

**PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BAGI TEMA 1
SUBTEMA 3 SISWA KELAS III SDN CANDIGARON 01 KABUPATEN
SEMARANG**

Fika Ayuni Sabila¹⁾, Suyitno²⁾, Singgih Adhi Prasetyo³⁾.

¹²³ FIP, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penggunaan media cerita bergambar dan kelayakan media cerita bergambar dalam pembelajaran pada tema 1 subtema 3 kelas III SDN Candigaron 01 Kabupaten Semarang. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Populasi yang menjadi sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas III di SD Negeri Candigaron 01 yang berjumlah 30 siswa. Sampling yang digunakan adalah non *probability* dengan jenis teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode (1) kuesioner, (2) wawancara, dan (3) dokumentasi. Pengembangan Media Cerita Bergambar pada tema 1 subtema 3 tentang pertumbuhan hewan kelas III sekolah dasar berdasarkan langkah-langkah dari ADDIE. Rata-rata validasi media diperoleh kevalidan sebesar 98,33% dan rata-rata validasi ahli materi sebesar 96,66% yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Dalam penelitian ini dilakukan uji coba lapangan yang dilakukan di SDN Candigaron 01 dengan menyebar angket tanggapan guru kelas III. Didapatkan hasil presentase tanggapan dari guru sebesar 90% dan presentase tanggapan siswa sebesar 90,66% dapat dinyatakan bahwa media dinyatakan diterima dan dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media, Cerita Bergambar

History Article

Received 1 April 2023

Approved 20 April 2023

Published 1 Mei 2023

How to Cite

Sabila, Fika Ayuni. Suyitno.& Prasetyo, Singgih Adhi (2023). Pengembangan Media Cerita Bergambar Bagi Tema 1 Subtema 3 Siswa Kelas III SDN Candigaron 01 Kabupaten Semarang. IJES, 3(1), 113-122

Coressponding Author:

Jl. Labuhan 2 no.14, Karangtempel, Semarang Timur, Kota Semarang

E-mail: Fikasabila54@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan seseorang, dengan pendidikan seseorang dapat meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, serta potensi yang ada pada dirinya. Tujuan pendidikan nasional berdasar Undang-undang No 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam pembelajaran media pembelajaran berguna untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, media pembelajaran membantu guru untuk menyampaikan materi yang diberikan kepada peserta didik agar mudah dipahami dan memberikan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik.

Menurut Susilana, R., & Riyana, C., (2009) media pembelajaran yaitu (1) wadah dari suatu pesan yang ingin disampaikan, (2) materi yang disampaikan adalah pesan pembelajaran, (3) tujuan yang akan dicapai adalah proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran akan memungkinkan peserta didik belajar lebih banyak serta meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam penyampaian informasi atau isi pesan pembelajaran secara jelas, menarik, bervariasi sehingga dapat digunakan menjadi sarana pencapaian tujuan pembelajaran serta peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar.

Di dalam proses pembelajaran, penggunaan media cerita bergambar dengan cara menunjukkan gambar serta mengajak peserta didik memaparkan isi kejadian pada gambar. Media cerita bergambar dapat meningkatkan beberapa keterampilan pada peserta didik seperti keterampilan membaca, menyimak serta menulis, artinya media yang berupa gambar yang disertai kalimat saling berhubungan satu sama lain sehingga menjadi suatu rangkaian cerita. Hal tersebut dilakukan menyesuaikan dengan karakteristik yang ada pada peserta didik seperti mudah bosan dan kurang tertarik jika hanya disajikan dengan beberapa kalimat dalam cerita. Dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media cerita bergambar, media ini diletakkan di depan kelas dengan tampilan yang jelas supaya mudah terlihat oleh semua peserta didik.

Media cerita bergambar merupakan serangkaian cerita yang disusun dan disajikan secara runtut kemudian siswa dilatih mengungkapkan adegan dan kegiatan tersebut yang apabila dirangkai akan menjadi suatu cerita. Menurut Nurfadillah & Indihadi (2018) media cerita bergambar yaitu cerita dalam bentuk teks dan gambar-gambar yang menyatu dalam keterpaduan, sehingga menjadi ilustrasi yang menggambarkan alur dari cerita yang disajikan. Media cerita bergambar menjadi perantara untuk mengomunikasikan gagasan secara jelas dengan adanya pengungkapan kata-kata yang dipadukan dengan gambar.

Manfaat yang diperoleh dari penggunaan media cerita bergambar yaitu peserta didik mampu memahami isi gambar, sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk membaca dan memahami isi cerita bergambar. Peserta didik perlu adanya media sebagai visualisasi supaya menarik minat pada pembelajaran sehingga akan meningkatkan kemampuan-kemampuan pada peserta didik. Menurut Setianingsih, E. S., & Rais, R., (2016) manfaat dari media pembelajaran sendiri yaitu memudahkan mempelajari mata pelajaran serta media pembelajaran yang dipergunakan harus bisa menarik perhatian peserta didik pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar. Jadi dengan penggunaan media bergambar dapat

merangsang minat dan perhatian siswa, gambar-gambar yang dipilih secara tepat akan membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya.

Di dalam proses pembelajaran, penggunaan media cerita bergambar dengan cara menunjukkan gambar serta mengajak peserta didik memaparkan isi kejadian pada gambar. Media cerita bergambar dapat meningkatkan beberapa keterampilan pada peserta didik seperti keterampilan membaca, menyimak serta menulis, artinya media yang berupa gambar yang disertai kalimat saling berhubungan satu sama lain sehingga menjadi suatu rangkaian cerita. Hal tersebut dilakukan menyesuaikan dengan karakteristik yang ada pada peserta didik seperti mudah bosan dan kurang tertarik jika hanya disajikan dengan beberapa kalimat dalam cerita. Dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media cerita bergambar, media ini diletakkan di depan kelas dengan tampilan yang jelas supaya mudah terlihat oleh semua peserta didik.

Beberapa hal perlu diperhatikan menurut Musfiroh (2008: 126-127) dalam (Damayanti, 2016) bercerita dengan media gambar lepas dan gambar buku sebagai berikut: (1) Pemilihan gambar yang bagus dan sesuai dengan isi cerita, (2) Urutan gambar yang sesuai dengan alur cerita, (3) Gambar tertata dengan urut dan kuasai dengan baik detail cerita yang terkandung, (4) Perlihatkan gambar pada semua peserta didik secara merata sambil terus bercerita, (5) Sinkronkan cerita dengan gambar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian atau pengembangan atau R&D (*Research and Development*) yang dilaksanakan di SDN Candigaron 01 Kabupaten Semarang. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, model ini merupakan singkatan dari (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*) kelima tahapan dalam model ADDIE dilakukan secara sistematis. Menurut Hamzah (2020) model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis, penelitian pengembangan (R&D) dilakukan untuk membuat produk lebih efektif dan efisien berdasarkan manfaat yang dihasilkan dari produk yang dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari lima tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) yang dilakukan secara sistematis.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media cerita bergambar bagi kelas III pada tema 1 sub tema 3 materi tentang pertumbuhan hewan. Tahap *analysis* (Analisis) yaitu tahap mengidentifikasi masalah yang dilakukan untuk menganalisis permasalahan terhadap media yang harus sesuai dengan karakteristik anak. *Design* (Perencanaan) memuat rancangan dalam pembuatan produk. *Development* (Pengembangan) merupakan kegiatan untuk mengembangkan rancangan menjadi suatu produk. *Implementation* (Implementasi) merupakan tahap dimana produk yang telah dinyatakan layak akan di uji coba kepada peserta didik. *Evaluation* (Evaluasi) merupakan tahap untuk menilai kualitas dari produk yang sudah dikembangkan.

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri Candigaron 01 Kabupaten Semarang. Tahap uji coba produk dilakukan di kelas III. Pada studi pendahuluan dilaksanakan dengan melakukan

wawancara terhadap guru kelas III sekolah dasar yaitu SD Negeri Candigarón 01, untuk selanjutnya akan dilakukan pengisian angket analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang dibutuhkan. Teknik Sampling yang digunakan adalah *nonprobability* dengan jenis teknik sampling jenuh. Menggunakan sampling jenuh karena semua anggota populasi dijadikan sampel. Pengambilan sampel ini dilakukan secara menyeluruh yaitu semua peserta didik kelas III SD Negeri Candigarón 01.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner (angket), wawancara, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2018:142) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket digunakan untuk penilaian media yaitu tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan pendidik yang bertujuan untuk menilai kelayakan media cerita bergambar. Dokumentasi adalah bagian dari penelitian yang menandakan legalitas dari penelitian yang dilakukan. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu foto dan video saat melakukan uji coba produk.

Penelitian dan pengembangan produk media Cerita Bergambar menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berdasarkan komentar dan saran dari ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran sebagai perbaikan produk media yang dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan data kuantitatif berdasarkan jumlah skor penilaian yang diperoleh dari angket/kuesioner penilaian oleh ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, respon guru terhadap produk media Cerita Bergambar. Data yang diperoleh dari angket/kuesioner selanjutnya dianalisis dengan cara menghitung skor perolehan.

Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek atau *descriptor* pada angket. Data perolehan dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan tanggapan respon guru. Data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh. Analisis skor yang digunakan yaitu analisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media cerita bergambar ini berbentuk buku yang disusun berurutan dari pembelajaran 1 sampai pembelajaran 6 pada subtema 3 tentang Pertumbuhan Hewan. Media cerita bergambar ini disajikan dalam bentuk yang mudah digunakan yaitu berbentuk buku dengan warna-warni serta awet dan bisa digunakan berulang-ulang. Dalam media cerita bergambar ini memuat karakter animasi yang disukai peserta didik yaitu karakter kartun sesuai dengan karakteristik siswa kelas III Sekolah Dasar. Dalam media cerita bergambar ini juga dilengkapi dengan media interaktif untuk siswa yaitu bacaan penjelasan pertumbuhan hewan dengan desain buka tutup yang mana dapat membuat siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran pada saat menggunakan media cerita bergambar ini.

Desain media pembelajaran Cerita Bergambar dirancang dan dikembangkan oleh peneliti dengan langkah-langkah yaitu membuat rancangan materi pada Microsoft Word, mencari baground dan gambar pendukung seperti karakter animasi dan karakter hewan, memasang baground, materi dan karakter animasi yang sudah dipilih sebelumnya, dengan menggunakan Microsoft Word lalu memilih baground yang cocok dengan materi lalu memasukkan materi disertai gambar pendukung materi serta menambahkan karakter-karakter yang cocok dengan isi

pembelajaran, membuat media interaktif di dalam Media Cerita Bergambar yang dibuat dengan shapes di Microsoft Word dengan diisi materi lalu di print out dan dipotong dan ditempelkan pada media Cerita Bergambar.

Tabel 1. Uji Coba Ahli Media oleh Guru Kelas III SD Negeri Candigaron 01

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|--|--------------------|------|---------------|------------|-------------|
| 1. | Kesesuaian Produk | 8 | 8 | 100% | Sangat Baik |
| 2. | Kelayakan Produk | 12 | 12 | 100% | Sangat Baik |
| 3. | Kontribusi Produk | 11 | 12 | 91,66% | Sangat Baik |
| 4. | Keunggulan Produk | 12 | 12 | 100% | Sangat Baik |
| 5. | Desain Produk | 15 | 16 | 93,75% | Sangat Baik |
| $\text{Presentase} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$ $= \frac{58}{60} \times 100\%$ $= 97\%$ | | | | | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel di atas hasil yang didapatkan dari penilaian oleh Guru Kelas III SD Negeri Candigaron tahap pertama, diketahui bahwa aspek kesesuaian produk mendapat skor 8, aspek kelayakan produk mendapat skor 12, aspek kontribusi produk mendapat skor 11, aspek keunggulan produk mendapat skor 12 dan aspek desain produk mendapat skor 15. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa analisis hasil uji coba media oleh Guru Kelas III SD Negeri Candigaron 01 tahap pertama pada media cerita bergambar memperoleh presentase sebesar 97%. Perolehan persentase tersebut dapat dikatakan media Cerita Bergambar pada rentang nilai 81-100% termasuk pada kategori “Sangat Baik” dan dapat digunakan pada uji coba lapangan tanpa revisi.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Coba Ahli Materi oleh Guru Kelas III SD Negeri Candigaron 01

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|-----|--------------------|------|---------------|------------|-------------|
| 1. | Kesesuaian Materi | 15 | 16 | 93,75% | Sangat Baik |
| 2. | Penyajian | 16 | 16 | 100% | Sangat Baik |
| 3. | Kebahasaann | 20 | 20 | 100% | Sangat Baik |
| 4. | Kompetensi | 8 | 8 | 100% | Sangat Baik |

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100\% \\ &= \frac{59}{60} \times 100\% \\ &= 98,33\% \end{aligned}$$

Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas hasil yang didapatkan dari penilaian oleh ahli materi oleh guru kelas III SD Negeri Candigaron 01 tahap pertama, diketahui bahwa aspek kesesuaian materi mendapat skor 15, aspek penyajian mendapat skor 16, aspek kebahasaan mendapat skor 20, dan aspek kompetensi mendapat skor 8. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi materi oleh guru kelas III SD Negeri Candigaron 01 tahap pertama pada media Cerita Bergambar memperoleh persentase sebesar 98,33%. Perolehan persentase tersebut dapat dikatakan materi pada media Cerita Bergambar pada rentang nilai 81-100% termasuk pada kategori “Sangat Baik” dan dapat digunakan pada uji coba lapangan tanpa revisi.

Hasil validasi dari ahli materi 1 nilai keseluruhan sebesar 95% dengan kriteria “sangat baik” dan hasil validasi ahli materi 2 sebesar 98,33% dengan kriteria “sangat baik” dan rata-rata nilai sebesar 96,66% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi ahli media 1 sebesar 98,33% dengan kriteria “sangat baik” dan hasil validasi ahli media 2 sebesar 98,33% dengan kriteria “sangat baik” dan rata-rata nilai sebesar 98,33% dengan kriteria “sangat baik”. Maka diperoleh hasil bahwa produk media Cerita Bergambar layak digunakan.

Tabel 3. Hasil Tanggapan Guru SDN Candigaron 01

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|-----|------------------------|------|---------------|------------|-------------|
| 1. | Aspek Kesesuaian | 7 | 8 | 87,5% | Sangat Baik |
| 2. | Aspek Kebahasaan | 6 | 8 | 75% | Baik |
| 3. | Aspek Penyajian | 8 | 8 | 100% | Sangat Baik |
| 4. | Efektifitas Bagi Siswa | 7 | 8 | 87,5% | Sangat Baik |
| 5. | Kelayakan Produk | 8 | 8 | 100% | Sangat Baik |

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100\% \\
 &= \frac{36}{40} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Sangat Baik

Berdasarkan tabel hasil tanggapan guru yang didapatkan dari Guru Kelas III SD Negeri Candigaron 01, diketahui bahwa aspek kesesuaian mendapat skor 7 dengan presentase 87,5%, aspek kebahasaan mendapat skor 6 dengan presentase 75%, aspek penyajian mendapat skor 8 dengan presentase 100%, aspek efektivitas bagi siswa mendapat skor 7 dengan presentase 87,5% dan aspek kelayakan produk mendapat skor 8 dengan presentase 100%. Berdasarkan tabel hasil analisis tanggapan guru di atas dapat dijelaskan bahwa SDN Candigaron 01 dengan guru kelas III yaitu Ibu Asfiyatun, S.Pd menjawab angket dengan rata-rata presentase sebesar 90% dengan kategori “sangat baik”. Dapat disimpulkan dari keseluruhan presentase yang diperoleh maka memperoleh rata-rata jawaban sebesar 90% dengan kategori sangat baik.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa terhadap Media Cerita Bergambar

| No. | Aspek yang dinilai | Skor | Skor Maksimal | Presentase | Kriteria |
|-----|------------------------------|------|---------------|------------|-------------|
| 1. | Aspek Kesesuaian | 54 | 60 | 90% | Sangat Baik |
| 2. | Aspek Ketertarikan | 59 | 60 | 98,33% | Sangat Baik |
| 3. | Aspek Kemudahan Pemahaman | 50 | 60 | 83,33% | Sangat Baik |
| 4. | Aspek Peyajian | 49 | 60 | 81,66% | Sangat Baik |
| 5. | Aspek Minat | 60 | 60 | 100% | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil analisis respon siswa kelas III SDN Candigaron 01 di atas terdapat skor penilaian media Cerita Bergambar, aspek kesesuaian sebesar 54 dari total skor 60 dengan presentase 90% dengan kategori “Sangat Baik”, skor aspek ketertarikan sebesar 59 dari total skor 60 dengan presentase 98,33% dengan kategori “Sangat Baik”, aspek kemudahan pemahaman sebesar 50 dari total skor 60 dengan presentase 83,33% dengan kategori “Sangat Baik”, aspek penyajian sebesar 49 dari total skor 60 dengan presentase sebesar 81,66% dengan kategori “Sangat Baik”, aspek minat sebesar 60 dari total skor 60 dengan presentase sebesar 100% dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan tabel 4.19 Menunjukkan bahwa media Cerita Bergambar mendapatkan respon baik dari peserta didik dengan persentase rata-rata respon peserta didik sebesar 90,66% dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini membuktikan

bahwa Media Cerita Bergambar layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran kelas III Sekolah Dasar.

Pada proses penggunaan media cerita bergambar oleh guru kelas III SD Negeri Candigarón 01 didapatkan hasil dari pengamatan peneliti bahwa penggunaan media cerita bergambar oleh guru kelas III pada pembelajaran tema 1 subtema 3 tentang pertumbuhan hewan yaitu media cerita bergambar relatif mudah digunakan saat proses pembelajaran yang mana guru tidak kesulitan dalam mengimplementasikan media pada proses pembelajaran. Guru mudah memahami materi yang akan disampaikan dengan media cerita bergambar karena media berbentuk buku yang sederhana dan tidak rumit untuk digunakan. Proses pembelajaran yang dilakukan guru dengan media cerita bergambar juga melibatkan siswa dalam penggunaannya yaitu pada media cerita bergambar yang dibuat dengan media interaktif disetiap pembelajarannya, jadi peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran dan peserta didik lebih tertarik dan antusias pada saat pelaksanaan pembelajaran, hal tersebut menjadikan suasana pembelajaran yang interaktif antara guru dan peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran. Dengan adanya media cerita bergambar ini membantu guru dalam penyampaian materi tema 1 subtema 3 pertumbuhan hewan yang disampaikan sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik bagi peserta didik.

Selanjutnya dari hasil analisis tanggapan guru kelas III SD Negeri Candigarón 01, diperoleh skor penilaian media cerita bergambar skor penilaian media cerita bergambar, aspek kesesuaian sebesar 8 dari total skor maksimal 8 dengan presentase 100% dengan kategori “Sangat Baik”, skor aspek kelayakan sebesar 12 dari total skor maksimal 12 dengan presentase 100% dengan kategori “Sangat Baik”, skor aspek kontribusi produk sebesar 11 dari total skor 12 dengan presentase 91,66% dengan kategori “Sangat Baik”, skor aspek keunggulan produk sebesar 12 dari total skor maksimal 12 dengan presentase 100% dengan kategori “Sangat Baik”, dan aspek desain produk dengan skor 15 dari total skor maksimal 16 dengan presentase 93,75% dengan kategori “Sangat Baik”. Rata-rata presentase yang diperoleh dari semua aspek sebesar 97% dan dari segi penilaian materi pada media cerita bergambar yaitu diketahui bahwa aspek kesesuaian materi mendapat skor 15, aspek penyajian mendapat skor 16, aspek kebahasaan mendapat skor 20, dan aspek kompetensi mendapat skor 8. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi materi oleh guru kelas III SD Negeri Candigarón 01 tahap pertama pada media Cerita Bergambar memperoleh persentase sebesar 98,33%. Perolehan persentase tersebut dapat dikatakan materi pada media Cerita Bergambar pada rentang nilai 81-100% termasuk pada kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media Cerita Bergambar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa karena media mudah digunakan, menarik dan efektif untuk pembelajaran pada tema 1 subtema 3 tentang pertumbuhan hewan. Peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Cerita Bergambar Bagi Tema 1 Subtema 3 Siswa Kelas III SDN Candigarón 01 Kabupaten Semarang”. Dalam penelitian tersebut bahwa media Cerita Bergambar yang digunakan peneliti dalam proses pembelajaran yang dilakukan pengujian kelayakan dan kevalidan yang meliputi validasi materi, validasi media, angket guru serta pengamatan pada proses pembelajaran. Sehingga diperoleh hasil bahwa media Cerita Bergambar dapat digunakan secara layak sebagai media cerita bergambar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan di SD Negeri Candigaron 01 yaitu dengan tahapan guru menjelaskan materi kepada peserta didik dengan media Cerita Bergambar lalu membacakan tujuan yang akan dicapai. Selanjutnya pembacaan cerita yang ada pada media Cerita Bergambar. Selanjutnya yaitu ke bagian media interaktif yang ada pada media Cerita Bergambar yang mana pada tahap ini siswa diminta maju ke depan oleh guru untuk membacakan proses pertumbuhan hewan pada setiap kotak dalam media. Dalam penelitian ini dilakukan uji coba lapangan yang dilakukan di SDN Candigaron 01 dengan menyebar angket tanggapan guru kelas III. Didapatkan hasil presentase tanggapan dari guru sebesar 90% dan presentase tanggapan siswa sebesar 90,66% dapat dinyatakan bahwa media dinyatakan diterima dan dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini berhasil mengembangkan media Cerita Bergambar pada tema 1 subtema 3 tentang pertumbuhan hewan kelas III sekolah dasar berdasarkan langkah-langkah dari ADDIE. Dari beberapa langkah tersebut ditemukan beberapa masalah dengan melakukan studi pendahuluan di Sekolah Dasar. Melakukan desain produk dengan memperhatikan spesifikasi media yang dipergunakan dalam pembelajaran tematik tema 1 subtema 3 tentang Pertumbuhan Hewan. Supaya media valid, media pembelajaran divalidasi kepada ahli media dan ahli materi untuk dinilai dan diberi saran dan masukan dalam perbaikan media. Rata-rata validasi media diperoleh kevalidan sebesar 98,33% dan rata-rata validasi ahli materi sebesar 96,66% yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *J. Moral Civ. Educ*, 14–24.
- Ani Kadarwati, I. M. (2012). Pembelajaran Tematik Pembelajaran Tematik. *Fenomena*, IV(14), 66.
- Asyhar, Azhar. 2014. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Damayanti, L. (2016). Pengaruh media cerita bergambar terhadap kehidupan sosial anak didik kelompok b tk desa ngepeh saradan madiun tahun ajaran 2014-2015. 03(2), 11–23.
- Nurfadillah, D., & Indihadi, D. (2018). Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penggunaan Media Cerita Bergambar dalam Penguraian Pesan pada Dongeng di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika*, 5(4), 217–225.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 173.

IJES. 3(1). Mei 2023. Sabila, Suyitno, Prasetyo.

Setianingsih, E. S., & Rais, R. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Semarang: Diklat.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.