

Pengembangan Media Buku Bergambar Aku dan Profesiku Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 18 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022

Yanti Rizki^{1*}, Nurul Kemala Dewi¹, Siti Istiningsih¹

¹Program Studi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: yaanti2017@gmail.com

Article History

Received : June 29th, 2022

Revised : July 26th, 2022

Accepted : July 30th, 2022

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui langkah pembuatan dan kelayakan media pembelajaran buku aku dan profesiku pada mata pembelajaran IPS di kelas IV. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE. Metode pengumpulan data angket atau kuesioner dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon siswa kelas IV sebagai penggunaan produk. Jenis data penelitian data kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 18 Mataram, tahun ajaran 2021/2022. Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa skor dari validasi ahli media sebesar 81,6% dengan kategori sangat layak digunakan sedangkan presentase media dari ahli materi sebesar 78,1% dengan kategori layak untuk digunakan, adapun hasil respon peserta didik memperoleh skor 80,7% dan di kategorikan sangat layak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan materi pembelajaran tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis – jenis pekerjaan muatan terpadu IPS pembelajaran 1 di kelas IV SD. Didalam menggunakan materi peneliti tidak hanya menggunakan acuan dari buku tema siswa, peneliti juga menggunakan materi dari sumber-sumber lain yang masih mencakup pembelajaran.

Keywords: buku bergambar, Media pembelajaran, pembelajaran IPS.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran yang melibatkan semua komponen pembelajaran dan akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang baik.

Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa (Anderson dalam Melinda, 2017). Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV SDN 18 Mataram yang dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus – 19 Agustus (semester ganjil) tahun ajaran 2021, guru sudah berupaya membuat media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran di kelas sesuai kebutuhan, namun dengan menggunakan bahan-bahan yang tidak bisa

bertahan lama seperti menggunakan gambar yang di cetak biasa. Sehingga media pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif, kurang menarik, dan memiliki ketetapan yang rendah menyebabkan siswa masih kesulitan dalam memahami materi dan kurang aktifnya siswa saat pembelajaran berlangsung. Banyak penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran buku bergambar beberapa hasil pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti terdahulu menunjukkan media pembelajaran ini terbukti memberikan efek positif dalam keberhasilan proses belajar mengajar.

Hasil penelitian Rustika Candra 2016 yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam” yang menyatakan hasil dari penelitian ini dari hasil validasi :1) media pembelajaran ini menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan persentase rata-rata dari validasi ahli isi (materi), hasil validasi ahli media desain pembelajaran menyatakan sangat valid, hasil

validasi ahli pembelajaran pembelajaran guru 2) hasil persentase tingkat kevalidan pada uji coba kelas 3) dari hasil analisis data melalui rumus uji t-test berkorelasi, sehingga terdapat perbedaan pada siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan yang tidak. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian kedua dari Nova Triana Tarigan 2018 dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” hasil dari penelitian menunjukkan bahwa produk buku cerita bergambar yang dikembangkan dalam penelitian di nyatakan efektif digunakan dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa kelas IV SD. Produk buku cerita di kembangkan pada sub tema mencintai lingkungan. Hal ini terbukti dari hasil uji efektifitas dalam minat baca. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Pramaishella Saraswati tahun 2017 yang berjudul “ Pengembangan Media Buku Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD, Gugus Dr. Mawardi Kecamatan Kaliwungu , Kabupaten Kendal” hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media buku bergambar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa (2) media buku bergambar valid berdasarkan validasi dari ahli materi, media dan guru. (3) presentase respons siswa dan guru setelah penggunaan media buku bergambar secara klasikal 100% dengan kriteria positif dan siswa secara klasikal 98,9% dengan kriteria positif. Hasil dari ketiga penelitian tersebut menunjukan bahwa media buku bergambar sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian pengembangan buku aku dan profesiku ini mempunyai perbedaan dengan peneliti-peneliti sebelumnya yaitu dari tingkatan kelas dan cakupan materi. Penelitian sebelumnya hanya menggunakan acuan materi dari buku tema siswa sehingga materi yang dikembangkan tidak begitu luas. Pada penelitian ini peneliti menggunakan materi pembelajaran tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis – jenis pekerjaan muatan terpadu ips pembelajaran 1 dikelas IV SD. Didalam menggunakan materi peneliti tidak hanya menggunakan acuan dari buku tema siswa, peneliti juga menggunakan materi dari sumber-sumber lain yang masih mencakup

pembelajaran memfokuskan pada pengembangan media buku bergambar aku dan profesiku.

Melihat kenyataan yang terjadi di SDN 18 Mataram pada kelas IV masih terdapat siswa yang kesulitan dalam memahami materi dan kurang aktifnya saat pembelajaran berlangsung karena media pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif dan kurang menarik, maka perlu dilakukan nya lebih lanjut tentang “Pengembangan Media Buku Bergambar Aku Dan Profesiku Pada Pembelajaran IPS di kelas IV SDN 18 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2015:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam pengembangan terdapat berbagai model-model pengembangan salah satunya ADDIE. ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu sama lainnya dengan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.

Pengembangan media pembelajaran buku bergambar pada mata pelajaran IPS ini mengadopsi dengan model pengembangan Model ADDIE. Model ini menggunakan 5 tahapan yaitu, analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 18 Mataram. Waktu pelaksanaan pada semester ganjil tahun ajaran 2021. Sampel uji coba media menggunakan kelompok kecil 3 siswa, kelompok sedang 9 siswa dan kelompok besar 12 siswa yang terpilih secara acak.

Subjek penelitian adalah sumber data dalam penelitian, yang dapat berupa orang, tempat, maupun simbol. Subjek didalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 18 Mataram tahun ajaran 2021. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran buku bergambar aku dan profesiku pada mata pelajaran IPS.

Tehnik analisis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang di peroleh yaitu data deskripsi

komentar dan saran dari validator yang dideskripsikan kemudian dibuat kesimpulan secara umum. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2019). Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk validasi ahli media, validasi ahli materi, dan respon siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan dan dokumentasi. Menurut (Sugiyono, 2016). Menyatakan dokumen adalah catatan berlalu dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan berupa gambar atau foto berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan saat menggunakan media pembelajaran buku bergambar aku dan profesiku di kelas IV SDN 18 Mataram.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lebar angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon siswa kelas IV sebagai penggunaan produk (media buku bergambar aku dan profesiku). Angket tersebut menggunakan skala likert, dengan 5 alternatif jawaban sebagai berikut:

- Skor 5 = sangat baik
- Skor 4 = baik
- Skor 3 = cukup baik
- Skor 2 = kurang baik
- Skor 1 = sangat kurang baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media buku bergambar aku dan profesiku Pengembangan media pembelajaran buku aku dan profesiku dilakukan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Tahap pengembangan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation

a. Analysis

Pada tahap analisis ini diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan di SDN 18 Mataram belum optimal. Di dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan foto/gambar yang di cetak biasa. Sehingga media yang digunakan kurang variatif, kurang menarik mengakibatkan, siswa kurang

memahami materi dan kurang aktif mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media sangat berperan penting karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran Ibrahim (dalam Istiningsih, et al., 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Riyana (2010) yang menyatakan bahwa dalam memilih dan mengembangkan media harus memperhatikan *Instructional content* (materi pembelajaran). Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, sehingga diperlukannya media pembelajaran yang dapat membangun minat belajar, aktif, antusias, serta pemahaman bagi siswa

b. Design

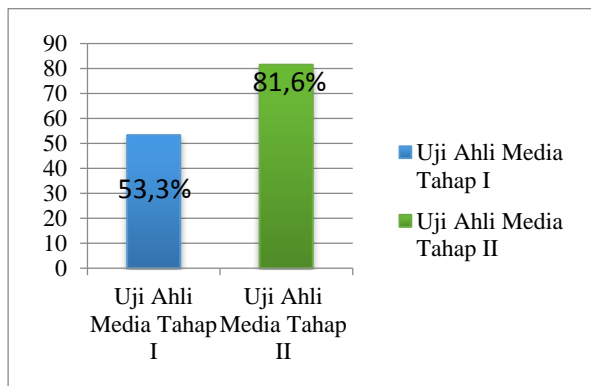
Langkah merancang dilihat dari segi desain, kesesuaian media dengan materi pembelajaran dan kebutuhan belajar siswa (Istiningsih & Tahir 2022) dari media pembelajaran buku aku dan profesiku dengan materi jenis – jenis pekerjaan menggunakan bahan dasar kertas, Adapun alat dan bahan media buku aku dan profesiku gunting, cater, penggaris, computer, prinan/mesin cetak, kertas buffalo warna ukuran 30 x 21 cm, foto/gambar, materi atau keterangan dari foto/gambar, kertas art paper a3

c. Development

Langkah ketiga yaitu *development* atau tahap pengembangan yang merupakan proses mewujudkan desain media kedalam bentuk nyata Walid (dalam Istiningsih et al., 2022). Mengembangkan media pembelajaran buku aku dan profesiku. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh validator ahli materi dan validator ahli media yang tidak menutup kemungkinan akan adanya revisi. Langkah langkah sebagai berikut:

1. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat media buku bergambar aku dan profesiku pertama yaitu mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi jenis-jenis pekerjaan yang di unduh melalui internet.
2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran buku aku dan profesiku serta mengetahui informasi mengenai kritik dan saran dari dosen ahli agar dapat merevisi media pembelajaran jika kurang maksimal. Ahli media dalam penelitian ini adalah bapak M. Tahir M.Sn. validasi ahli media dengan pengisian angket berskala 1-5. Hasil uji ahli media tahap I Sesuai dengan hasil presentase tingkat pencapaian media pembelajaran buku bergambar aku dan profesiku yang sudah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran buku aku dan profesiku sebesar 53,3% yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori cukup layak digunakan tetapi dengan catatan revisi sesuai saran ahli media dengan indicator penilaian dan tahap II dengan hasil presentase tingkat pencapaian media pembelajaran buku bergambar aku dan profesiku yang sudah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran buku aku dan profesiku sebesar 81,6% yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori sangat layak digunakan. Hasil uji ahli media tahap I dan tahap II terhadap media pembelajaran buku bergambar aku dan profesiku kemudian ditampilkan ke dalam bentuk diagram , sebagai berikut:



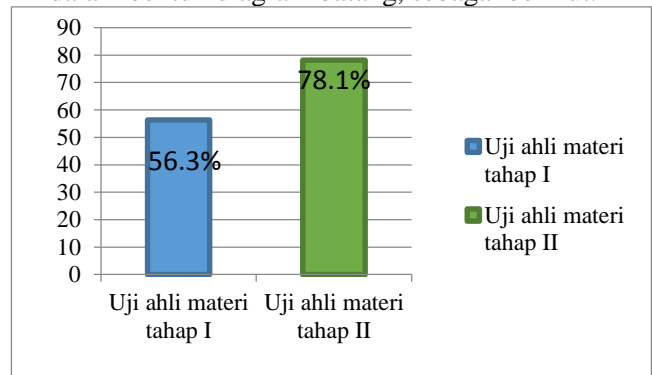
Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Media

3. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada media pembelajaran buku bergambar aku dan profesiku dilakukan oleh ahli materi yaitu Siti Nur Hadijah, S.Pd dengan memberikan penilaian tingkat kelayakan materi juga pemberian kritik dan saran. Hasil uji ahli media

tahap I hasil presentase tingkat pencapaian media pembelajaran buku bergambar aku dan profesiku yang sudah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran buku aku dan profesiku sebesar 56,3% yang menunjukkan bahwa media termasuk kategori cukup layak digunakan dan tahap II hasil presentase tingkat pencapaian media pembelajaran buku bergambar aku dan profesiku yang sudah divalidasi, diketahui bahwa tingkat kelayakan materi pembelajaran buku aku dan profesiku sebesar 78,1% yang menunjukkan bahwa materi termasuk kategori layak digunakan.

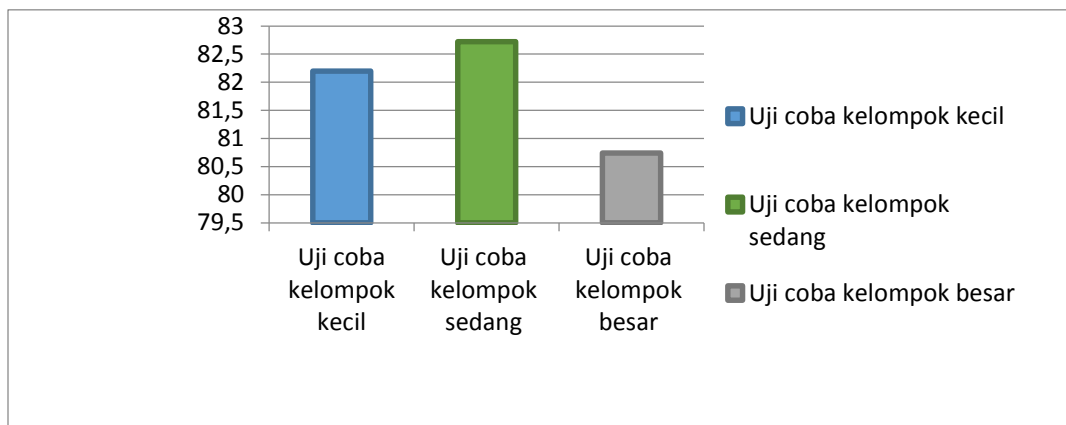
Hasil uji ahli media tahap I dan tahap II terhadap media pembelajaran buku bergambar aku dan profesiku kemudian ditampilkan ke dalam bentuk diagram batang, sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi

d. Implementation

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui angket berskala 5 yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (sangat kurang baik) dengan penilaian aspek dari segi media dan materi pembelajaran. Dilaksanakan di SDN 18 Mataram. Media pembelajaran buku bergambar aku dan profesiku di uji cobakan pada kelompok kecil yang berjumlah 3 orang siswa, kelompok sedang yang berjumlah 9 orang siswa dan kelompok besar yang berjumlah 12 siswa. Berdasarkan hasil presentase respon siswa terhadap media pembelajaran buku aku dan profesiku menunjukkan media sangat layak untuk digunakan berikut hasil persentase dalam diagram batang:

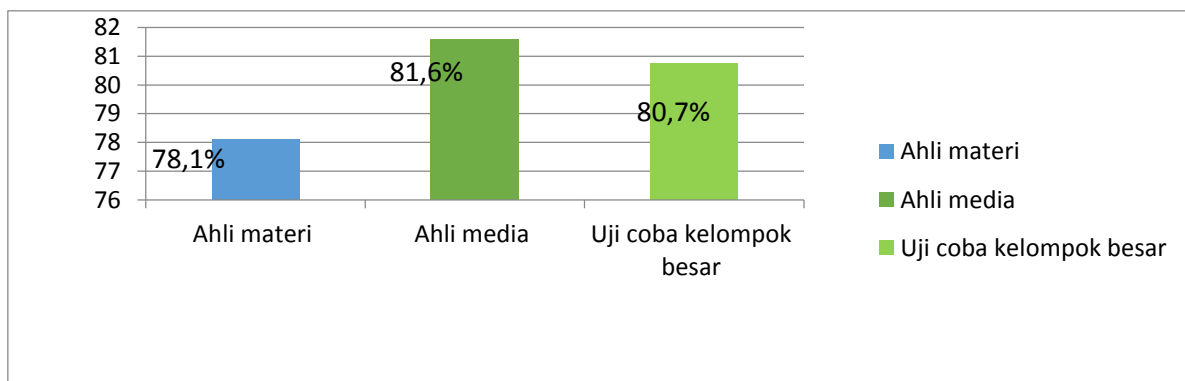


Gambar 3. Respon Siswa

e. Evaluasi

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Data data hasil evaluasi diperoleh dari hasil uji validasi ahli media, hasil uji validasi ahli materi dan dari hasil uji coba lapangan siswa. Hasil validasi dosen ahli materi memperoleh 78,1% dengan kategori “layak”. Hasil validasi ahli media yang dilakukan dengan dosen ahli media memperoleh rata-rata presentase sebesar 81,6% dengan kategori “sangat layak”. Hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok besar

memperoleh 80,7% dengan kategori “ layak”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, maupun respon siswa pada kelompok besar menyatakan bahwa media pembelajaran buku bergambar materi jenis-jenis pekerjaan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN 18 Mataram. Hasil presentase data penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa, ditampilkan dalam diagram berikut:



Gambar 4. Hasil Akhir dari Penilaian Media Buku Bergambar Aku dan Profesiku

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran buku aku dan profesiku ini menggunakan model ADDIE , yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dengan menggunakan model ADDIE media berhasil dikembangkan

menjadi sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sumber belajar berupa media buku aku dan profesiku materi jenis-jnis pekerjaan ini telah melalui tahapan validasi dari ahli materi dan ahli media serta telah direvisi sesuai dengan saran para ahli sebelum digunakan. Hasil validasi ahli materi mencapai 78,1% dengan kategori “layak” dan hasil dari validasi ahli media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 81,6%

dengan kategori “sangat layak”, dan untuk hasil seluruh respon siswa 80,7% dengan kategori “layak”. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, maupun respon siswa menyatakan bahwa media pembelajaran buku bergambar materi jenis-jenis pekerjaan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SDN 18 Mataram.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing yang sudah meluangkan banyak waktu untuk membantu, memberi arahan dan dukungan dalam menyelesaikan karya ilmiah ini, terimakasih pula kepada guru, siswa SDN 18 Mataram dan teman-teman yang telah terlibat dalam penyusunan karya ilmiah.

REFERENSI

- Daryanto (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Rusman (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Anderson, RH (2017). *Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran*, Jakarta Universitas Terbuka Dan Pusat Antar Universitas di Universitas Terbuka
- Daryanto (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Fitriana, Nur Asyifa (2018). ”Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik”. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiah*, 112-129
- Maharani, Dian (2018). ”Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV Di SDN Kapatihan 01 Jember. Jember: Universitas Jember.
- Kemdikbud. (2017). *Sumber Buku Pedoman Siswa Tema, Berbagai Pekerjaan Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017)*
- Istiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli

di era new normal. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911-920.

- Jannah, R., Tahir, M., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Buku Bergambar Materi Menulis Puisi Kelas IV SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021. *JURNAL cahaya mandalika (JCM) e-ISSN 2721-4796,2 (1 Maret)*, 14-25.