

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BUKU CERITA BERGAMBAR DENGAN PENDEKATAN CTL UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MEMBACA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SDN WARUKULON

Meilia Ika Nur Irdana ^{1,*}, Sutardi ², Mustofa ³

^{*1}SD Negeri Warukulon - Indonesia;

²⁻³ Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan - Indonesia;

¹ ika.irdana@gmail.com; ² sutardi@unisda.ac.id; tofa09@unisda.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received:
03-07-2024
Revised:
10-08-2024
Accepted:
25-10-2024

ABSTRAK

Keterampilan membaca merupakan salah satu kunci dasar bagi siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran di sekolah dengan baik. Salah satu penunjang dalam melatih keterampilan membaca yaitu bahan ajar yang sesuai kebutuhan siswa. Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk aplikasi android. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D. Prosedur penyusunan produk melalui enam tahap yaitu (1) analisis produk yang dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi produk, (4) revisi desain, (5) uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, (6) uji coba skala luas dan produk akhir. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis proses pengembangan bahan ajar buku cerita bergambar berbasis android dengan pendekatan CTL dan mendeskripsikan kualitas bahan ajar meliputi Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan bahan ajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk bahan ajar dinyatakan valid dan layak digunakan. Hasil uji validitas berdasarkan validator bahan ajar dengan skor 4,93 (baik), validator ahli media dengan skor 4,96 (baik). Kemudian didukung respon guru terhadap penggunaan bahan ajar diperoleh rata-rata 4,96 (sangat baik). Sedangkan respon siswa diperoleh persentase 97,00% (positif). Penggunaan bahan ajar juga efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil perolehan rata-rata N-gain yaitu 0,5 (sedang) dan dari hasil observasi guru dan siswa semua aktivitas tampak.

Kata Kunci : *Pengembangan, Bahan Ajar, Buku Cerita Bergambar, Keterampilan Membaca*

ABSTRACT

Reading skills are one of the basic keys for students to be able to follow learning at school well. One of the supports in practicing reading skills is teaching materials that meet the needs of students. The teaching materials developed in this study are in the form of android applications. This research is a research and development (R&D). The procedure for preparing products goes through six stages, namely (1) analysis of the product developed, (2) developing the initial product, (3) product validation, (4) design revision, (5) small-scale field trials and product revisions, (6) large-scale trials and final products. This study aims to describe and analyze the process of developing android-based picture book teaching materials with the CTL approach and describe the quality of teaching materials including the validity, practicality, and effectiveness of teaching materials. The results of the study show that the teaching material product is declared valid and suitable for use. The results of the validity test were based on the validator of teaching materials with a score of 4.93 (good), the

validator of media experts with a score of 4.96 (good). Then supported by teachers' responses to the use of teaching materials, an average of 4.96 (very good). Meanwhile, the student response was obtained with a percentage of 97.00% (positive). The use of teaching materials is also effective in improving students' reading skills. This is shown from the results of the average N-gain which is 0.5 (moderate) and from the observation results of teachers and students all activities appear.

Keywords: *Development, Teaching Materials, Picture Storybooks, Reading Skills*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Pendahuluan

Pencapaian dalam pendidikan salah satunya dipengaruhi oleh kualitas kegiatan dalam belajar mengajar. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang ke arah yang positif dan memiliki manfaat baginya. Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan pengetahuan, pemahaman sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang sedang belajar (Nuryani, 2018:1).

Bahan ajar buku cerita bergambar merupakan bahan ajar yang mengintegrasikan antara pengetahuan akademik, keterampilan, dan kompetensi yang perlu dimiliki anak. Pengembangan bahan ajar buku cerita bergambar substansinya adalah mengarahkan siswa untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan membaca siswa untuk kemudian dapat menguasai keterampilan-keterampilan selanjutnya (Nendari, 2021:20).

Pengembangan bahan ajar buku cerita bergambar berbasis android ini peneliti coba lakukan dengan pendekatan CTL (Contextual teaching and Learning) yang peneliti anggap sesuai dengan tingkat kemampuan anak SD Kelas III yang suka menemukan hal-hal baru melalui proses inquiry yang ada pada sintaks pendekatan CTL. Penelitian ini dilakukan di tempat peneliti mengabdikan, yaitu SD Negeri Warukulon Kecamatan Pucuk Kabupaten Lamongan sebagai sampel penelitian. Peneliti menggunakan media android karena peneliti menganggap android lebih efektif menarik perhatian dan minat siswa, serta android juga praktis digunakan karena siswa sudah sering menggunakannya di rumah. Aplikasi pembelajaran digital adalah sebuah perangkat lunak yang diprogram untuk keperluan kegiatan pembelajaran yang dijalankan pada suatu sistem operasi android guna untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran dan tujuan pendidikan (Hardiansyah, 2021:14).

Membaca merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa. Dalam kemampuan mengucapkan bahasa, ada kegiatan melihat atau memperhatikan gambar yang disebut dengan kemampuan berbicara dengan membaca gambar (Broto, 2020:37). Kemampuan ini dapat juga disebut kemampuan menafsirkan atau mengucapkan "bahasa" yang tersirat dalam gambar. Sedangkan yang dimaksud dengan "dapat membaca" adalah dapat mengucapkan lambang bahasa, dengan jalan latihan-latihan membaca menggunakan kartu-kartu kalimat, yang dibawa pulang. Siswa yang sudah dapat membaca, kini mereka mempunyai kemampuan membaca. Kemampuan membaca adalah dapat memahami fungsi dan makna yang dibaca, dengan jalan: mengucapkan bahasa, mengenal bentuk, memahami isi yang dibaca. Kemampuan tersebut dapat dilakukan dengan latihan-latihan membaca beberapa kalimat yang disertai gambar (pengalaman siswa).

Bahan ajar memiliki peran yang pokok dalam pembelajaran. Dalam satu topik pembelajaran, dibutuhkan sejumlah sumber belajar yang sesuai dengan tujuan standar kompetensi atau dalam Kurikulum 2013 disebut kompetensi inti yang merupakan bidang

kajian yang tercakup di dalamnya. Bahan yang akan digunakan dapat berbentuk buku sumber utama ataupun buku penunjang lainnya. Bahan ajar diartikan sebagai bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Majid, 2020:173). Selanjutnya bahan ajar juga merupakan salah satu perangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, serta menampilkan secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran (Nasution, 2018:205).

Buku cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, dimana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan saling bergantung agar menjadi sebuah kesatuan cerita (Faizah, 2022:23). Buku cerita bergambar memiliki alur yang benar-benar bercerita, ilustrasi dalam buku cerita bergambar memiliki peran yang sama pentingnya dengan teksnya. Beberapa karakteristik buku cerita bergambar menurut Sutherland antara lain adalah: (1) buku cerita bergambar bersifat ringkas dan langsung; (2) buku cerita bergambar berisi konsep-konsep yang berseri; (3) konsep yang ditulis dapat dipahami oleh anak-anak; (4) gaya penulisannya sederhana; (5) terdapat ilustrasi yang melengkapi teks.

Contextual Teaching and Learning merupakan Pendekatan pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi yang diajarkan dengan situasi kehidupan nyata siswa dan mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan mereka dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dalam konteks ini, siswa perlu memahami apa arti belajar, manfaat yang dibawanya, di mana mereka berdiri dan bagaimana mencapainya. Dengan ini siswa menghadapi bahwa apa yang mereka pelajari, akan berguna bagi hidupnya nanti. Hal ini membuat mereka memposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal yang bermanfaat untuk hidupnya nanti, dan siswa akan berusaha untuk menggapainya.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Research and Development (R&D) Borg & Gall. Menurut Borg and Gall (1989) dalam Sugiyono (2018:394) “educational research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the product based on the finding, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field testing stage. In indicate that product meets its behaviorally defined objectives” artinya riset dan pengembangan bidang pendidikan (R&D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan.

Prosedur riset dan pengembangan (R&D) pendidikan sebagai suatu proses kegiatan yang digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek terkait dengan pendidikan untuk menghasilkan produk atau mengembangkan. Penelitian dan pengembangan pendidikan tidak hanya menekankan pada materi, namun juga menyangkut prosedur dan prosesnya (Borg & Gall, 1983: 772 dalam Sugiyono, 2018). Tujuan utama penelitian dan pengembangan sebagaimana dikemukakan bukan untuk menguji hipotesis, melainkan menghasilkan produk-produk kependidikan yang secara efektif dapat dimanfaatkan di dalam pendidikan/sekolah. Penelitian ini pada dasarnya merupakan penelitian pengembangan yang diikuti dengan eksperimen.

Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono menyebutkan prosedur penelitian dan pengembangan terbagi menjadi sepuluh langkah. Kesepuluh tahap tersebut meliputi (1) studi pendahuluan (research information collecting), (2) merencanakan penelitian (planning), (3) pengembangan desain produk awal (develop preliminary from of product), (4) uji coba awal (preliminary field testing), (5) revisi produk (main product revision), (6) uji coba akhir (main field testing), (7) revisi produk operasional (operational product revision), (8) uji coba dan penyempurnaan

produk yang telah disempurnakan (operational field testing), (9) pengujian produk akhir (final product revision), (10) desiminasi dan distribusi (dissemination and implementation).

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Produk awal dikembangkan peneliti diberikan kepada ahli bahan ajar untuk divalidasi. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek penyajian materi, aspek isi, aspek bahasa dan keterbacaan, aspek grafika.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar Setelah Revisi

NO	Pertanyaan	Skor
Aspek Penyajian Materi		
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan/indikator	5
2.	Materi mengarahkan pembelajaran pada penguasaan keterampilan membaca	5
3.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5
4.	Penyajian materi dengan urutan dari mudah ke tingkat lebih sulit	5
5.	Penyajian materi yang memuat unsur bahasa (lafal, ejaan, kosakata, struktur) yang dihubungkan dengan keterampilan membaca	5
6.	Sistematika penyajian materi	5
7.	Materi yang disajikan menuntut aktivitas siswa membaca pada tingkatnya	5
8.	Materi yang disajikan menarik siswa untuk senang membaca	5
Aspek Isi (Materi)		
9.	Memuat materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator	5
10.	Memuat latihan yang sesuai dengan indikator /tujuan pembelajaran yang tertuang dalam silabus	5
11.	Memuat materi dengan fokus keterampilan membaca	5
12.	Memuat kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan kebutuhan dan/ atau karakteristik siswa	5
13.	Memuat kosakata dan struktur sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5
14.	Memuat kosakata yang berkaitan dengan pengalaman siswa	5
15.	Memuat latihan yang diurutkan dari mudah ke sulit	4
Aspek Bahasa dan Keterbacaan		
16.	Ketepatan penggunaan tata bahasa pada teks	5
17.	Petunjuk penggunaan bahan ajar jelas dan mudah dipahami	5
18.	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan siswa	5
19.	Ketepatan penggunaan tata bahasa pada latihan yang dikembangkan	5
20.	Penggunaan kosakata yang disajikan pada teks cerita	5
21.	Penggunaan kalimat yang disajikan pada teks cerita	5
22.	Penggunaan ejaan yang disajikan pada teks cerita	5
Aspek Grafika		

NO	Pertanyaan	Skor
23.	Kemenarikan judul bahan ajar buku cerita bergambar	5
24.	Kreativitas judul bahan ajar buku cerita bergambar	5
25.	Keserasian ukuran, warna, dan tata letak ilustrasi dalam sampul	5
26.	Kesesuaian ilustrasi dengan topik	5
27.	Komposisi warna	4
28.	Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)	5
29.	Ukuran huruf (<i>font</i>)	5
30.	Tebal bahan ajar	5
	Skor Total	148
	Rerata	4,93
	Kategori	Sangat Baik

Untuk hasil validasi produk dari ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi

Kriteria	Indikator	Skor
Penyajian Bahan Ajar	Daya tarik bahan ajar	5
	Kemudahan akses bahan ajar	5
	Interaksi dengan pengguna	5
	Kejelasan penggunaan bahasa	5
Teks	Kualitas teks	5
	Ketepatan kata	5
	Keterbacaan teks	5
	Ketepatan ukuran huruf	5
	Ketepatan warna	5
	Ketepatan jenis huruf	5
Tampilan	Pemilihan latar (<i>background</i>)	5
	Pemilihan menu dalam bahan ajar	5
	Tata letak gambar dan tabel	5
	Pemilihan warna	5
	Kualitas gambar, animasi dan video	5
	Pemilihan bentuk tombol	5
	Tampilan <i>layout</i> dan desain bahan ajar secara keseluruhan tergolong baik	5
Audio	Kemudahan akses video	5
	Variasi isi video	5
Keterlaksanaan	Sajian materi menarik	5
	Penggabungan dari beberapa media (Gambar, animasi, dan video)	5
Skor Total		105
Rerata		5
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 dan tabel 2 diketahui hasil dari pengembangan bahan ajar ini dari ahli bahan ajar mendapat total skor 148 dengan nilai rata-rata 4,93 berada pada kriteria “sangat baik”, ahli media diperoleh skor total 105 dengan nilai rata-rata 5 berada pada kriteria

“sangat baik”.

Respon guru terhadap penggunaan bahan ajar buku cerita bergambar pada keterampilan membaca mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Respon Guru Terhadap Penggunaan Bahan Ajar

NO	Pertanyaan	Skor
Aspek Kelayakan Isi		
1.	Kesesuaian isi dengan materi	5
2.	Ketepatan materi cerita yang dikembangkan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	5
3.	Kejelasan isi dan materi dengan topik pembelajaran	5
4.	Konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	5
5.	Kebenaran cerita dengan materi yang akan disajikan	5
6.	Kesesuaian cerita dengan tujuan pembelajaran	5
7.	Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar	5
8.	Ketuntasan cerita yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
Kelayakan Bahasa		
9.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	5
10.	Keefektifan kalimat yang digunakan	5
11.	Kebakuan kalimat yang digunakan	5
12.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi yang digunakan	5
13.	Bahasa yang digunakan menjadikan suasana interaktif	4
14.	Bahasa yang digunakan menjadikan suasana aktif	5
15.	Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan perkembangan intelektual siswa	5
16.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan emosional siswa	5
17.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	5
18.	ketepatan ejaan yang digunakan	5
Aspek Penyajian		
19.	Keruntutan penyajian konsep buku cerita bergambar tersebut	5
20.	Kesesuaian materi dengan penyajian gambar yang disajikan	5
21.	Tingkat kemenarikan cerita yang disajikan	5
22.	Penyajian materi terkait dengan keterlibatan siswa (interatif dan partisipatif)	5
23.	Kesatuan tema dari materi yang disajikan	5
24.	Contoh soal dapat membantu menguatkan pemahaman konsep	5
25.	Kesesuaian soal dengan kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi dalam kegiatan belajar	5
Skor Total		124
Rerata		4,96
Kategori		Sangat Baik

Respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar buku cerita bergambar pada keterampilan membaca mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Data Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Ket
1.	Apakah judul buku cerita bergambar ini membuat kamu ingin membaca?	100%	0%	Positif
2	Apakah kamu suka judul buku cerita bergambar ini?	100%	0%	Positif
3	Apakah kamu menyukai gambar di buku cerita bergambar ini?	100%	0%	Positif
4	Apakah kamu suka dengan warna-warna yang ada pada gambar di buku ceritabergambar ini?	100%	0%	Positif
5	Apakah ukuran gambar di buku cerita bergambar ini cukup?	100%	0%	Positif
6	Apakah kamu suka bentuk tulisan di buku cerita ini?	100%	0%	Positif
7	Apakah ukuran tulisannya sudah cukup jelas untuk kamu baca?	100%	0%	Positif
8	Apakah kamu suka dengan ukuran buku seperti ini?	100%	0%	Positif
9	Apakah halaman bukunya cukup?	100%	0%	Positif
Penyajian Materi				
10	Apakah tulisan di buku ini bisa dibaca dengan jelas?	100%	0%	Positif
11	Apakah gambar di buku ini dapat dilihat dengan jelas?	100%	0%	Positif
12	Apakah kamu senang belajar menggunakan buku cerita bergambar ini?	100%	0%	Positif
13	Apakah dengan memakai buku ini kamu jadi lebih mudah belajar membaca?	100%	0%	Positif
14	Apakah kamu menjadi ingin selalu membaca dan belajar setelah membaca buku ini?	100%	0%	Positif
15	Apakah kamu bisa menentukan kosakata buah di buku ini?	90%	10%	Positif
16	Apakah kamu bisa menentukan kosakata yang sulit di buku ini?	90%	10%	Positif
17	Apakah kamu menjadi betah, saat belajar di kelas menggunakan buku ini?	100%	0%	Positif
Bahasa				
18	Apakah kamu paham bahasa yang digunakan di buku ini?	100%	0%	Positif
19	Apakah kamu tau isi cerita dalam buku ini?	80%	20%	Positif
20	Apakah kamu dapat menceritakan isi buku ini?	80%	20%	Positif

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dalam tampilan seluruh siswa setuju dan memperoleh persentase 100,00%. Pada penyajian materi terdapat 10% siswa yang tidak menemukan kosakata buah, dan terdapat 10% siswa yang tidak bisa menemukan kosakata

yang sulit.

Dalam aspek bahasa terdapat 20% yang tidak tahu isi cerita, dan terdapat 20% siswa yang tidak dapat menceritakan isi buku kembali.

Pembahasan

1. Kelayakan Produk Bahan Ajar Buku Cerita Bergambar Pada Keterampilan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD

Berdasarkan tabel 4.5 dan tabel 4.8 diketahui hasil dari pengembangan bahan ajar ini dari ahli bahan ajar mendapat total skor 148 dengan nilai rata-rata 4,93 berada pada kriteria “sangat baik”, ahli media diperoleh skor total 105 dengan nilai rata-rata 5 berada pada kriteria “sangat baik”.

Berdasarkan tabel 4.9 hasil rata-rata penilaian oleh ahli terhadap produk, maka dapat dinyatakan bahwa buku cerita bergambar pada keterampilan membaca mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN Warukulon hasil pengembangan secara keseluruhan mendapat penilaian sebesar 4,9 berada pada kriteria “sangat baik” dan layak digunakan sebagai bahan ajar.

2. Hasil Uji Coba

Pelaksanaan uji coba terbatas di SD Negeri Warukulon dilakukan pada tanggal tanggal 30 Mei 2024, yang melibatkan 10 siswa kelas III pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 dan 1 orang guru kelas III.

- a. Respon guru terhadap penggunaan bahan ajar buku cerita bergambar pada keterampilan membaca mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD

Pengambilan data tentang respon guru terhadap penggunaan bahan ajar dilakukan setelah proses pembelajaran dilakukan. Guru mengisi angket sesuai dengan pengalaman menggunakan bahan ajar buku cerita bergambar. Dari data respon guru pada tabel 4.10 diperoleh rata-rata skor 4,96 dengan kriteria “Sangat baik”. Tidak ada catatan tambahan atau komentar lainnya.

- b. Respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar buku cerita bergambar pada keterampilan membaca mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD

Pengambilan data tentang respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar dilakukan setelah proses pembelajaran kepada 10 siswa kelas III. Siswa dibimbing tentang bagaimana pengisian angket untuk mendapatkan data yang bisa dipertanggungjawabkan.

Dari data respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar buku cerita bergambar pada keterampilan membaca pada tabel 4.11 yang diperoleh setelah proses pembelajaran menggunakan bahan ajar, didapatkan protensase 97,00% dengan kriteria positif.

- c. Hasil observasi terhadap keterlaksanaan penggunaan bahan ajar buku cerita bergambar pada keterampilan membaca mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD

Sebelum proses pembelajaran menggunakan bahan ajar, guru terlebih dahulu diberi tahu tentang penggunaan dari bahan ajar buku cerita bergambar mata pelajaran bahasa Indonesia yang akan digunakan. Setelah itu, pembelajaran dimulai dan peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran. berdasarkan pengamatan, guru hanya tidak melakukan satu kegiatan yaitu melakukan refleksi tentang materi dengan guru mengajak siswa berinteraksi dengan bahan ajar. Dari observasi ini peneliti juga mendapat tanggapan bahwa guru merasa terbantu dengan adanya bahan ajar ini, siswa merasa senang dan menikmati pembelajaran di kelas.

d. Hasil Observasi Peneliti Terhadap Aktivitas Siswa Mengikuti Pembelajaran

Dalam uji coba terbatas ini, peneliti mengobservasi aktivitas siswa mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar buku cerita bergambar. Terlihat antusias siswa saat guru akan menggunakan bahan ajar ini, siswa terlihat tertarik dan penasaran dari buku yang akan mereka gunakan. Saat proses membaca pun siswa sangat semangat dan menikmati setiap lembar halaman yang mereka baca.

e. Ketercapaian Keterampilan Membaca

Dari keterampilan membaca siswa dikelas diperoleh rata-rata *N-gain* 0,5 dengan kriteria sedang. Dengan demikian penggunaan bahan ajar buku cerita bergambar pada keterampilan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD telah berhasil.

3. Revisi Produk

Revisi produk pengembangan ini dilakukan setelah mendapat saran dari ahli bahan ajar. Berdasarkan validasi dari ahli bahan ajar dalam pengembangan bahan ajar buku cerita bergambar adalah Bapak Dr. Mustofa, M.Pd, terdapat beberapa poin yang masih kurang maksimal, sehingga peneliti perlu untuk melakukan beberapa revisi terhadap produk yang telah dibuat. Yang mendapat revisi atau perbaikan adalah:

- a. Penulisan nama penulis dan ilustrator
- b. Perhatikan tata tulis struktur penulisan dan kalimat
- c. Penempatan teks dalam setiap gambar dan ilustrasi harus jelas
- d. Keserasian ukuran, warna, dan tata letak ilustrasi dalam sampul.
- e. Kesesuaian ilustrasi dengan topik.

Menurut Yono Harto Winarno, S.Pd.SD, selaku ahli Media memberi saran agar memperhatikan tata tulis, struktur penulisan dan kalimat. Penempatan teks dalam setiap gambar dan ilustrasi juga harus jelas dan kontras. Bahan ajar mendapat hasil rata-rata adalah 5,00 dengan kriteria sangat baik artinya produk buku cerita bergambar berdasarkan hasil validasi ahli bahan ajar adalah layak untuk diuji cobakan.

4. Produk Akhir

Pengembangan bahan ajar buku cerita bergambar pada keterampilan membaca mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD, telah selesai dikembangkan dengan memuat materi bahasa Indonesia kelas III, produk pengembangan ini merupakan bentuk buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar ini juga telah selesai divalidasi oleh ahli bahan ajar dan ahli media sehingga bahan ajar ini dapat digunakan secara luas.

Sebagai sebuah produk pengembangan bahan ajar yang dikemas dalam sebuah aplikasi android pastilah memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah dapat digunakan dengan mudah dan menarik bagi siswa dalam mendukung proses pembelajaran. Sedangkan kelimahan adalah materi yang termuat di dalamnya hanya terbatas, hanya satu materi pada semester II.

Simpulan

Proses pengembangan bahan ajar buku cerita bergambar berbasis android dengan pendekatan CTL dengan alur sebagai berikut: (1) melakukan analisis produk yang dikembangkan, (2) Mengembangkan produk awal, (3) Validasi produk, (4) Revisi Desain, (5) Uji Coba Lapangan Skala Kecil dan Revisi Produk (6) Uji Coba Skala Luas dan Produk Akhir.

Bahan ajar buku cerita bergambar dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai bahan

ajar yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD. Hasil uji validitas berdasarkan validasi dari validator bahan ajar dengan skor 4,93 dengan kategori baik, validator ahli media dengan skor 4,96 dengan kategori baik. Kemudian didukung oleh respon guru terhadap penggunaan bahan ajar buku cerita berbasis android diperoleh rata-rata 4,96 dengan kategori sangat baik. Sedangkan respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar buku cerita bergambar pada uji coba terbatas diperoleh presentase 97,00% dengan kategori positif. Penggunaan bahan ajar buku cerita bergambar hasil pengembangan yang telah dilakukan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan rata-rata N-gain pada kelas eksperimen yaitu 0,5 dengan kategori sedang dan dari hasil observasi guru dan siswa semua aktivitas tampak.

Daftar Pustaka

- Al Ayubi, A. S. S., Lestari, L. T., & Ihsan, B. (2024). Sumative Analysis Based On Level Of Difficulty Based On Hots Items In Indonesian Language Subject Class VII MTs Al Khoiriyah. *EDU-KATA*, 10(1), 36-46.
- Broto, A. (2020). Strategi Pembelajaran Membaca Gambar dalam Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Pustaka Edu.
- Faizah, N. (2022). Buku Cerita Bergambar dan Perannya dalam Literasi Anak. Bandung: Media Literasi.
- Hardiansyah, R. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Digital Berbasis Android. Yogyakarta: Pustaka Digital.
- Majid, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar dalam Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mustofa, M., & Ihsan, B. (2021). Pembelajaran Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Media Gambar pada Siswa SMA NU-1 Model Sungelebak Karanggeneng Lamongan. *Jurnal Metamorfosa*, 9(2), 101-121.
- Nasution, Z. (2018). Strategi Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Jakarta: Penerbit Ilmu Edukasi.
- Nendari, R. (2021). Buku Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Literasi Anak. Surabaya: Literasi Nusantara.
- Nuryani, S. (2018). Psikologi Belajar dan Pembelajaran. Malang: EduPress.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.