# Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Wisata Bangkalan untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Wiwik Oktasari[1] dan Tyasmiarni Citrawati[2]
[1,2]*Universitas Trunojoyo Madura*
**Email: wiwikoktasaro@gamil.com*

**Abstrak**

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan buku cerita bergambar sejarah wisata *Aer* Mata *Ebu* dan Benteng Bangkalan untuk kelas V SDN Socah 2. Pengembangan ini menggunakan model 4D yang memiliki 4 tahapan yakni, tahapan *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), development (pengembangan) dan dessiminate (penyebarluasan). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Socah 2. Berdasarkan hasil validasi para ahli didapatkan hasil persentase sebagai berikut, ahli desain perangkat pembelajaran 87,5%, ahli media 87,5 %, ahli materi 92,8% dan ahli materi 84,4%. Hasil validasi dari masing-masing validator mendapatkan rata-rata 88,05% dengan kategori sangat valid. Keefektifan buku cerita bergambar sejarah wisata *Aer* Mata *Ebu* dan Benteng Bangkalan diperoleh dari hasil tes bercerita siswa. Ketuntasan belajar menunjukkan 85% (kriteria tuntas secara klasikal yaitu ≥ 85 % siswa mencapai KKM). Kemenarikan buku cerita bergambar sejarah wisata Aer Mata Ebu dan Benteng Bangkalan diperoleh dari hasil angket respon siswa dan respon guru. Angket respon siswa diperoleh persentase sebesar 95,8 % (sangat menarik) dan angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil penelitian maka buku cerita bergambar sejarah wisata *Aer* Mata *Ebu* dan Benteng Bangkalan, dikatakan valid, menarik dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 5 dan 6 kelas V Sekolah Dasar.
**Kata kunci**: : sejarah, wisata, ahli

***Abstract***

*The aims of this development research were to find out the validity, effectiveness, and attractiveness of developing a picture story book the history of tourism in Aer Mata Ebu and Fort Bangkalan for class V of SDN Socah 2. This development uses a 4D model which has 4 stages, namely the stages of define, design, development and dissemination. The research subjects were fifth grade students at SDN Socah 2. Based on the validation results of the experts, the percentage results were as follows, learning device design experts 87.5%, media experts 87.5%, material experts 92.8% and material experts 84.4% . The validation results of each validator get an average of 88.05% with the category very valid and suitable for use. The effectiveness of Aer Mata Ebu and Fort Bangkalan illustrated storybooks was obtained from the results of the students' storytelling tests. Learning completeness shows 85% (classical completion criteria, namely ≥ 85% of students achieve KKM). The attractiveness of the illustrated storybooks of the tourism history of Aer Mata Ebu and Bangkalan Fortress was obtained from the results of the student and teacher response questionnaires. The student response questionnaire obtained a percentage of 95.8% (very interesting) and the teacher's response questionnaire obtained a percentage of 100%. Based on the results of the research, the illustrated storybooks of the tourism history of Aer Mata Ebu and Bangkalan Fort are said to be valid, interesting and effective so that they can be used as learning media on theme 8 sub-theme 1 learning 5 and 6 for class V Elementary School..*
***Keywords**: history, tourism, exper*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran saat ini tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran dan bahan ajar untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan, 2021:4). Penggunaan media pembelajaran digunakan sebagai alat komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar (Cecep Kustandi, 2020:4).

Media pembelajaran buku cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup digemari di kalangan siswa jenjang sekolah dasar. Buku cerita bergambar sangat digemari oleh anak-anak dan dapat menarik perhatian. Buku cerita bergambar memiliki ciri-ciri yang dapat digunakan sebagai penghias dan penunjang cerita untuk memudahkan proses pemahaman isi buku bergambar. Buku cerita bergambar adalah kumpulan gambar dan cerita (Apriliani & Radia, 2020:995). Buku cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menunjang keterampilan bercerita siswa. Media pembelajaran ini dipilih karena tidak hanya berisi tulisan yang membuat siswa bosan.

Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah menguasai keterampilan berbahasa. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa dan juga merupakan sasaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan berbicara dapat berkembang dengan baik apabila didukung oleh keterampilan berbahasa lainnya yaitu, menyimak, membaca dan menulis. Membaca merupakan kebutuhan setiap siswa dan kemajuan di dalam kosakata dan tata bahasa yang berlangsung selama sekolah dasar. Kesadaran metalinguistic (metalinguistic awareness) membantu siswa meningkatkan proses membaca, karena bermula dari pengenalan, penambahan, serta penguasaan kosakata dan tata bahasa seiring menjadi pandainya siswa membaca. Hal ini juga akan berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa siswa. Bercerita merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan akan didapat apabila seseorang selalu melakukan praktik ataupun latihan. Begitu pula halnya dengan keterampilan bercerita, siswa memerlukan sebuah latihan dan praktik agar berkembang dengan baik. Karena tanpa adanya latihan dan praktik maka keterampilan bercerita tidak akan dikuasai dengan baik. Pembelajaran juga perlu menggunakan media atau bahan ajar yang tepat, agar dapat mewadahi tumbuhnya keterampilan bercerita. (Tantiana Ngura et al., 2018:8).

Penggunaan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk melatih keterampilan bercerita ini diitegrasikan ke pembelajaran tematik kelas V terdapat muatan bahasa Indonesia pada Tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” Subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” pada pembelajaran 5 dan 6 dengan materi teks fiksi dan nonfiksi. Kompetensi Dasar yang termuat yaitu : 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi.

Studi pendahuluan telah dilakukan peneliti pada 29 November 2022 di SDN Socah 2 dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan saat pembelajaran berlangsung yaitu guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat. Pembelajaran menggunakan buku tematik sebagai sumber utama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN Socah 2. Keterampilan bercerita siswa masih rendah, karena pada saat pembelajaran guru pernah melakukan pembelajaran dengan meminta siswa bercerita. Hasilnya banyak yang tidak memenuhi nilai KKM. Nilai KKM di SDN Socah 2 yaitu 70. Hal ini disebabkan karena karakteristik siswa yang cepat lupa dengan apa telah dibaca dan dipelajari sebelumnya. Serta minimnya media pembelajaran yang mendukung untuk digunakan inilah yang membuat guru mengalami kesulitan ketika ingin menerapkan kegiatan pembelajaran bercerita.

Berdasarkan hasil angket yang disebar oleh peneliti mengenai sejarah wisata Bangkalan

"Aer Mata Ebu" dan sejarah "Benteng Bangkalan" ke 30 siswa. Terdapat 26 siswa yang tidak mengetahui wisata "Aer Mata Ebu" beserta sejarahnya. Berdasarkan 30 angket yang disebar, 30 siswa tidak mengetahui keberadaan, bentuk serta sejarah dari Benteng Bangkalan.

Cerita sejarah wisata Bangkalan merupakan salah satu cerita yang harus dijaga kelestariannya bagi generasi penerus agar cerita ini tetap menjadi kearifan budaya dan sejarah lokal yang tidak pernah dilupakan oleh generasi penerus bangsa. Sejarah wisata "Aer Mata Ebu" dan "Benteng Bangkalan" terlebih lagi terdapat di daerah tempat tinggal siswa. sejarah tidak hanya menjadi penghubung peristiwa kelam di masa lalu, melainkan untuk memetik hikmah dari setiap kejadian di masa lalu sebagai pendorong semangat perjuangan untuk memperkuat rasa cinta tanah air dan identitas bangsa (Afrillyan et al., 2021:87). Hal ini yang membuat peneliti ingin mengembangkan buku cerita bergambar untuk mengenalkan salah satu sejarah wisata yang ada di Kabupaten Bangkalan. Sebelumnya juga belum pernah ada buku cerita bergambar yang menceritakan kedua cerita tersebut. Diharapkan dapat menumbuhkan keterampilan bercerita pada siswa.

Keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan bagi semua individu. Hal ini disebabkan keterampilan berbahasa merupakan model untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, dan karakter siswa. Bahasa adalah alat yang paling utama untuk melakukan komunikasi. Untuk dapat berkomunikasi dengan baik, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dilatih kepada siswa yaitu menyimak dan membaca (aktif-reseptit) serta berbicara dan menulis (aktif-produktit) tidak terpisah satu dengan yang lain (Nurgiantoro,2004:108). Menurut Nursiah (2018: 184) bahwa guru hendaknya selalu berupaya membiasakan anak berbicara dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. Untuk kemampuan berbicara siswa hendaknya menggunakan media yang berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran.

Cerita bergambar yang disediakan memberi rangsangan imajinasi siswa untuk menceritakan kembali gambar sehingga berpengaruh terhadap kelancaran berbicaranya. Penggunaan cerita anak bergambar juga dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar karena siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik. Siswa menjadi lebih aktif dan semangat belajar sehingga motivasi belajar siswa semakin bertambah (Oktaviani et al., 2020:34).

Penelitian terdahulu terkait pengembangan buku cerita bergambar yang dilakukan peneliti sebelumnya oleh Tarigan N,T (2019) bahwa penggunaan buku cerita bergambar dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa. Media pembelajaran buku cerita bergambar dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh pendidik dalam meningkatkan minat belajar siswa. Teknik analisis data untuk mengetahui efektivitas buku cerita bergambar menggunakan uji-t berpasangan dengan peningkatan signifikan 0,05. Hasil dari makalah ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan buku cerita bergambar efektif meningkatkan minat siswa dalam membaca dengan skor -26,317 dengan probabilitas (sig) 0,000. Data tersebut menunjukkan bahwa minat membaca dapat meningkat dengan buku cerita bergambar. Unsur-unsur buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengambil judul "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sejarah Wisata Bangkalan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Sehingga cerita ini tetap menjadi kearifan budaya dan sejarah lokal yang tidak pernah dilupakan oleh generasi penerus

bangsa. Serta menjadi media pembelajaran untuk mengasah keterampilan bercerita siswa yang dapat digunakan di SDN Socah 2.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (research & development). Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model 4D yang digagas oleh Tjiagarajan pada tahun 1974 yang memiliki kelebihan secara detail dan disusun secara sistematis. Model 4D terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebarluasan (*disseminate*). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tahap metode 4D secara utuh, hanya saja peneliti melakukan proses *disseminate* secara terbatas. Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar ini hanya ditujukan pada sekolah sebagai sasaran untuk keperluan dan kebutuhan dalam pembelajaran.

Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan akan lebih diperinci dengan mengenal langkah-langkah pengembangan media pembelajaran komik literasi dengan model 4D. Model ini dikemukakan oleh Thiagarajan (1974) bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan model 4D perpanjangan dari *Define, Design, Development, and Dissemination*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model 4D dapat dijelaskan sebagai berikut. (1) *Define* (Pendefinisian) bertujuan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya. Tahap ini merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. (2) *Design* (Perancangan) bertujuan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. (3) *Development* (Pengembangan) bertujuan untuk membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. Terdiri dari validasi produk, pengujian kuantitaif dan pengujian total (4) *Dissemination* (Penyebarluasan) bertujuan untuk menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan kritik yang didapat saat tahap validasi dan pengujian kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatifdigunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media buku cerita bergambar yang dikembangkan. Hasil data dari validasi dihitung menggunakan rumus

$$\text{V- ah} = \frac{TSe}{TSh} x\ 100\ \%$$

Keterangan :

V – ah = Validitas ahli

TSe =Total skor empirik/hasil dari validator

TSh =Total skor maksimal yang diharapkan

Setelah mendapatkan nilai dari masing-masing validator, maka dilakukan perhitungan persentase rata-rata menggunakan rumus berikut.

$$V\text{-}ah = \frac{(VDP)+(AM)+(VAB)+(VM)}{4}$$

Keterangan :

*V-ah* = Validasi ahli

$V_{DP}$ = persentase validitas ahli desain pembelajaran

$V_{AM}$ = Persentase validitas ahli media pembelajaran

$V_{AB}$ = Persentase validitas ahli bahasa
$V_M$ = Persentase validitas ahli materi
(Akbar 2017:83)

Kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui melalui nilai persentase tersebut. setelah dikonversikan ke dalam kriteria validitas sebagai berikut.

Tabel 1.1 Kriteria Hasil Validasi

| No. | Persentase | Kriteria |
|---|---|---|
| 1. | 85,00 % ≤ X ≤ 100 % | Sangat valid |
| 2. | 70,00 % ≤ X < 85,00 % | Valid |
| 3. | 55,00 % ≤ X < 70,00 % | Cukup valid |
| 4. | 40,00 % ≤ X < 55,00 % | Kurang valid |
| 5. | 25,00 % ≤ X < 40,00 % | Tidak valid |

(Akbar 2017) yang dimodifikasi oleh peneliti

Analisis keefektifan dilakukan dengan cara melakukan tes bercerita. Tes bercerita dilakukan terhadap siswa yang telah diberikan buku cerita bergambar lalu berikan waktu untuk mengingat isi cerita. Berikut indikator penilaian keterampilan bercerita siswa menurut Djumingin 2017.

Tabel 1.2 Indikator Penilaian Keterampilan bercerita

| No. | Aspek | Deskripsi | Skor |
|---|---|---|---|
| 1. | Pelafalan | Ucapan sudah standar | 4 |
| | | Pengaruh ucapan asing (daerah) yang mengganggu dan menimbulkan salah ucap yang dapat menyebabkan kesaahfahaman | 3 |
| | | Sering terjadi kesalahan besar dan aksen kuat yang menyulitkan pemahaman menghendaki selalu diulang | 2 |
| | | Ucapan sering tak dapat dipahami | 1 |
| 2. | Ekspresi | Ekspresi sangat mendukung hal yang disampaikan | 4 |
| | | Sebagian besar ekspresi hampir mendukung hal yang disampaikan. | 3 |
| | | Sebagian besar ekspresi tidak mendukung hal yang disampaikan | 2 |
| | | Semua ekspresi tidak mendukung hal yang disampaikan. | 1 |
| 3. | Kesistematisan, kelogisan, dan keruntutan | Urutan informasi sistematis, runtut dan logis. | 4 |
| | | Urutan informasi kurang sistematis, sebagian runtut tetapi logis | 3 |
| | | Urutan informasi kurang sistematis, kurang runtut dan kurang logis. | 2 |
| | | Urutan informasi tidak sistematis, tidak runtut dan tidak logis | 1 |
| 4. | Tata bahasa dan diksi | Penggunaan kata-kata sesuai dengan cerita yang ada pada buku cerita bergambar dan terdapat variasi yang tepat dalam pemilihan kata | 4 |
| | | Penggunaan kata-kata sesuai dengan cerita yang ada pada buku cerita bergambar dan tidak ada variasi yang tepat dalam pemilihan kata | 3 |
| | | Penggunaan kata-kata kurang sesuai dengan cerita yang ada pada buku cerita bergambar dan tidak ada variasi yang tepat dalam pemilihan kata | 2 |
| | | Penggunaan kata-kata tidak sesuai dengan cerita yang ada pada buku cerita bergambar dan tidak ada variasi yang tepat dalam pemilihan kata | 1 |
| 5. | Kelancaran | Pembicaraan dalam segala hal lancar | 4 |
| | | Pembicaraan sering tampak ragu, kalimat tidak lengkap, kurang ajeg (tegak, tetap, dan teratur) | 3 |
| | | Pembicaraan sangat lambat dan tidak ajeg (tegak, tetap, dan teratur), kecuali untuk kalimat pendek dan rutin | 2 |
| | | Pembicaraan selalu terhenti dan terputus-putus | 1 |
| 6. | Volume | Volume suara terdengar oleh seluruh pendengar di dalam ruangan | 4 |
| | | Volume suara terdengar oleh sebagian besar pendengar di dalam ruangan | 3 |
| | | Volume suara terdengar tapi hanya sebagian kecil pendengar di ruangan | 2 |
| | | Volume suara sama sekali tidak terdengar oleh pendengar di dalam ruangan | 1 |

(Djumining 2017)

Hasil perolehan perhitungan data di atas, kemudian disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal di SDN Socah 2. yaitu apabila siswa mendapat nilai lebih besar sama dengan 70, maka siswa dianggap tuntas.

Apabila siswa mendapatkan nilai di bawah 70 maka dianggap tidak tuntas. Berikut tabel kriteria ketuntasan belajar SDN Socah 2 dengan menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar. Hasil Nilai Akhir dalam kriteria baik apabila hasil nilai akhir siswa mencapai ketuntasan klasikal atau sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa dalam kelas mencapai KKM. Menurut Trianto (dalam Royani, 2017:299) yaitu suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat ≥85% siswa yang telah tuntas belajarnya.

Kemenarikan media pembelajaran diukur menggunakan angket respon siswa. Angket diberikan kepada siswa yang ikut dalam pengujian kuantitatif yang berjumlah 6 siswa. Pengujian kuantitatif berfungsi untuk bahan evaluasi sebelum melakukan pengujian total. Pengujian total dilakukan setelah selesai melakukan revisi produk dari hasil masukan pada saat pengujian kuantitatif. Hasil dari angket kemenarikan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Km} = \frac{TSe}{TSh} x\ 100\ \%$$

Keterangan:
Km : Persentase kemenarikan produk
TSe : Total skor empirik yang dicapai
TSh : Total skor yang diharapkan
(Akbar 2017:81)

Kemenarikan media pembelajaran buku cerita bergambar yang diperoleh dari angket respon siswa yang setelah dihitung akan menghasilkan nilai dan kriteria. Kriteria-kriteria kemenarikan media pembelajaran buku cerita bergambar sebagai berikut.

Tabel 1.3 Kriteria Kemenarikan

| No. | Persentase | Kriteria |
|---|---|---|
| 1. | 85,00 % ≤ X ≤ 100 % | Sangat menarik |
| 2. | 70,00 % ≤ X < 85,00 % | Menarik |
| 3. | 55,00 % ≤ X < 70,00 % | Cukup menarik |
| 4. | 40,00 % ≤ X < 55,00 % | Kurang menarik |
| 5. | 25,00 % ≤ X < 40,00 % | Tidak menarik |

(Akbar 2017) yang dimodifikasi oleh peneliti

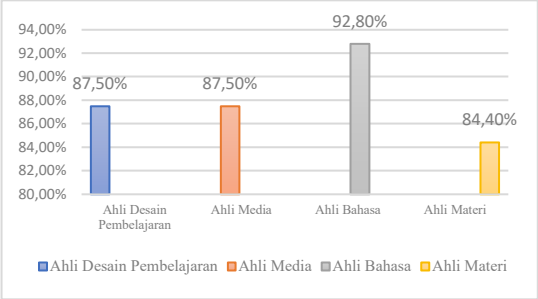
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ialah jenis dari penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa buku cerita bergambar sejarah wisata Aer Mata Ebu & Benteng Bangkalan. Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kemenarikan dan keefektifan dari produk tersebut. Kevalidan buku cerita bergambar dilihat dari hasil validasi ahli. Kemenarikan dilihat dari angket respon peserta didik. Keefektifan dilihat dari tes bercerita siswa. Data-data yang diperoleh peneliti akan di jelaskan sebagai berikut.

1. Tahap *define* (pendefisian)
   Tahap ini berisi tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti untuk menganalisis kebutuhan awal sebagai dasr mengembanagkan produk. Tahap ini berisi analisis kurikulum yang digunakan oleh siswa yaitu menggunakan kurikulum 2013, analisis karakteristik siswa yang diperoleh dari hasil wawancara dengan wali kelas V SDN Socah 2, analisis materi ini lakukan untuk menyesuaikan untuk penggunaan produk yang dikembangkan dan pada produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu diintegrasikan ke dalam Tema 8 Subtema 1 pembelajaran 1,2 pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mengasah keterampilan bercerita siswa, merumuskan tujuan yaitu dilakukan untuk menentukan tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pengembangan produk.
2. Tahap *design* (perancangan)
   Tahap perencanaan ini terdiri dari penyusunan tes, penyusunan tes penelitian ini tidak berupa butir soal etapi menggunakan unjuk kerja dengan bercerita. Selanjutnya pemilihan media, pemilihan media ini dilakukan berdasarkan angket kebutuhan siswa yang dilakukan peneliti. Selanjutnya pemilihan bentuk penyajian, pada tahap ini dilakukan untuk

menentukan format awal sebelum dikembangkannya produk.

3. Tahap *development* (pengembangan)
   Tahap ini dilakukannya validasi dan uji coba pengembangan. Tahap validasi lakukan kepada orang-orang yang berkompeten dibidangnya yaitu terdiri dari validasi perangkat pembelajaran, validasi media pembelajaran, validasi bahasa, validasi materi. Hasil dari validasi disajikan dalam bentuk grafik berikut.




Gambar 1.1 Grafik Hasil validasi

   Uji coba dilakukan terhadap siswa kelas V SDN Socah 2 dengan 2 tahap yaitu pengujian kelompok kecil dan pengujian kelompok besar. Pengujian kelompok kecil terdiri dari 6 siswa yang dilakukan hanya dengan memberi angkat guna menilai dan evaluasi produk yang dikembangkan lalu direvisi untuk selanjutnya dilakukan pengujian kelompok besar. Pengujian ini untuk mengukur tingkat keefektifan produk dan kemenarikan produk.

Keefektifan diukur dengan siswa bercerita setelah membaca buku cerita bergambar "Sejarah Aer Mata Ebu dan Benteng Bangkalan" yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil yang diproleh dari tes unjuk kerja yaitu terdapat 85 % siswa yang tuntas dan berada pada kriteria efektif.

Kemenarikan produk diukur menggunakan angket respon yang diberikan guru dan siswa. Hasil dari angket respon guru yaitu 100% dan hasil angket respon siswa yaitu 85,4 % dengan kriteria sangat menarik.

4. Tahap *dissemination* (penyebarluasan)
   Tahap terakhir ini dilakukan secara terbatas hanya di SDN Socah 2. Alasan penyebarluasan dilakukan secara terbatas yaitu dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Tahap ini lakukan dengan penyerahan produk kepada wali kelas V SDN Socah 2.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa Buku Cerita Bergambar Sejarah Wisata Aer Mata Ebu & Benteng Bangkalan yang valid, efektif dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Buku cerita bergambar dapat digunakan untuk menumbuhkan minta baca siswa dan menciptakan suasana proses pembelajaran yang kreatif. Hal ini membuat siswa menjadi aktif dan dapat membangun pengetahuannya. Buku cerita bergambar adalah cerita dalam bentuk buku yang berisi gambar dan tulisan yang mana tulisan tersebut dapat mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambarnya. Gambar dapat menarik perhatian dan anak-anak lebih suka karena di dalam gambar terdapat bentuk-bentuk objek dan warna yang jelas sehingga anak dengan mudah menggambarkan tokoh yang sebenarnya. Gambaran tokoh dalam cerita berperan sangat penting dalam proses pemahaman isi cerita (Mutia Afnida, 2016:53). Buku cerita bergambar ini digunakan sebagai media untuk mengasah keterampilan bercerita siswa. Keterampilan bercerita yaitu menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain (Bachir 2005: 10). Bercerita adalah upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa anak melalui pendengaran dan kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih keterampilan anak dalam

bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk lisan (Mustakim 2005: 20).

Kevalidan produk yang dikembangkan beserta perangkat pembelajaran yang digunakan telah dinilai atau divalidasi oleh beberapa validator antara lain, ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil kevalidan dari para ahli masing-masing yaitu dari ahli desain pembelajaran mendapatkan 87,5 %, persentase dari validator media pembelajaran mendapatkan 87,5%, persentase dari ahli bahasa mendapatkan 92,8%, dan persentase dari ahli materi mendapatkan 84,4%. Semua persentase dari semua validator di rata-rata yang mendapatkan persentase 88,05% dengan kategori valid dan layak digunakan. Produk dikatakan valid jika kevalidan produk yang dikembangkan yang dicapai minimal dalam kategori valid (Wondo, 2017:80). Buku cerita bergambar Sejarah Wisata Aer Mata Ebu & Benteng Bangkalan telah melalui perbaikan yang sebelumnya mendapatkan saran dan masukan dari para validator untuk menghasilkan produk yang layak untuk diuji cobakan.

Keefektifan produk Buku Cerita Bergambar Sejarah Wisata Aer Mata Ebu & Benteng Bangkalan didapatkan dari hasil bercerita siswa. Nilai hasil bercerita dianalisis untuk mengetahui rata-rata ketercapaian dari penelitian di keefektifan. Nilai tes siswa dianalisis dan dihitung menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal. Tes hasil belajar siswa di rata-rata ketuntasan klasikal pada pengujian total yaitu 85% tuntas. terdapat 4 siswa yang memiliki nilai yang tidak memenuhi KKM sekolah dikarenakan siswa kaku saat bercerita. Pengukuran keefektifan dilakukan secara bersama tidak ada pengujian kuantitatif atau pengujian total. Keterampilan bercerita siswa akan terus baik apabila sering diasah dan dilakukan pembelajaran berbasis cerita sesering mungkin agar siswa terbiasa. Menurut Nursiah (2018: 184) bahwa guru hendaknya selalu berupaya membiasakan anak berbicara dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. Pembelajaran berbicara bukanlah pembelajaran yang sia-sia. Jadi, guru juga harus terampil dan cermat dalam menggunakan media maupun teknik pengajaran untuk melancarkan kemampuan berbicara anak, misalnya menggunakan cerita anak bergambar. Penggunaan cerita anak bergambar juga dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar karena siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik. Siswa menjadi lebih aktif dan semangat belajar sehingga motivasi belajar siswa semakin bertambah (Oktaviani et al., 2020:35).

Kemenarikan produk Buku Cerita Bergambar Sejarah Wisata Aer Mata Ebu & Benteng Bangkalan dapat dilihat melalui hasil angket respon siswa yang dilakukan di uji coba siswa total. Nilai yang didapat dari angket respon siswa tentang kemenarikan media pembelajaran yaitu 95,80% dan untuk respon guru mendapatkan persentase 100% dengan kriteria sangat menarik dan dapat digunakan. Siswa tertarik menggunakan buku cerita bergambar karena buku cerita bergambar tidak hanya berisi tulisan saja. Gambar dapat menarik perhatian dan anak-anak lebih suka karena di dalam gambar terdapat bentuk-bentuk objek dan warna yang jelas sehingga anak mudah dalam menggambarkan tokoh yang sebenarnya. Gambaran tokoh dalam cerita berperan sangat penting dalam proses pemahaman isi cerita (Mutia Afnida, 2016:53). Penggunaan buku cerita bergambar bisa menjadi salah satu pilihan yang bagus karena anak-anak menyukai cerita-cerita dan gambar-gambar yang penuh warna (Hendra Adipta, 2016:989).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan buku cerita bergambar sejarah wisata Bangkalan yang berjudul “Sejarah Wisata Aer Mata Ebu &

Benteng Bangkalan" yang sudah dijelaskan dan dipaparkan oleh peneliti, diperoleh kesimpulan bahwa produk yang dihasilkan itu valid, efektif dan menarik. Keterampilan bercerita siswa hendaknya lebih sering diasah agar siswa terbiasa dan lebih luwes dalam berkomunikasi.

## DAFTAR PUSTAKA

Amanda M. Tingginehe, J. O. (2019). Perencanaan Pariwisata Hijau Di Distrik Roon Kabupaten Teluk Wondama, Papua Barat. Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota , 511-520.

Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. Jurnal Kredo, 71-90.

Bandono, E. F. (2015). Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. Halaqa, 75-89.

Cecep Kustandi, M. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyrakat. Yogyakarta: Prenada Media.

Chaeruddin. (2016). Cerita Sebagai Metode Penanaman Nilai-Nilai Moral Bagi Anak. Pendidikan, 253-262.

Desiningrum, E. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. Jurnal Inovasi Penelitian, 967-974.

Dr. E. Kosasih, M. P. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Dalam M. P. Dr. E. Kosasih, Pengembangan Bahan Ajar (hal. 1). Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.

Eka Mei Ratnasari, E. Z. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan,, 267-275.

Eliyanti, M. (2016). Pengelolaan Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar. Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan, 207-213.

Eni Suryaningsih, L. F. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Siswa SD. Profesi Pendidikan Dasar, 112 - 124.

Hakim, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PAI. Lentera Pendidikan, 59-72.

Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group (Issue Mei).

Hendra Adipta, M. M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. Jurnal Pendidikan, 989-992.

Laily, I. N. (2022, Januari 27). Pengertian Teks Nonfiksi, Ciri-Ciri, Jenis, dan Cara Menulisnya. Diambil kembali dari Kata Data: https://katadata.co.id/safrezi/berita/61f234b9dca5d/pengertian-teks-nonfiksi-ciri-ciri-jenis-dan-cara-menulisnya

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 2(2), 311–326. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara

Mariana, S., & Zubaidah, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul. Jurnal Prima Edukasia, 3(2), 166. https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6538

Mustofa Abi Hamid, R. R. (2020). Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Mutia Afnida, F. D. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar Dalam Pengembangan Bahasa Anak Pada TK A Di Banda Aceh. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, 53-59.

Nandy. (2021, Oktober 04). Kenali Jenis-Jenis Cerita Fiksi & Contohnya. Diambil kembali dari Gramedia Blog: https://www.gramedia.com/best-seller/jenis-cerita-fiksi/

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

Nurrita. (2018a). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. Misykat, 03, 171–187.

Nurrita, T. (2018b). 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

Nyihana, E. (2021). Metode PJBL (Project Based Learning) Berbasis Scientific Approach Dalam Berpikir Kritis Dan Komunikatif Bagi Siswa. Indramayu: penerbit Adab.

Oktaviani, M. V., Muktadir, A., Bengkulu, U., & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh Cerita Anak Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SD Negeri Gugus 1 Kota Bengkulu. Juridikdas Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 3(1), 33–42.

Prof. Dr. Sa'dun Akbar, M. P. (2017). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Raharjo, M. A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas VIII di SMPN 1 Ciledug. EduMa, 70-79.

Rahayu, T. (2019). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran. Jurnal Institusi Misbahul Ulum, 109-121.

Riset, J., Dasar, P., Oktaviani, M. V., & Muktadir, A. (2020). Juridikdas Pengaruh Cerita Anak Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SD Negeri Gugus 1 Kota Bengkulu. Juridiknas (Jurnal Riset Pendidikan Dasar), 3(1), 33–42.

Royani, A. (2017). Penerapan Teknik Pembelajaran Kooperatif NHT dalam Meningkatkan Pemahaman tentang Bumi Bagian dari Alam Semesta. Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual, 2(3), 294. https://doi.org/10.28926/briliant.v2i3.67

Siwi Pawestri Apriliani &, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 994 - 1003.

Sugiono, P. D. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, N. T. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Jurnal Curere, 141-152.

Tantiana Ngura, E., Guru Pendidikan Anak Usia Dini, P., & Citra Bakti, S. (2018). Pengembangan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan perkembangan sosial anak usia dini di TK Maria Virgo Kabupaten Ende. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 5(1), 6–14. http://ejournal.citrabakti.ac.id/index.php/jipcb/article/view/132

Wondo, M. T. S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika SMP kelas VIII semester genap dengan

model problem-based learning. PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika, 12(1), 76. https://doi.org/10.21831/pg.v12i1.14056

Yudi Hari Rayanto, S. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE DanR2D2. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

Zilfa Assya Tristanti, A. H. (2021). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Minat Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Basicedu, 6017-6024.