

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU BERGAMBAR BERTEMA PENGALAMAN  
MENARIK DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK  
KELAS V SEKOLAH NEGERI JOMBANG IV**

Sayfudin Nur Rohman  
STKIP PGRI Jombang

Jl, Patimura III/20 Jombang 61418  
Telp.(0321) 861319 Fax.(0321)854319  
[Sayfudinnurrohman99@gmail.com](mailto:Sayfudinnurrohman99@gmail.com)

**ABSTRACT**

This research on the development of picture books is motivated by the absence of Indonesian learning media that can help students in writing short stories. In addition, students' difficulties in determining the theme of the short stories to be made are also a fundamental problem in this study. The development of this picture book media aims to first develop a product in the form of picture book media with the theme of interesting experiences in learning to write stories for class V SDN Jombang IV. The second explains the results of the attractiveness of picture book media interesting experiences in learning to write stories for class V SDN Jombang IV. The third is knowing the results of the effectiveness of using picture book media with the theme of interesting experiences in learning story writing skills based on class V pictures at SDN Jombang IV

This study uses educational research with the type of Research and Development (RnD) research using two types of data, namely quantitative data and qualitative data. The development of this learning media refers to the Borg and Gall model by using six steps in its development. Research and information gathering, planning, development of initial product forms, initial field tests, product revisions, main field tests, final revisions and implementation.

The results of the development of this picture book learning media meet the valid criteria with the results of the material expert test reaching a validity level of 80%, media design experts achieving a validity level of 86%, and learning experts achieving a validity level of 84%. The main field trial reached a validity level of 88% which shows that the picture book media is effective and interesting. Whereas in the application of learning in the classroom, students' pre-test results scored 56 and students' post-test results scored 96. Based on the analysis using the T test, it produces t count 0.107 and t table 1.725, which means t count < t table. So it can be concluded that there is a significant difference in the level of ability to write short stories for grade V students of SDN Jombang IV before and after using picture book media. The advice given based on the results of the development of this picture book media is that it is hoped that there will be research on the development of learning media for literary works other than short stories such as novels

**Keywords:** Development, Learning Media, Picture Books, Short Story Writing, Class V SD/MI

## ABSTRAK

Penelitian tentang pengembangan buku bergambar ini dilatar belakangi oleh belum adanya media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat membantu siswa dalam menulis cerpen. Selain itu, kesulitan siswa dalam menentukan tema cerpen yang akan dibuat juga menjadi permasalahan yang mendasar dalam penelitian ini. Pengembangan media buku bergambar ini bertujuan *pertama* mengembangkan produk berupa media buku bergambar bertemakan pengalaman menarik dalam pembelajaran menulis cerita kelas V SDN Jombang IV. *Kedua* menjelaskan hasil kemenarikan media buku bergambar pengalaman menarik dalam pembelajaran menulis cerita kelas V SDN Jombang IV. *Ketiga* mengetahui hasil efektifitas penggunaan media buku bergambar bertemakan pengalaman menarik dalam pembelajaran keterampilan menulis cerita berdasarkan gambar kelas V SDN Jombang IV.

Penelitian ini menggunakan penelitian pendidikan dengan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model Borg and Gall dengan menggunakan enam langkah dalam pengembangannya Penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, uji lapangan awal, revisi produk, uji lapangan utama, revisi akhir dan impelentasi.

Hasil pengembangan media pembelajaran buku bergambar ini memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 80%, ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 86%, dan ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 84%. Uji coba lapangan utama mencapai tingkat kevalidan 88% yang menunjukkan bahwa media buku bergambar efektif dan menarik. Sedangkan dalam penerapan pembelajaran di kelas, hasil *pre-test* siswa mendapat nilai 56 dan hasil *post-test* siswa mendapat nilai 96. Berdasarkan analisis menggunakan uji T menghasilkan t hitung 0,107 dan t tabel 1,725 yang artinya t hitung < t tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kemampuan menulis cerpen siswa kelas V SDN Jombang IV sebelum dan sesudah menggunakan media buku bergambar. Saran yang diberikan berdasarkan hasil pengembangan media buku bergambar ini adalah diharapkan adanya penelitian tentang pengembangan media pembelajaran karya sastra selain cerpen seperti novel

**Kata kunci** : Pengembangan , Media Pembelajaran, Buku Bergambar, Menulis Cerpen, Kelas V SD/MI

## PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar atau SD merupakan momentum awal bagi untuk meningkatkan kemampuan dirinya, Dari bangku sekolah dasarlah mereka mendapatkan imunitas belajar yang kemudian menjadi kebiasaan- kebiasaan yang akan mereka lakukan di kemudian hari. Sehingga peran seorang guru sangatlah penting untuk memiliki kompetensi-kompetensi yang kemudian dapat meningkatkan kemampuan siswanya ( Susanto 2013 :242)

Salah satu keterampilan menulis yang harus dipelajari anak sejak usia dini yakni keterampilan menulis dan memahami sastra anak, Sastra merupakan sesuatu yang menarik yang dapat memberikan hiburan mampu memupuk dan menanamkan rasa keindahan (Nurgiyantoro 2010:100). Banyak anak di jaman sekarang yidak begitu memahami apa itu sastra padahal dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang dicantumkan dalam kurikulum siswa harus mencapai tujuan dalam pembelajaran diarahkan untuk mencapai beberapa tujuan yang harus dimiliki salah satunya yakni kesadaran diri untuk atas pentingnya karya sastra bagi pengembangan diri dan sikap positif siswa terhadap karya sastra (Abidin,2012:17)

Dengan adanya pembelajaran sastra di sekolah dasar yang ditanamkan sejak dini dapat menjadi titik masuk pendidikan karakter pada anak(Zulela, 2013:13). Disamping itu juga siswa dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan dengan pembelajaran sastra siswa bisa menanamkan budi pekerti baik dan mudah memahami sebuah kehidupan dari pengalaman orang lain. Namun yang terjadi di kelas, kemampuan siswa dalam menulis cerpen masih rendah. Pembelajaran menulis cerpen di SD dihadapkan pada berbagai kendala. Kendala tersebut yaitu minat siswa kurang, siswa kesulitan menemukan ide atau inspirasi, siswa kesulitan mendapatkan imajinasi, siswa kesulitan menemukan kata pertama dalam cerpen, siswa kesulitan mengembangkan ide menjadi cerpen. Penelitian ini dilakukan di SDN Jombang IV. Alasan pemilihan lokasi pada sekolah tersebut kerana sebagian siswa kelas V SDN Jombang IV memiliki ketertarikan yang masih rendah terhadap materi menulis cerpen. Selain itu, diperoleh gambaran kondisi siswa awal sebelum penelitian pada saat proses pembelajaran menulis cerita pendek berlangsung. Terlihat siswa tidak terlalu antusias dalam pembelajaran sehingga kegiatan menulis cerpen di kelas menjadi kurang menarik. Siswa beum sepenuhnya memahami konsep menulis cerpen anak. Sekolah belum mempunyai media yang membantu siswa dalam pembelajaran sastra cerita pendek. Dari hasil wawancara dengn guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar Negeri Jombang IV juga dapat diketahui terdapat banyak siswa yang masih kurang terampil dalam menulis cerpen dengan memperhatikan unsur Temam Alur, Tokoh dan Amanat. Berdasarkan informasi yang diperoleh, dengan adanya penggunaan metode ceramah membuat siswa cenderung hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru sehingga siswa terlihat akhif dalam pembelajaran .

Rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran buku bergambar bertemakan pengalaman menarik dalam keterampilan menulis cerita pendek kelas V siswa SDN Jombang IV, sehingga tujuannya adalah untuk menjelaskan proses pengembangan produk berupa media buku bergambar dan mengetahui efektivitas penggunaan media buku bergambar bertemakan pengalaman menarik dalam pembelajaran buku bergambar bertemakan pengalaman menarik dalam pembelajaran menulis cerita pendek kelas V SDN Jombang IV

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat memberikan alternatif untuk menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Dengan penggunaan buku bergambar ini, guru dapat membantu siswa untuk memahami dan mengerti tentang puisi serta lebih mudah melihat kinerja siswa dengan menggunakan buku bergambar. Dapat membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih aktif dan mudah dipahami. Dengan penggunaan buku bergambar ini siswa bisa termotivasi dan mempunyai pandangan untuk menulis sebuah karangan, khususnya cerita pendek. Dapat menambah wawasan tentang penggunaan media bergambar dalam

meningkatkan kemampuan menulis sebuah cerita pendek dan hasil dari penelitian ini nantinya bisa menjadi bekal untuk mengajar ketika sudah menjadi seorang guru.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Jombang IV dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model prosedur yang bersifat deskriptif yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Subyek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran berbasis buku bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan menulis cerita pendek ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V sebagai ahli pembelajaran bahasa Indonesia dan siswa kelas V SDN Jombang IV. Pemilihan SDN Jombang IV sebagai lokasi uji coba didasarkan pada beberapa alasan, yaitu (1) siswa belum sepenuhnya memahami konsep menulis cerita pendek, (2) sekolah belum mempunyai media yang membantu siswa dalam pembelajaran sastra cerita pendek.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mendapat data dari penelitian ini yakni meliputi : (1) Wawancara, (2) Angket, (3) Tes. Uji coba dilakukan pada siswa kelas V SDN Jombang IV. Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas tiga teknik, yaitu : (1) Analisis isi pembelajaran, (2) Analisis deskripsi, (3) Analisis Hasil Tes. Data tersebut dianalisis menggunakan rumus berikut.

$$P \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

**Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase (Arikunto 2010:256)**

| Presentase (%)  | Tingkat Kevalidan   | Keterangan      |
|-----------------|---------------------|-----------------|
| 84 < skor ≤ 100 | Sangat Valid        | Tidak Revisi    |
| 68 < skor ≤ 84  | Valid               | Tidak Revisi    |
| 52 < skor ≤ 68  | Cukup Valid         | Sebagian Revisi |
| 36 < skor ≤ 52  | Kurang Valid        | Revisi          |
| 20 < skor ≤ 36  | Sangat Kurang Valid | Revisi          |

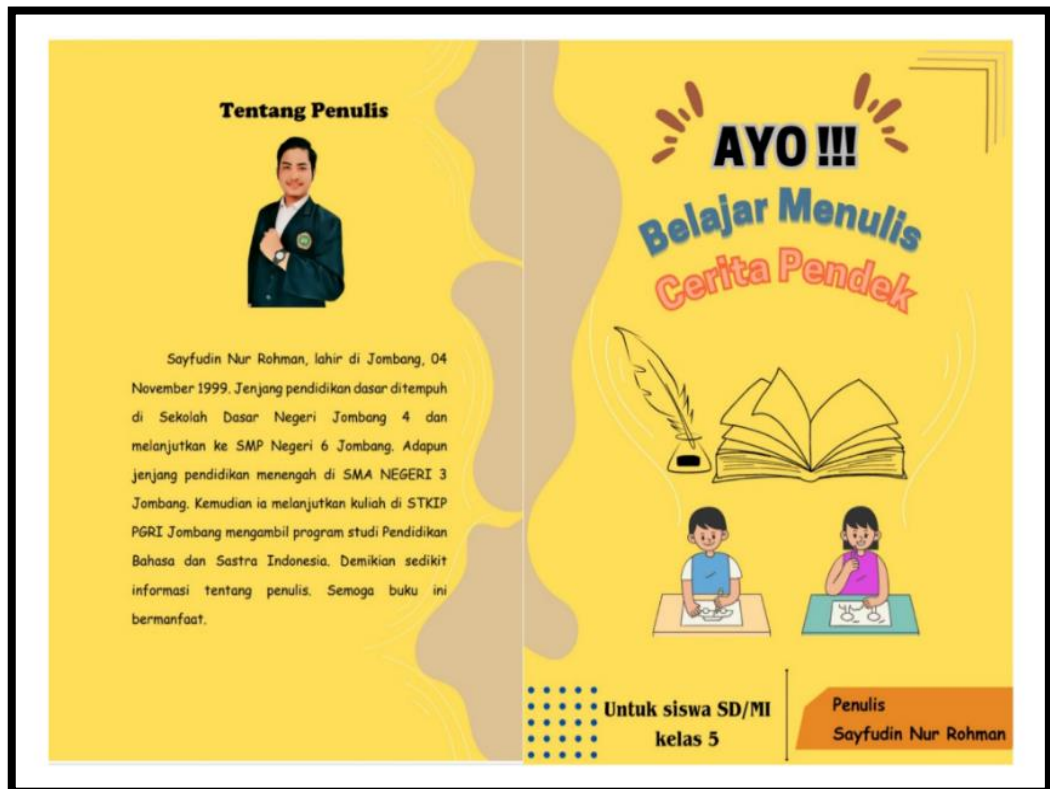
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Proses Pengembangan Buku Bergambar Bertema Pengalaman Menarik

Pengembangan media buku bergambar dilakukan dengan beberapa tahapan yang di mulai dengan penyusunan buku bergambar menggunakan canva apl yang menghasilkan bentuk desain buku bergambar, dan pada tahap akhir terdapat tahap validasi dari ahli materi, ahli desain, dan juga ahli pembelajaran untuk menentukan kelayakan media buku bergambar yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran buku bergambar yang dikembangkan terdiri atas beberapa bagian, diantaranya yakni : halaman depan (cover), kata pengantar, daftar isi, tentang buku ceita bergambar, kompetensi dasar dan kompetensi inti, visi dan motivasi buku bergambar, pemicu ide, memupuk minat menulis, materi tentang cerpen, perintah tugas, ayo bertugas, dan daftar pustaka. Dalam pengembangan media pembelajaran ini siswa diposisikan sebagai subyek dengan melatih dan mengarahkan siswa dari berbagai sisi. Hasil pengembangan media pembelajaran buku bergambar ini digunakan sebagai stimulus dalam pembelajaran menulis cerpen. Akan tetapi, media buku bergambar ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang masih memerlukan perbaikan.

Pengembangan media buku bergambar ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui review, penilaian ahli isi/materi, penilaian ahli desain media, dan penilaian dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Jombang IV yang telah menggunakan media buku bergambar yang dikembangkan. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi yakni meliputi unsur-unsur kelayakan komponen, ketepatan isi, keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran . Adapun hasil tanggapan dari para ahli akan menjadi tolak ukur unyuk menyempurnakan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba lapangan.



### KATA PENGANTAR

Puji Syukur panjatkan ke hadirat Allah SWT. Karena atas rahmat dan ridho-Nya untuk bisa menyelesaikan Buku Cerita Bergambar sebagai media Pembelajaran kelas V dengan baik dan tepat waktu. Buku ini bertema tentang Cerita Pengalaman Menarik dengan kujian sastra Cerpen atau cerita pendek. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada Dra. Mindaudah, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan tugas ini dan juga semua pihak yang terlibat dalam penyusunan Buku Cerita Bergambar ini.

Peran dan Kreativitas guru sangat penting dalam meningkatkan dan menyesuaikan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam buku ini. Guru dapat memperkaya pemahaman dan pengalaman siswa dengan berbagai bentuk kegiatan lain bersumber dari buku-buku dan media pembelajaran yang ada di sekolah. Harapan saya, buku cerita bergambar ini bisa memberikan pengetahuan dan membantu siswa kelas V SD/MI untuk menambah wawasan dalam proses belajar mengajar.

Buku ini masih sangat terbuka dan perlu terus dilakukan perbaikan dan penyempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan para pembaca dapat memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun untuk penyempurnaan buku ini. Atas kontribusinya yang diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Penulis  
Sayfidin Nur Rahman

**VISI DAN MOTIVASI BUKU CERITA BERGAMBAR**

Visi:  
"Membiasakan menungkan gagasan dan pikiran melalui sebuah tulisan"

Motivasi:

- Berjuang meningkatkan taraf hidup melalui media tulisan
- Membangkitkan motivasi hidup, berjuang, berkarya, dan membangun kebijakan atau martabat kemuliaan melalui media tulisan
- Mengembangkan potensi diri menuju kemandirian berfikir kreatif
- Mampu mengembangkan pola pikir yang terstruktur dan bertahap
- Berjiwa kreatif, inovatif, dan inspiratif dalam lingkungan sosial dan lingkungan sekitar.

### STANDAR KOMPETENSI LULUSAN DAN KOMPETENSI INTI KELAS 5

**SK dan KD:**

| Standart Kompetensi   | Kompetensi Dasar  |
|---|---|
| 1. Mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman secara tertulis dalam bentuk karangan, cerita pendek atau Cerpen. | 1.1. Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.<br>1.2. Menulis dialog sederhana antara dua atau tiga tokoh dengan memperhatikan isi serta paranya |

**Kompetensi Inti**

**KI 3** Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

**KI 4** Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Tujuan:

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- Meniknati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

1

2

### Cerpen Pengalaman Menarik Bertamasya

**A. Pendahuluan**

Kalau kita mendengar kata bertamasya tentu yang kita pikirkan tentang liburan dan kegiatan yang menyenangkan. Pengalaman bertamasya adalah salah satu cerita yang akan selalu diingat dan dikenang, terlebih lagi kegiatan bertamasya dilakukan bersama orang tersayang seperti dengan keluarga, teman, dan juga kerabat.





Jadi kalau adik-adik punya pengalaman tentang Bertamasya jangan hanya di ingat-ingat saja, buatlah cerita dengan menulisnya dan menjadi karya cerpen atau cerita pendek. Agar kisah tersebut tidak lupa dan tertulis menjadi sebuah karya buatan sendiri.

**B. Langkah-langkah membuat Cerpen tentang Bertamasya:**

- Ingatlah pengalamanmu saat liburan, rekreasi, berwisata, atau saat mudik di kampung halaman.
- Yang terpenting ingatlah kejadian yang membuatmu terkesan dengan pengalaman tersebut.
- Lalu dengan siapa kamu bertamasyah saat itu, kalau perlu ceritakan keterlibatan tiap tokoh didalam cerpenmu
- Jangan lupa memberikan keterangan waktu dan tempat kejadian serta perasaanmu saat mengalaminya
- Point terakhir buatlah kesimpulan kesan dan pesan, untuk dijadikan sebuah amanat atau pesan moral

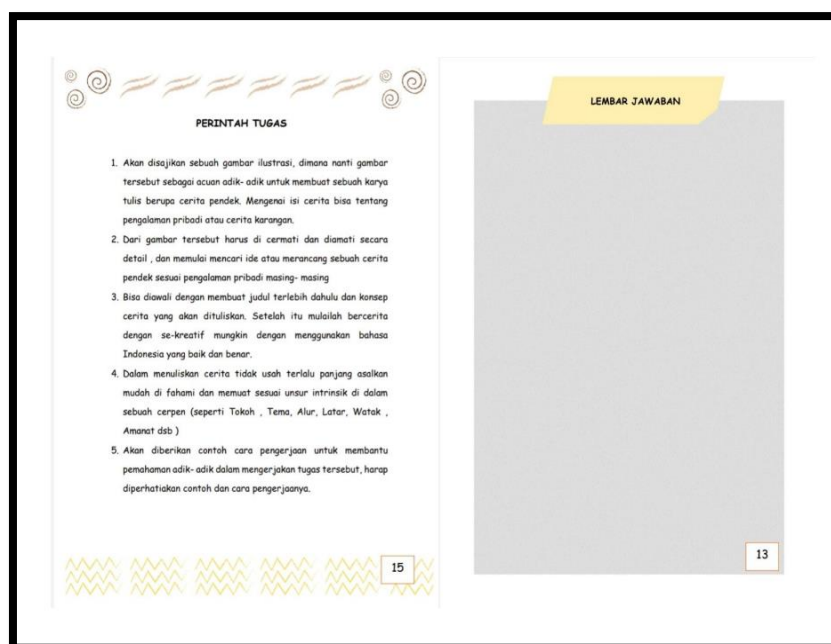
**AYO BERLATIH 1**

Pilihlah salah satu gambar di bawah ini sesuai dengan minat dan keinginan kalian, setelah itu pikirkanlah sebuah ide atau gagasan tentang cerita pengalaman kalian yang berkaitan dengan gambar tersebut. Buatlah judul yang menarik, dan tuliskan cerita pendekmu :) Selamat Mengerjakan !!

11

18



**b. Kualitas Media Buku Bergambar Bertema Pengalaman Menarik**

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Bahasa Indonesia**

| No                   | Kriteria   | Presentase | Tingkat Kevalidan | Keterangan   |
|----------------------|--|------------|-------------------|--------------|
| 1                    | Kesesuaian topik dengan pengembangan media pembelajaran  | 80%        | Valid             | Tidak Revisi |
| 2                    | Keruntutan penyajian pembelajaran menulis cerpan         | 80%        | Valid             | Tidak Revisi |
| 3                    | Kesesuaian Standar Kompetensi dengan Indikator           | 80%        | Valid             | Tidak Revisi |
| 4                    | Kesesuaian Standar Kompetensi dengan Kompetensi Dasar    | 80%        | Valid             | Tidak Revisi |
| 5                    | Kesesuaian isi cerpen dengan gambar                      | 80%        | Valid             | Tidak Revisi |
| 6                    | Kejelasan paparan materi                                 | 80%        | Valid             | Tidak Revisi |
| 7                    | Ketepatan isi materi untuk motivasi siswa                | 80%        | Valid             | Tidak Revisi |
| 8                    | Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran | 80%        | Valid             | Tidak Revisi |
| 9                    | Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran | 80%        | Valid             | Tidak Revisi |
| 10                   | Ketepatan penggunaan ilustrasi                           | 80%        | Valid             | Tidak Revisi |
| ANALISIS KESELURUHAN |  | 80%        | Valid             | Tidak Revisi |

Validasi isi/materi media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang berkompeten di bidang bahasa Indonesia yaki Diana Mayasari S.Pd,M.Pd yang saat ini berkedudukan sebagai dosen di STKIP PGRI Jombang. Hasil validasi yang telah diberikan oleh ahli isi/materi menunjukkan hasil presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran buku bergambar ini mempunyai nilai kualifikasi yang baik dari segi isi/materi, tidak diperlukan revisi yang besar akan tetapi tetap diadakan revisi kecil sesuai dengan komentar dan sarab

dari ahli isi/matri untuk menjadikan media pembelajaran buku bergambar ini lebih baik lagi dari segi kualitas isi pembelajarannya

**Tabel 2. Hasil Validitas Ahli Desain Media Pembelajaran**

| No                          | Kriteria   | Presentase | Tingkat Kevalidan   | Keterangan          |
|-----------------------------|--|------------|---------------------|---------------------|
| 1                           | Desain cover sesuai dengan isi materi                      | 80%        | Valid               | Tidak Revisi        |
| 2                           | Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas V  | 80%        | Valid               | Tidak Revisi        |
| 3                           | Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD kelas V | 80%        | Valid               | Tidak Revisi        |
| 4                           | Gambar sesuai dengan materi                                | 80%        | Valid               | Tidak Revisi        |
| 5                           | Gambar yang digunakan menarik dan nyata                    | 100%       | Sangat Valid        | Tidak Revisi        |
| 6                           | Tata letak gambar menarik                                  | 80%        | Valid               | Tidak Revisi        |
| 7                           | Tata letak tulisan sesuai                                  | 80%        | Valid               | Tidak Revisi        |
| 8                           | Ukuran gambar pada buku tepat                              | 80%        | Valid               | Tidak Revisi        |
| 9                           | Warna pada buku menarik siswa                              | 100%       | Sangat Valid        | Tidak Revisi        |
| 10                          | Layout pada buku menarik                                   | 100%       | Sangat Valid        | Tidak Revisi        |
| <b>ANALISIS KESELURUHAN</b> |  | <b>86%</b> | <b>Sangat Valid</b> | <b>Tidak Revisi</b> |

Analisis desain media pembelajaran dilakukan oleh dosen yang berkompeten di bidang desain terutama desain dalam buku pembelajaran. Dalam validitas desain pembelajaran, peneliti memilih Dr. Fitri Resti Wahyuniarti, M.Pd sebagai validasi desain media yang saat ini berkedudukan sebagai dosen STKIP PGRI Jombang. Hasil validitas yang telah dilakukan oleh ahli desain media mendapatkan presentase 86% yang berarti bahwa media pembelajaran buku bergambar ini layak dan mendapat kualifikasi yang baik dari segi desain.

**Tabel 3. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Terhadap Media Buku Bergambar**

| No | Kriteria  | Presentase | Tingkat Kevalidan | Keterangan   |
|----|---|------------|-------------------|--------------|
| 1  | Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum                                     | 80%        | Valid             | Tidak Revisi |
| 2  | Memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi menulis cerpen | 100%       | Sangat Valid      | Tidak Revisi |



|    |  |            |              |                     |
|----|--|------------|--------------|---------------------|
| 3  | Membantu guru dalam menyampaikan materi  | 100%       | Sangat Valid | Tidak Revisi        |
| 4  | Evaluasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kemampuan menulis cerpen | 80%        | Valid        | Tidak Revisi        |
| 5  | Kesesuaian antara isi materi dengan SK dan KD  | 80%        | Valid        | Tidak Revisi        |
| 6  | Kesesuaian ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran                        | 80%        | Valid        | Tidak Revisi        |
| 7  | Kesesuaian gambar/ ilustrasi dengan materi   | 80%        | Valid        | Tidak Revisi        |
| 8  | Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran                                       | 80%        | Valid        | Tidak Revisi        |
| 9  | Siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia                                  | 80%        | Valid        | Tidak Revisi        |
| 10 | Peran media pembelajaran dalam Bahasa Indonesia  | 80%        | Valid        | Tidak Revisi        |
|    | <b>ANALISIS KESELURUHAN</b>  | <b>84%</b> | <b>Valid</b> | <b>Tidak Revisi</b> |

Selain validasi isi/matri dan desain media pembelajaran , juga dilakukan validasi ahli pembelajaran yang dilakukan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Dalam hal ini penilaian dilakukan oleh Linda Yulianti, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Jombang IV. Secara keseluruhan hasil penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia memperoleh presentasi 84 %. Pencapaian presentase tersebut berada pada kualifikasi valid. Sehingga media pembelahan dalam bentuk bergambar ini layak untuk digunakan siswa mapun guru dalam proses pembelajaran.

**Tabel 4. Hasil Penilaian Angket Siswa Terhadap Media Pembelajaran**

| No | Kriteria   | %   | Tingkat Kevalidan | Keterangan   |
|----|--|-----|-------------------|--------------|
| 1  | Apakah kamu merasa senang saat pembelajaran di mulai menggunakan buku bergambar ?  | 98% | Sangat Valid      | Tidak Revisi |
| 2  | Apakah kamu tertarik mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia tentang menulis cerpen dengan menggunakan media buku bergambar? | 81% | Valid             | Tidak Revisi |
| 3  | Apakah kamu ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut dari materi pembelajaran menulis cerpen?                              | 91% | Sangat Valid      | Tidak Revisi |
| 4  | Apakah materi pembelajaran menulis cerpen pada buku bergambar menarik ?  | 88% | Sangat Valid      | Tidak Revisi |

|               |  |            |                     |                     |
|---------------|--|------------|---------------------|---------------------|
| 5             | Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran menulis cerpen dalam buku bergambar ? | 86%        | Sangat Valid        | Tidak Revisi        |
| 6             | Bagaimana kualitas animasi gambar yang ditampilkan pada buku bergambar ?             | 85%        | Sangat Valid        | Tidak Revisi        |
| 7             | Bagaimana kualitas teks yang digunakan pada buku bergambar ?                         | 95%        | Sangat Valid        | Tidak Revisi        |
| 8             | Apakah kamu paham materi menulis cerpen menggunakan media buku bergambar ini ?       | 81%        | Valid               | Tidak Revisi        |
| 9             | Apakah rasa ingin tahu kamu dalam media buku bergambar ini sangat besar ?            | 73%        | Valid               | Tidak Revisi        |
| 10            | Bagaimana kejelasan contoh yang diberikan dengan materi ?                            | 96%        | Sangat Valid        | Tidak Revisi        |
| <b>Jumlah</b> |  | <b>87%</b> | <b>Sangat Valid</b> | <b>Tidak Revisi</b> |

Kemenarikan media pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media buku bergambar pada materi menulis puisi dapat diketahui dari hasil penilaian angket yang diberikan kepada 12 siswa dengan melalui satu tahap penilaian. Penilaian kemenarikan pada produk pengembangan media pada siswa, dilakukan satu tahap bertujuan untuk memperkuat tingkat kemenarikan media yang diberikan kepada seluruh siswa kelas V SDN Jombang IV yang berjumlah 12 responden dengan pencapaian presentase 87 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media buku bergambar pada siswa kelas V sudah mencapai kriteria sangat menarik dan sangat valid.

**Tabel 5. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pre-Test**

| No                 | Nama | Aspek Penilaian |   |   |   |            | Jumlah    | Nilai | Ket          |
|--------------------|------|-----------------|---|---|---|------------|-----------|-------|--------------|
|                    |      | A               | B | C | D | E          |           |       |              |
| 1                  | AIP  | 3               | 2 | 2 | 2 | 3          | 12        | 48    | Belum Tuntas |
| 2                  | ADS  | 2               | 3 | 2 | 3 | 3          | 13        | 54    | Belum Tuntas |
| 3                  | AZPH | 3               | 3 | 2 | 2 | 3          | 13        | 52    | Belum Tuntas |
| 4                  | ANH  | 3               | 2 | 3 | 3 | 3          | 15        | 56    | Belum Tuntas |
| 5                  | APF  | 3               | 2 | 2 | 3 | 3          | 13        | 52    | Belum Tuntas |
| 6                  | AKSF | 4               | 3 | 3 | 3 | 3          | 16        | 64    | Belum Tuntas |
| 7                  | MR   | 2               | 3 | 3 | 3 | 3          | 14        | 56    | Belum Tuntas |
| 8                  | MZA  | 4               | 3 | 3 | 3 | 3          | 16        | 64    | Belum Tuntas |
| 9                  | MP   | 4               | 2 | 3 | 3 | 4          | 16        | 64    | Belum Tuntas |
| 10                 | NAP  | 4               | 3 | 3 | 2 | 3          | 15        | 60    | Belum Tuntas |
| 11                 | SDM  | 3               | 2 | 3 | 3 | 2          | 13        | 52    | Belum Tuntas |
| 12                 | SAA  | 3               | 2 | 3 | 3 | 3          | 14        | 56    | Belum Tuntas |
| <b>Jumlah Skor</b> |      |                 |   |   |   | <b>170</b> |           |       |              |
| <b>Rata-rata</b>   |      |                 |   |   |   |            | <b>56</b> |       |              |

**Tabel 6. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Post-Test**

| No | Nama | Aspek Penilaian |   |   |   |   | Jumlah | Nilai | Ket    |
|----|------|-----------------|---|---|---|---|--------|-------|--------|
|    |      | A               | B | C | D | E |        |       |        |
| 1  | AIP  | 5               | 4 | 4 | 5 | 4 | 22     | 88    | Tuntas |

|                    |         |   |   |   |   |   |            |              |        |
|--------------------|---------|---|---|---|---|---|------------|--------------|--------|
| 2                  | A D S   | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 22         | 88           | Tuntas |
| 3                  | A Z P H | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 22         | 88           | Tuntas |
| 4                  | A N H   | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 24         | 96           | Tuntas |
| 5                  | A P F   | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 23         | 92           | Tuntas |
| 6                  | A K S F | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25         | 100          | Tuntas |
| 7                  | M R     | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 22         | 88           | Tuntas |
| 8                  | M Z A   | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25         | 100          | Tuntas |
| 9                  | M P     | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 25         | 100          | Tuntas |
| 10                 | N A P   | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 24         | 96           | Tuntas |
| 11                 | S D M   | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 23         | 92           | Tuntas |
| 12                 | S A A   | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 24         | 96           | Tuntas |
| <b>Jumlah Skor</b> |         |   |   |   |   |   | <b>281</b> | <b>1.124</b> |        |
| <b>Rata- rata</b>  |         |   |   |   |   |   |            | <b>93</b>    |        |

**Tabel 7. Menentukan Normalitas Sebaran Data**

| No            | Nama    | Pre-test (x) | Post-test (y) | Gain(d) (y-x) | d <sup>2</sup> |
|---------------|---------|--------------|---------------|---------------|----------------|
| 1             | A I P   | 48           | 88            | 40            | 1600           |
| 2             | A D S   | 54           | 88            | 34            | 1156           |
| 3             | A Z P H | 52           | 88            | 36            | 1296           |
| 4             | A N H   | 56           | 96            | 40            | 1600           |
| 5             | A P F   | 52           | 92            | 40            | 1600           |
| 6             | A K S F | 64           | 100           | 36            | 1296           |
| 7             | M R     | 56           | 88            | 32            | 1024           |
| 8             | M Z A   | 64           | 100           | 36            | 1296           |
| 9             | M P     | 64           | 100           | 36            | 1296           |
| 10            | N A P   | 60           | 96            | 36            | 1296           |
| 11            | S D M   | 52           | 92            | 40            | 1600           |
| 12            | S A A   | 56           | 96            | 40            | 1600           |
| <b>Jumlah</b> |         |              |               | <b>446</b>    | <b>16.660</b>  |

Efektifitas produk pengembangan dalam penelitian ini di ukur dengan melakukan tahap *pre-test* dan *post-test* melalui uji t yang diimplementasikan terhadap siswa kelas V SDN Jombang IV yang berjumlah 12 siswa. Sebelum produk digunakan, masing-masing siswa melakukan pre-test untuk mengetahui seberapa dalam pemahaman siswa terhadap materi cerita pendek. Selanjutnya diteruskan melakukan post-test terhadap 12 siswa setelah siswa mendapat pembelajaran menggunakan produk pengembangan berupa media buku bergambar. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest adalah 56 dan rata-rata nilai post-test adalah 93. Hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest lebih baik dari nilai pretest. Jadi ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Perbedaan yang signifikan juga dibuktikan pada hasil perhitungan uji t yang menjelaskan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Perolehan  $t_{hitung}$

mendapatkan hasil 0.107 dengan uji hipotesis taraf signifikan 0,05 (5%) pada tabel distribusi t bahwa taraf signifikan 0,05 (5%) dengan derajat koefisien (dk = 11) menunjukkan nilai 1,725 yang disebut dengan  $t_{tabel}$ . Melihat nilai rata-rata *post-test* siswa lebih besar daripada *pre-test* siswa, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan media buku bergambar dalam menulis puisi ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa menangkap ide dan membentuk gagasan baru dalam penulisan alur puisi yang akan dibuat sehingga memudahkan bagi siswa dan juga guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

## SIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan media dan uji coba terhadap media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis buku bergambar pada materi menulis puisi siswa kelas 3 SDN 1 Grogol Diwek Jombang, dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Hasil dari ahli isi mendapatkan presentase 80% termasuk dalam kategori valid, dari ahli desain mendapatkan presentase 94% masuk dalam kategori sangat valid, dan dari ahli pembelajaran mendapat presentase 76% masuk dalam kategori valid.
2. Kemenarikan media pembelajaran ini dilihat dari hasil implementasi media dan kemenarikan media pembelajaran dilihat dari hasil perolehan penilaian angket dengan perolehan presentase 85%.
3. Efektivitas media pembelajaran buku bergambar dapat dilihat dari perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa dengan perolehan *pre-test* 52 dan *post-test* 83 yang kemudian dihitung menggunakan uji t-test dengan perolehan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $0,107 > 1,725$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis buku bergambar ini. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media buku bergambar ini hendaknya didukung dengan gambar yang lebih menarik dan lebih mendalam, agar siswa lebih termotivasi dalam mengembangkan kemampuan menulis puisi.
2. Guru yang menggunakan media buku bergambar materi menulis puisi pada siswa kelas V SD/MI yang dikembangkan, sebaiknya mempelajari dan memahami terlebih dahulu bagaimana cara membuat puisi anak dengan menyesuaikan pola pikir siswa kelas rendah agar dalam proses pembelajarannya guru bisa mengarahkan siswa dalam pembuatan karya puisi yang lebih sederhana dan mudah dipelajari.
3. Media pembelajaran berbasis buku bergambar untuk siswa SD/MI ini hanya terbatas pada materi sastra dalam menulis puisi dalam bentuk syair bebas saja, hendaknya untuk penelitian selanjutnya bisa dikembangkan dengan menambahkan materi sastra lainnya seperti kemampuan dalam menulis pantun dan prosa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Susanto, Ahmad.2013.Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar.Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Nurgiyantoro, Burhan.2010.Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak.Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Abidin, Yunus.2014.Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013.Bandung: PT Refika Aditama
- Zulela.2013.Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sstra di Sekolah Dasar.Bandung:PT.Remaja Rosdakarya.
- Arifin,Zaenal.2009.Evaluasi Pembelajaran.Bandung:PT.Remaja Rosdakarya