluasi. Pada tahapan ini dilakukan perbaikan buku digital cerita bergambar berdasarkan hasil uji coba yang sudah dilakukan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Dhaniawaty et al., 2021).

Subjek dalam penelitian pengembangan adalah siswa kelas II-A SDN Kuningan Barat 01 Pagi. Objek penelitian ini adalah buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan pengisian kuesioner. Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi ahli bahasa, media, materi dan praktisi. Penelitian yang terdapat dalam kuesioner dikonversi menggunakan skala Likert dalam lima level kriteria. Lembar penilaian angket yang telah diisi kemudian dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket. Hal ini dapat dilihat dalam tabel 1.1 dibawah ini :

Tabel 1.1 Kriteria Validasi Produk

No.	Interval Skor	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Valid
2	61% - 80 %	Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Kurang Valid
5	0% - 20%	Sangat Kurang Valid

Data tersebut dianalisis untuk mendapatkan hasil validasai dari hasil angket siswa menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Skor Max}} \times 100\%$$

Rentang skor kriteria diperoleh dengan membagi persentase tinggi dan jumlah kriteria terpilih, sehingga gambaran hasil pengumpulan data kuantitatif menjadi kualitatif dengan pedoman pada tabel 1.2 sebagai berikut:

Tabel 1.2 Kriteria Skor

Rentang Skor	Deskripsi
0%-25%	Kurang
26%-50%	Cukup
51%-75%	Baik
76%-100%	Sangat Baik

Hasil jawaban yang diperoleh dari perhitungan di atas berguna untuk mengembangkan kesimpulan seperti yang dikemukakan oleh Sugiyanto :

1. 0% - 25% = tidak ada aspek kelayakan
2. 26% - 50% = cukup rendah memenuhi aspek kelayakan
3. 51% - 75% = cukup tinggi memenuhi aspek kelayakan
4. 76% - 100% = memenuhi aspek kelayakan

Jadi buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik dapat dikatakan “layak” untuk digunakan untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran apabila produk tersebut mendapatkan presentase kelayakan mencapai $>76\%$. Sebaliknya media pembelajaran dikatakan “tidak layak” jika persentase kelayakan $\leq 76\%$. Hal tersebut dalam dilihat jelas dari tabek 1.3 dibawah ini :

Tabel 1.3 Presentase Kelayakan Produk

Persentase	Kategori
$\bar{x} > 75\%$	Layak
$\bar{x} \leq 0,75$	Tidak Layak

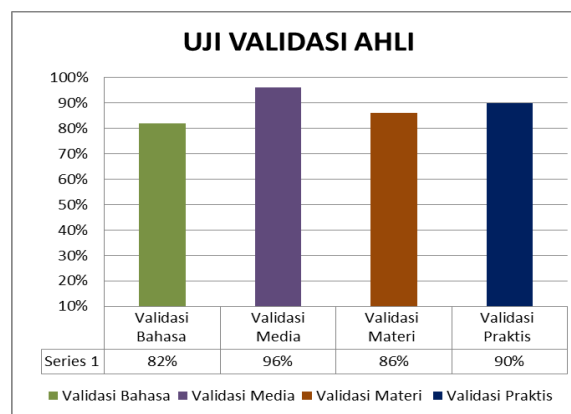
Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media buku digital cerita bergambar yang dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran tematik khususnya tema 2 subtema 2 kelas II-A. Proses Pelaksanaan Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas II-A SDN Kuningan Barat 01 Pagi. Pengembangan buku digital cerita bergambar dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan sebelumnya di mana kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam meningkatkan minat belajar serta memotivasi siswa. Buku digital cerita bergambar yang peneliti buat sesuai dengan karakter siswa dan kebutuhan siswa, serta dapat digunakan baik daring atau luring.

Pada tahap analisis dan desain dilakukan langkah-lankah pembuatan media buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik tema 2 subtema 2 kelas II-A dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter siswa. Dalam membuat buku digital tahapan yang dilakukan yaitu menentukan konsep buku, format ukuran buku dan tipografi, teknik pengerjaan, dan di dapatkan hasil akhir buku. Berikut ini gambaran buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik :

**Gambar 1.1 Sampul****Gambar 1.2 Isi**

Sedangkan pada tahap development (pengembangan) media buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik tema 2 subtema 2 kelas II-A dibuat dan diuji validitasnya oleh ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Dengan mendapatkan hasil pada gambar 1.1 dibawah ini :

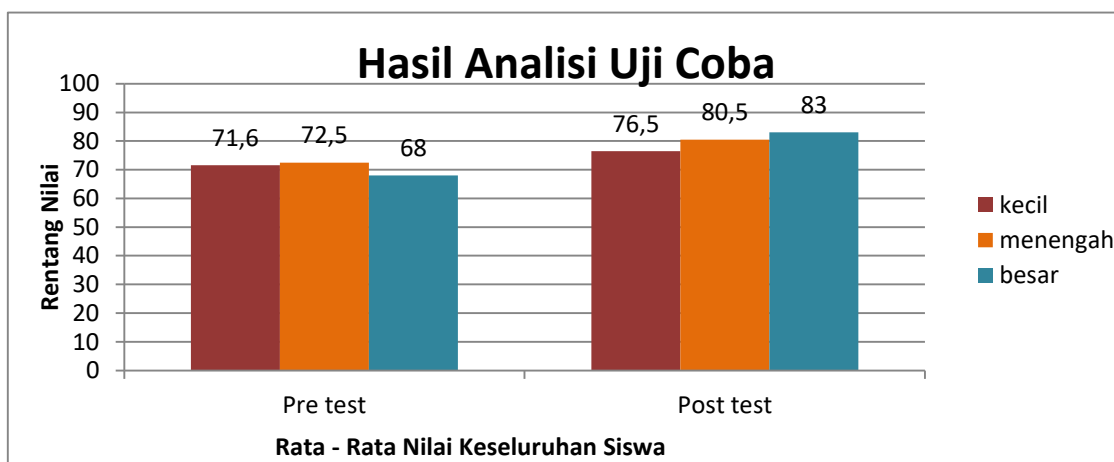
**Gambar 1.3 Uji Validasi Ahli**

Setelah diuji validasi oleh ahli, buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik kemudian diimplementasikan pada 3 skala uji. Uji skala kecil, uji skala menengah, dan uji skala besar. Berikut ini tabel hasil analisis kuesioner siswa :

Tabel 1.1 Hasil Analisis Kuesioner Siswa

	Uji Skala Kecil	Uji Skala Menengah	Uji Skala Besar
Jumlah Soal	10	10	10
Jumlah Responden	4	8	23
Total Skor	175	381	1095
Skor Maksimal	200	400	1150
Presentasi	87,5%	95%	95%
Kriteria	Sangat Menarik	Sangat Menarik	Sangat Menarik

Kelayakan buku digital cerita bergambar dapat dilihat dari hasil nilai anak yang mengalami kenaikan setelah menggunakan buku digital cerita bergambar. Hal ini dapat dilihat dari gambar dibawah ini



Gambar 1.4 Hasil Analisis Uji Coba

Berdasarkan gambar diatas didapatkan data perbandingan nilai siswa saat *pre test* dan *post test*. Dari hasil tersebut didapatkan bahwa nilai siswa mengalami peningkatan sebesar dari setiap uji coba yang dilakukan. Hasil rata-rata nilai siswa kelas II-A SDN Kuningan Barat 01 Pagi dalam uji skala besar saat *pre test* adalah sebesar 68, dengan siswa yang lulus KKM adalah 11 dari 23 siswa. Sementara, hasil rata-rata nilai siswa saat *post test* adalah 83 yang berarti siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 22,05% dan seluruh siswa lulus KKM. Hasil *post test* menunjukkan bahwa penggunaan buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik kelas II-A tema 2 subtema 2 tidak adanya siswa yang tidak lulus KKM atau sebanyak 23 siswa lulus KKM. Angka ini menunjukkan kenaikan yang sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis uji 3 skala hasil persentase yang didapat pada *post test* adalah sebesar 83% Angka ini menunjukkan bahwa hasil uji lapangan produk buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik tema 2 subtema 2 >76%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk buku digital cerita bergambar dikatakan “layak” digunakan atau “memenuhi aspek kelayakan” untuk digunakan siswa Kelas II-A SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta.

Pembahasan

Berdasarkan temuan pada analisis kebutuhan, pembelajaran di kelas II-A SDN Kuningan Barat 01 Pagi bersifat monoton dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, serta membuat bosan dan kurang antusias dalam belajar. Menurut Piaget dalam (Marinda, 2020) siswa sekolah dasar sudah masuk dalam tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), siswa sudah mampu berpikir logis serta membutuhkan contoh-contoh konkret (nyata). Pada analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal kemampuan awal dimana siswa kelas II-A SDN Kuningan Barat 01 Pagi sudah banyak yang mampu membaca, menulis dan berhitung. Namun, masih ada juga

siswa yang masih tergolong belum cakap dalam membaca. Maka diperlukannya media yang membantu siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran dan mengajak siswa untuk berlatih belajar agar siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru. Media pembelajaran menjadi salah satu cara untuk mendukung proses pembelajaran maka diperlukannya media yang membantu siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran dan mengajak siswa untuk berlatih belajar agar siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru. Menurut (Tafonao, 2018) bahwa media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nurrita, 2018) mengatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran berjalannya proses belajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa mampu memahami pelajaran dengan mudah. Efisiensi belajar siswa juga dapat meningkat karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Buku digital cerita bergambar pembelajaran tematik yang dibuat peneliti dikemas menarik, peneliti menambahkan *games*, dimana terdapat beberapa soal tambahan di sudut bawah buku di beberapa halaman. Selain itu juga dilengkapi dengan adanya video animasi yang membuat buku menarik dan membuat siswa semakin antusias dalam menggunakan media buku cerita tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat (Oktaviani, 2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran jika dikemas secara menarik maka akan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka dipilihlah pengembangan buku digital cerita bergambar sebagai peraturan atau alat bantu dalam mendukung proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dalam bentuk keterampilan, pengetahuan, dan sikap siswa.

Penyusunan buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik dibuat menggunakan adobe illustrator CC 2019, gambar yang terdapat pada buku terinspirasi dari kartun buah-buahan rahasia sungai susu dan selanjutnya diolah oleh peneliti menggunakan aplikasi adobe illustrator 2019 dengan menyesuaikan warna dan karakteristik template buku dibuat langsung secara digital dan diwarnai, setelah selesai lalu dilanjutkan dengan proses layout buku hingga selesai. Produk yang dikembangkan berupa buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas II-A di SDN Kuningan Barat 01. Produk yang dikembangkan yaitu buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik dibuat dan didesain disesuaikan tahap tumbuh kembang, karakteristik dan kebutuhan siswa.

Dari hasil validasi yang dilakukan didapatkan hasil bahwa produk buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik sangat valid atau layak untuk diuji cobakan sesuai dengan kategori skala likert. Persentase hasil validasi ahli Bahasa adalah sebesar 82%,

validasi ahli Media 96%, validasi ahli Materi 86%, dan ahli praktis 90%. Menurut Hurlock dalam (Ananda et al., 2022) Pemilihan penggunaan buku cerita bergambar untuk anak SD merupakan salah satu pilihan yang tepat karena anak-anak usia Sekolah Dasar sangat menyukai cerita bergambar, karena beberapa alasan diantaranya yaitu: (1) lewat cerita anak mendapat kesempatan untuk mengenal masalah pribadi dan sosialnya, hal tersebut akan membantu anak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya; (2) cerita bergambar menuntun imajinasi dan menarik rasa ingin tahu anak; (3) mudah dibaca dan dipahami anak, karena anak yang kurang mampu membaca, dapat memanfaatkan gambar untuk memahami isi ceritanya meskipun belum bisa membaca; (4) buku cerita bergambar sudah umum dan tidak sulit untuk ditemukan; (5) buku cerita distimulus oleh gambar agar anak tertarik membaca; (6) cerita bisa dibuat berbentuk serial, sehingga mendorong rasa penasaran anak; (7) tokoh anak menjadikan tokoh andalan; (8) gambar yang ditampilkan dalam cerita penuh warna.

Buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik yang dikembangkan ini sudah melewati tahap evaluasi dan revisi berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi, dan siswa. Maka buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik dikatakan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 2 kelas II-A. Hal ini karena rancangan media dibuat sangat menarik, dan mudah dipahami, serta ada inovasi video yang semakin memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis uji 3 skala hasil persentase yang didapat pada *post test* adalah sebesar 83% Angka ini menunjukkan bahwa hasil uji lapangan produk buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik tema 2 subtema 2 >76%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk buku digital cerita bergambar dikatakan “layak atau efektif” digunakan atau “memenuhi aspek kelayakan” atau terbukti efektif untuk digunakan siswa Kelas II-A SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan buku digital cerita bergambar untuk Pembelajaran Tematik kelas 2 di SDN Kuningan Barat 01 Pagi Jakarta sangat valid dan sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu buku penunjang pada pembelajaran Tematik di Sekolah dan untuk meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa. Pengembangan buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik dibuat berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Desain yang peneliti buat untuk media pembelajaran buku digital cerita bergambar sangat menarik karena dikembangkan dengan memberikan inovasi antara lain terdapatnya video animasi dalam buku, Teka Teki

Silang(TTS), dan pemilihan warna dan animasi yang cocok untuk anak. Penelitian terbukti valid dari hasil validasi ahli yaitu ahli bahasa 82%, ahli media 96%, ahli materi 86%, dan ahli praktisi 90%. Yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,5% maka produk dapat dikategorikan sangat valid atau sangat layak untuk digunakan.

Penggunaan buku digital cerita bergambar untuk pembelajaran tematik terbukti terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas II-A SDN Kuningan Barat 01 Pagi. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil latihan soal peneliti berikan pada saat uji coba produk melalui tiga tahap. Pada tahap pertama saat uji coba produk skala kecil terhadap 4 siswa mendapatkan rata-rata 76,5%, pada skala menengah terhadap 8 orang siswa mendapatkan rata-rata 80,5%, dan pada uji coba skala besar terhadap 23 orang siswa mendapatkan rata-rata 83%, yang berarti hasil belajar siswa meningkat 22,05% dan seluruh siswa lulus KKM.

Daftar Pustaka

- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital Dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal Of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/Ga.V2i2.161>
- Ananda, A., Musaddat, S., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Kelas Iv Sdn 1 Sukamulia. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 452–461. <https://doi.org/10.36312/Jime.V8i1.2658>
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V4i4.492>
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Pt Raja Grafindo Perdasa.
- Dhaniawaty, R. P., Suci, A. L., & Hardiyana, B. (2021). Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Mengenai Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Smp Kelas Vii. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 11(2), 183–194. <https://doi.org/10.34010/Jati.V11i2.5574>
- Farenda, M. F. (2018). *Artikel Ilmiah Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Literasi Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar*. 1–22.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*.
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 33–49.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>
- Kemendikbud. (2013). Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sd/Mi. In *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan* (Issue 1).
- Lihuna Yanto, S., & Yuli Satriyani, F. (2020). Development Of Digital Pictorial Story Book Based On Multiple Intelligences For Grade V Students Of Sds Yasporbi Iii Jakarta. *Candrasangkala: Journal Of Education And History*, 6(2), 14–29. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/candrasangkala/article/view/8888>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.171>
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Dan Pelatihan (Diklat). *Madika: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 91–94. <https://ejournal.perpusnas.go.id/Md/Article/View/728>
- Prastowo, A. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Pt Fajar Interpratama Mandiri.
- Ramadhani, Y. P., & Setyaningtyas, E. W. (2021). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tema 4 “ Hidup Bersih Dan Sehat ” Sd Kelas li. 4(2)*, 509–517. <https://doi.org/10.30605/Jsgp.4.2.2021.1307>
- Ruddamayanti, R. (2019). Pemanfaatan Buku Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang.*, 2, 364–370. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/2750>
- Sulistyan, N. P. T., Maria Goreti Rini Kristiantari, & Nengah Arnawa. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Topik Rangkaian Listrik Untuk Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 25–37. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.654>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tekege, M. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Sma Yppgi Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), 40–52. <https://u-swim.e-journal.id/fateksa/article/view/38>
- Trimansyah, B. (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Pusat Pembinaan Bahasa Dan Sastra, Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Republik.
- Wandini, R. R. (2017). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan*, VII(2), 96–111. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/niz.v7i2.191>
- Yuliana. (2018). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Bahan Ajar Dalam Perkembangan Moral Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak Islamiyah Desa Tanjung Raya*. [http://repository.radenintan.ac.id/3447/1/Skripsi Full.Pdf](http://repository.radenintan.ac.id/3447/1/Skripsi%20Full.Pdf)