



## DEVELOPING ENVIRONMENT BASED PICTORIAL STORYBOOK MEDIA FOR GRADE IV STUDENTS OF SDN 013 KARIMUN

Muhiri<sup>1</sup>, Tisrin Maulina Dewi<sup>2</sup>, Raja Mitha Karina<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Karimun, Tg. Balai Karimun, Indonesia  
<sup>1</sup>[hery080190@gmail.com](mailto:hery080190@gmail.com), <sup>2</sup>[tisrinmaulinadewi@gmail.com](mailto:tisrinmaulinadewi@gmail.com), <sup>3</sup>[rajamithakarina@gmail.com](mailto:rajamithakarina@gmail.com)

### PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS LINGKUNGAN HIDUP UNTUK SISWA KELAS IV SDN 013 KARIMUN

#### ARTICLE HISTORY

**Submitted:**  
10 Juni 2021  
10<sup>th</sup> June 2021

**Accepted:**  
10 September 2021  
10<sup>th</sup> September 2021

**Published:**  
28 Oktober 2021  
28<sup>th</sup> October 2021

#### ABSTRACT

**Abstract:** This study aimed to see the feasibility of the product developed in the form of an environmental-based picture storybook for grade four students. The subjects in this study were ten students at grade V. The type of research was research and development which was modified into seven steps, namely: (1) Data collection/planning (2) Product design (3) Product design validation (4) Product revision (5) Teacher response (6) Field trial (7) Data analysis. The instruments in this study were interviews with teachers and questionnaires given to design experts, material experts, homeroom teachers for grade IV and ten grade four students. The results of this study consisted of (1) Validation by design experts obtained a score of 4.22 in the "Very feasible" category (2) Validation by material experts obtained a score of 4.50 in the "Very feasible" category (3) Validation by homeroom teachers for grade four obtained a score of 4.94 categories "Very decent" (4) Validation by Grade V elementary school students scored 4.33 in the "Very decent" category. From the data obtained, this study concluded that the environmental-based picture storybook media product for grade four students at SDN 013 Karimun with an average score of 4.50 in the "Very feasible" category could be an alternative teaching material at schools.

**Keywords:** storybook media, living environment

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan dari produk yang dikembangkan yaitu berupa media buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup untuk siswa kelas IV. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V berjumlah sepuluh orang siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan (Research and development) yang dimodifikasi menjadi tujuh langkah yaitu: (1) Pengumpulan data/perencanaan (2) Desain produk (3) Validasi desain produk (4) Revisi produk (5) Respon Guru (6) Uji coba lapangan (7) Analisis data. Instrumen dalam penelitian ini adalah wawancara yang dilakukan kepada guru dan kuesioner yang diberikan kepada ahli desain, ahli materi, guru wali kelas IV dan sepuluh orang siswa kelas IV. Hasil dari penelitian ini terdiri dari: (1) Validasi oleh ahli desain memperoleh skor 4.22 kategori "Sangat layak" (2) Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 4.50 kategori "Sangat layak" (3) Validasi oleh guru wali kelas IV memperoleh skor 4.94 kategori "Sangat layak" (4) Validasi oleh Siswa kelas V sekolah dasar memperoleh skor 4.33 kategori "Sangat layak". Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa produk media buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup untuk siswa kelas IV di SDN 013 Karimun dengan skor rata-rata 4.50 kategori "Sangat layak" dapat menjadi alternatif bahan ajar di sekolah.

**Kata Kunci:** media pembelajaran buku cerita, lingkungan hidup

#### CITATION

Muhiri, M., Dewi, T. M., & Karina, R. M. (2021). Developing Environment Based Pictorial Storybook Media for Grade IV Students of SDN 013 Karimun. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (5), 1288-1297. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v10i5.8358>.



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peran sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat mempertahankan dan meningkatkan taraf kehidupan. Pendidikan menurut Sisdiknas (2003) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa hal yang menjadi faktor keberhasilan dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran memberikan kontribusi yang besar dalam kemajuan maupun peningkatan mutu suatu pendidikan. Dengan memakai media anak didik akan mudah mencerna dan memahami suatu pelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini juga disampaikan oleh Suryani dan Setiawan (2018) bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan belajar (siswa). Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan dengan verbal Mustifikon (dalam Suryani dan Setiawan, 2018). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki tujuan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan mudah diterapkan. Media berperan sebagai alat

dan sumber belajar bagi siswa. Sebagai alat, media pembelajaran berperan menjelaskan pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami apa yang dijelaskan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung atau bisa dikatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Media sebagai sumber belajar bagi siswa, media berisi bahan yang harus dipelajari siswa baik secara individu maupun sebagai kelompok penggunaan media memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar di mana selain dari tujuan serta fungsi media pembelajaran yang telah diuraikan di atas. Penggunaan media pembelajaran juga akan menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar salah satunya media pembelajaran buku cerita bergambar.

Media buku cerita bergambar adalah salah satu media yang mempunyai peran penting dalam pendidikan yang ada di Indonesia. Terutama media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar, hal ini disebabkan buku cerita bergambar merupakan sesuatu yang tidak asing bagi kalangan anak-anak. Menurut Ratnasari dan Zubaidah (2019) Buku Cerita bergambar adalah buku cerita yang didalamnya terdapat kata dan gambar dan terdiri dari gambar dan teks yang saling berkaitan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas IV di SDN 013 Karimun mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan sebagai sumber belajar tambahan selain buku tematik yang memang sudah sehari-hari digunakan. Karena, pada kenyataannya ketika proses pembelajaran Kurangnya media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran sehingga tidak sedikit siswa yang merasa kurang tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung, selain dari kurangnya media pembelajaran yang tersedia. Faktor lain, yaitu kurangnya kemampuan guru membuat ataupun mengembangkan media pembelajaran. Sehingga Perlu adanya pengembangan media pembelajaran berupa media buku cerita



bergambar. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru untuk permasalahan di SDN 013 Karimun khususnya pada siswa kelas IV. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup untuk siswa kelas IV SDN 013 Karimun yang telah mendapat uji kelayakan.

### KAJIAN TEORI

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang sengaja, bertujuan, dan terkendali. Hal tersebut juga disampaikan oleh Suryani dan Setiawan (2018) bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Tujuan media menurut Smaldino dkk (2008) adalah untuk memfasilitasi komunikasi dalam pembelajaran. Komunikasi yang terjadi tanpa menggunakan media dan hanya menggunakan verbal saja, akan menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu tiga jam hanya 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik mencapai 72%, sedangkan jika menggunakan media visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Arsyad (2013) bahwa penggunaan media dapat meningkatkan daya ingat peserta didik karena media dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memenuhi kondisi, dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru, Suryani dan Setiawan (2018). Adapun Sanaky (dalam Suryani dan Setiawan, 2018) berpendapat

bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan: (1) Menghadirkan objek sebenarnya; (2) Membuat tiruan dari objek sebenarnya; (3) Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret; (4) Menyamakan persepsi; (5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak; (6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten; dan (7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Media gambar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang di implementasikan secara visual dalam wujud dua dimensi. Secara umum fungsi dari media gambar yaitu sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yang memberikan pengalaman visual pada anak untuk mendorong dan memberikan penjelasan guna mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, dan mudah dipahami. Salah satu pengembangan dari media gambar yaitu media cerita bergambar. Cerita bergambar adalah teks cerita yang disertai gambar-gambar. Istilah lain yang lebih populer yaitu buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media yang mempunyai peran penting dalam pendidikan yang ada di Indonesia. Terutama media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar, hal ini disebabkan buku cerita bergambar merupakan sesuatu yang tidak asing bagi kalangan anak-anak. Media buku cerita bergambar adalah media yang menyampaikan informasi atau pesan melalui tulisan dan kemudian diperjelas dengan gambar sebagai ilustrasinya, cerita yang disampaikan bisa berupa cerita rakyat, legenda, dongeng, maupun cerita *fable* (binatang). Di dalam buku cerita bergambar, gambar itu sendiri adalah bertujuan sebagai pendukung dalam menyampaikan isi cerita yang akan dibaca.

Pada umumnya buku cerita bergambar berfungsi sebagai bahan bacaan anak-anak tingkat sekolah dasar dan dapat dijadikan suatu sumber belajar di dalam pembelajaran. Fungsi buku cerita bergambar ialah sebagai sarana

yang dapat membantu anak dalam mengembangkan tingkat emosi yang dimiliki oleh anak. Melalui buku cerita bergambar peserta didik dapat mempelajari pengalaman hidup di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat. Selain itu buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengembangkan daya imajinasinya melalui pemahaman dari buku tersebut. Adapun manfaat dari penggunaan buku cerita bergambar ini ialah dapat merangsang dan menarik minat peserta didik untuk membaca serta dapat membantu siswa untuk dapat memahami isi cerita melalui tulisan yang didukung dengan ilustrasi.

Salah satu gambar yang bisa dimasukkan kedalam buku cerita bergambar di SD adalah berbasis lingkungan hidup. Pendidikan lingkungan hidup yang dimulai sejak kecil akan menjadikan anak sebagai manusia yang peduli terhadap lingkungannya. Adanya kepedulian yang terus tumbuh dalam diri anak akan memunculkan tindakan-tindakan sebagai bentuk kepedulian tersebut dan berdampak hingga dewasa. Schmiieder (dalam Permatasari, 2017), menyatakan bahwa proses pembelajaran atau pendidikan lingkungan hidup hendaknya merupakan suatu proses mengorganisasi nilai dan memperjelas konsep-konsep untuk membina keterampilan dan sikap yang diperlukan untuk memahami dan menghargai antar hubungan manusia, kebudayaan, dan lingkungan fisiknya.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian dan pengembangan adalah “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Hasil penelitian pengembangan produk berupa buku cerita bergambar untuk siswa kelas IV. Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan sebagai berikut: (1) Pengumpulan data /Perencanaan, pada tahap awal peneliti

melakukan persiapan serta perencanaan dalam melakukan penelitian. pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang di perlukan dalam mengembangkan media buku cerita bergambar serta hal-hal yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian seperti surat perizinan dan lain sebagainya. (2) Pengembangan produk awal, produk yang akan dihasilkan pada pengembangan ini yaitu berupa buku cerita bergambar. (3) Validasi , produk tersebut akan divalidasi oleh tim ahli, yang terdiri dari ahli materi dan ahli desain. Proses ini dilakukan agar menghasilkan produk yang baik sebelum diuji coba di lapangan. (4) Revisi produk, perbaikan produk dilakukan berdasarkan kritik serta saran yang diberikan oleh tim ahli terhadap produk yang peneliti kembangkan. (5) Respon guru, dalam penelitian ini respon guru yang ingin dilihat adalah respon guru kelas IV. Guru diberikan produk serta lembar kuesioner untuk melihat kelayakan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti (6) Uji coba lapangan Produk akan diuji coba kepada siswa kelas V sekolah dasar. Uji coba akan dilakukan dengan tiga tahapan sesuai dengan yang disampaikan oleh Suryani dkk (2018) bahwa” tahapan uji coba ini merupakan tahapan di mana media yang dikembangkan diuji cobakan kepada siswa, baik berupa uji coba satu-satu (*one to one*), kelompok kecil (*small group*) maupun uji coba lapangan (*field test*)”. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan tersebut. (7) Analisis data, setelah produk selesai di uji lapangan tahapan terakhir adalah tahap menganalisis data.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Adapun hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup ini terdiri dari 7 tahap antara lain:

##### **1. Pengumpulan Data / Persiapan**

Pada tahap ini peneliti melakukan tahap perencanaan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dimulai dari

persiapan pembuatan media serta surat yang diperlukan dalam penelitian.

## 2. Deskripsi Produk Awal

Pada deskripsi produk awal peneliti mengembangkan sampul produk awal dan bagian-bagian buku cerita bergambar. Pada sampul buku cerita terdapat gambar anak-anak yang mengenakan baju seragam sekolah. Di mana gambar anak-anak tersebut menjadi tokoh utama dalam buku cerita yang dikembangkan peneliti. Latar atau *background* dari sampul buku cerita bergambar ini adalah padang rumput dan langit yang cerah. Sampul

buku diberi tema Buku Cerita Bergambar Berbasis Lingkungan Hidup dan Judul “Bermain dan Belajar Bersama Teman”. Sedangkan pada sampul belakang terdapat penjelasan secara singkat buku cerita bergambar serta, tujuan dari dibuatnya buku cerita bergambar tersebut. Gambar sampul buku cerita ini dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Sampul Buku Cerita**

Untuk bagian-bagian buku cerita bergambar, terdiri dari kata pengantar, daftar isi, tokoh dalam cerita, isi dalam cerita, daftar pustaka dan biodata penulis.

## 3. Validasi dari Ahli Materi

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup dari aspek kelayakan isi serta kelayakan penyajian. Validasi ini dilakukan oleh 2 orang validator

yaitu Ibu Dirneti, M.Pd dan Bapak Zulfria, S.Pd. SD. Berdasarkan hasil validasi dari dua validator diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.50 dengan kategori sangat layak. Dari hasil tersebut media pembelajaran berupa buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup layak untuk diujicobakan kepada siswa. Data hasil validasi ahli materi terhadap media buku cerita bergambar dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Data Hasil Validasi dari Validator Ahli Materi**

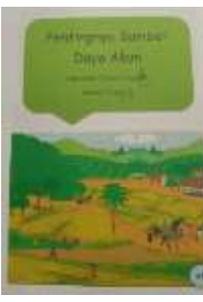
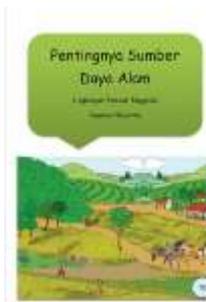
Aspek yang Dinilai	Skor Validator Ahli Materi		Rata Skor	Kategori
	(Zulfria, S.Pd.SD)	(Dirneti, M.Pd)		
Cover Buku	5	4	4.5	
Isi Buku Cerita	4.86	4.14	4.5	
	Total Rata-Rata		4.50	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi dari tim validator ahli materi yaitu pada aspek cover buku diperoleh rata-rata skor 4.5 dengan memperbaiki penggunaan kata pada judul dan

sub judul, sedangkan untuk aspek isi buku cerita diperoleh skor rata-rata 4.5 dengan memperbaiki penggunaan fungsi tanda koma. Adapun Catatan saran dari validator ahli

materi baik secara tertulis maupun lisan dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Saran dari Validator Ahli Materi**

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
	
	

Pada judul, sub judul, serta di dalam kalimat pada buku cerita penggunaan kata “aku, ia, ibu, negara” menggunakan huruf kecil di awal kata.

Setelah bentuk keterangan, gunakan tanda koma. Fungsi dari penggunaan tanda koma adalah agar bisa berhenti sejenak karena kalimat tersebut digunakan oleh anak-anak.

4. Validasi dari Ahli Desain

Ahli Desain untuk media buku cerita bergambar pada penelitian ini adalah Bapak Narno, S.Kom dan Bapak Edi Kurniawan, M.Pd. Ahli desain melakukan validasi media buku cerita bergambar pada aspek desain dan aspek lainnya. Hasil validasi dari dua validator memperoleh kategori sangat layak dengan rata-rata skor 4,22. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar dapat diujicobakan kepada siswa,

hal ini karena tampilan buku yang memiliki gambar lebih dominan dibanding teks dan jenis huruf pada buku cerita mudah dipahami oleh anak-anak. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Effendy dkk (dalam Wulandari, 2017) bahwa buku yang memiliki tampilan visual lebih dominan gambar dibanding teks dan jenis huruf pada buku cerita memiliki tingkat keterbacaan yang lebih baik bagi anak-anak. Adapun data hasil validasi dari ahli desain dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Data Hasil Validasi dari Validator Ahli Desain**

Aspek yang Dinilai	Skor Validator Ahli Desain		Rata Skor	Kategori
	(Narno, S.Kom)	Edi Kurniawan, M.Pd)		
Cover Buku	4.75	3.75	4.25	Sangat Layak
Isi Buku Cerita	4.75	3.75	4.25	
Anatomi Buku	4.67	3.67	4.17	
Total Rata-Rata			4.22	

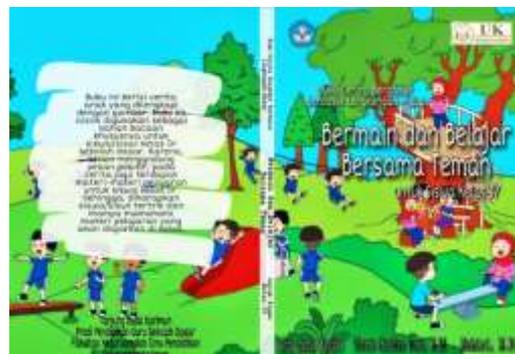
Berdasarkan data hasil validasi dari tim validator ahli desain yaitu pada aspek cover buku diperoleh rata-rata skor 4.25 dengan merevisi *cover* buku cerita secara keseluruhan, untuk aspek isi buku cerita diperoleh skor rata-rata 4.25 dengan mengganti gambar-gambar tokoh utama dalam buku cerita, sedangkan untuk aspek anatomi buku

diperoleh rata-rata skor 4.17 yaitu diminta untuk memberi batas antara cover depan dan cover belakang. Adapun Catatan saran dari validator ahli materi baik secara tertulis maupun lisan dapat dilihat pada Tabel 2. Catatan saran dari validator ahli desain baik secara tertulis maupun lisan dapat dilihat pada Tabel 4.

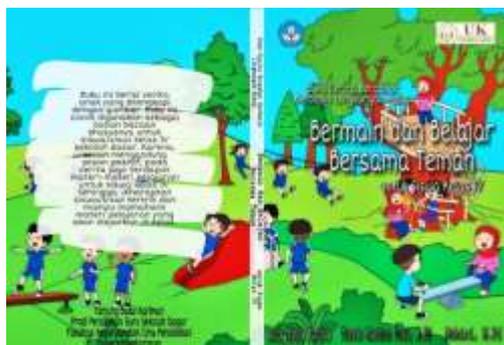
**Tabel 4. Saran dari Validator Ahli Desain**

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
	

Revisi pada *cover* buku cerita bergambar dengan merubah keseluruhan gambar. Pada awalnya *cover* yang peneliti buat berlatar belakang padang rumput hijau dan terdapat enam orang anak mengenakan baju seragam merah putih yang merupakan tokoh utama dalam buku cerita tersebut diganti dengan *cover* yang lebih bervariasi yaitu diganti dengan gambar siswa yang sedang bermain bersama teman-temannya.



Saran untuk menggunakan warna yang lebih cerah. Serta, memberi batas antara *cover* bagian depan dan *cover* bagian belakang.



Saran untuk mencantumkan nama penulis pada bagian tepi *cover* buku.

## 5. Hasil Respon Guru

Selain ahli materi dan ahli desain produk yang peneliti kembangkan juga diminta respon kepada guru wali kelas IV di SDN 013 Karimun yang menjadi lokasi dilakukannya penelitian. Di SDN 013 Karimun kelas IV dibagi menjadi dua kelas. Yaitu, kelas IV.A dengan guru wali kelas Ibu Srimayani, S.Pd.,SD dan wali kelas IV.B yaitu Ibu Mernawaty, S.Pd.,SD. Hasil validasi dari guru wali kelas IV terhadap produk buku cerita bergambar untuk bagian *cover* yaitu mendapat penilaian skor rata-rata 5 dengan kategori “Sangat layak”, untuk isi cerita bergambar mendapat penilaian skor rata-rata 4.95 dengan kategori “Sangat layak”, dan untuk anatomi buku mendapatkan nilai 4.87 dengan kategori “Sangat layak”.

## 6. Uji Coba Lapangan

Uji lapangan dilakukan dengan tiga tahapan yaitu, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan. Uji coba perorangan dilakukan dengan satu orang siswa. Hal ini Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suryani dan Setiawan (2018) tahapan uji coba ini merupakan tahapan di mana media yang dikembangkan di uji cobakan kepada siswa, baik berupa uji coba satu-satu (*one-one*), kelompok kecil (*small group*), maupun uji coba lapangan (*field test*). Hasil dari uji coba perorangan untuk bagian *cover* mendapat skor rata-rata 4.5 dengan kategori “Sangat layak”, untuk bagian isi cerita mendapat skor rata-rata 4.6 dengan kategori “Sangat layak”, untuk anatomi buku mendapat skor rata-rata 4.75 dengan kategori “Sangat layak”.

Uji coba lapangan dengan kelompok kecil, terdapat tiga orang siswa dari kelas kelas V.A dan kelas V.B, yang menjadi subjek

penelitian. Pemilihan subjek penilaian ini berdasarkan urutan rangkin yaitu tertinggi, sedang, dan rendah dari jumlah keseluruhan siswa kelas V.A dan kelas V.B., hasil dari uji coba kelompok kecil untuk bagian *cover* mendapat skor rata-rata 4.66 dengan kategori “Sangat layak”, untuk bagian isi cerita mendapat skor rata-rata 3.96 dengan kategori “Layak”, untuk anatomi buku mendapat skor rata-rata 4.32 dengan kategori “Layak”.

Uji coba lapangan, terdapat enam orang siswa dari kelas V.A dan kelas V.B. Pemilihan subjek penilaian ini berdasarkan urutan rangkin dari jumlah keseluruhan siswa kelas V.A dan kelas V.B. Hasil dari uji coba skala sedang untuk bagian *cover* mendapat skor rata-rata 4.24 dengan kategori “Sangat layak”, untuk bagian isi cerita mendapat skor rata-rata 4.28 dengan kategori “Sangat layak”, untuk anatomi buku mendapat skor rata-rata 4.41 dengan kategori “Sangat layak”.

#### 7. Analisis Data

Analisis data diawali dengan cara memberikan kuesioner kepada ahli desain, ahli materi, guru kelas IV, serta siswa kelas V. Adapun hasil dari validasi yang telah dilakukan ahli desain, untuk media buku cerita bergambar mendapat skor 4.23 dengan kategori “Sangat layak”. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi, untuk media buku cerita bergambar mendapatkan skor 4.50 dengan kategori “Sangat layak”. Validasi yang dilakukan oleh guru kelas IV SDN 013 Karimun, untuk media buku cerita bergambar mendapat skor 4.94 dengan kategori “Sangat layak”. Validasi yang dilakukan oleh siswa kelas V, untuk media buku cerita bergambar mendapatkan skor 4.33 dengan kategori “Sangat layak”. Berdasarkan data yang telah diperoleh maka media buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup, dengan “Judul Bermain dan Belajar Bersama Teman” yang peneliti kembangkan mendapatkan skor 4.50 dengan kategori “Sangat layak”.

#### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup untuk siswa kelas IV di SDN 013 Karimun mendapatkan kategori sangat layak dari validator ahli desain, ahli materi, respon guru, dan uji coba siswa dengan skor berturut-turut 4.22, 4.50, 4.94 dan 4.33. Hal ini menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup dapat digunakan sebagai media tambahan dalam pembelajaran pada siswa kelas IV SD.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut: 1) Bagi sekolah, media buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup dapat digunakan sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran; 2) Bagi Guru, buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup dapat menjadi alternatif media yang dapat digunakan dalam materi pembelajaran bermain dan belajar bersama teman untuk siswa kelas IV SD dan 3) Bagi pembaca, kepada pembaca dan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media buku cerita bergambar berbasis lingkungan hidup ini pada materi pembelajaran yang lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Permatasari, N.D. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca Siswa SD Kelas Rendah. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma. <https://123dok.com/document/qo5177jy-pengembangan-cerita-bergambar-berbasis-pendidikan-lingkungan-pembelajaran-membaca.html>. Diakses pada tanggal 05 April 2020.
- Ratnasari, E. M dan E. Zubaidah. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan



- Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 267-275.
- Sisdiknas. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika
- Smaldino., & Sharon E. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson Education Inc.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani dan Setiawan. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Wulandari. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas 1 SD. Diakses pada tanggal 05 April 2020.