

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERMUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI SARANA LITERASI MEMBACA UNTUK SISWA

K. Mertami¹, I.G. Margunayasa², I.B.P. Arnyana³

¹²³Program Studi Pendidikan Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: mertamiketut@gmail.com¹, igede.margunayasa@undiksha.ac.id²,
putu.arnyana@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter yang valid dan praktis, dan (2) menguji efektifitas buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter. Subjek penelitian meliputi: ahli materi, bahasa, dan kegrafikan. Subjek uji coba siswa kelas II SD N 1 Abianbase berjumlah 39 orang dan 4 orang guru untuk uji kepraktisan. Metode pengumpulan data berupa kuesioner dan tes, instrumen penelitian berupa lembar kuisisioner validitas, lembar kuisisioner kepraktisan, dan tes literasi nilai-nilai karakter. Data yang dikumpulkan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Uji efektifitas menggunakan perhitungan rata-rata dan gain skor. Hasil analisis menunjukkan bahwa (1) buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter telah terbukti valid dan praktis dengan nilai validitas pada rata-rata 4,6 (Sangat Valid), nilai kepraktisan oleh guru sebesar 4,8, serta uji kepraktisan oleh siswa pada rata-rata 5 dengan kriteria sangat praktis. (2) hasil uji efektifitas dengan uji *Paired Samples Test* menunjukkan penerapan buku cerita bergambar pada tema hidup bersih dan sehat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II Gugus II Kecamatan Gianyar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar muatan pendidikan karakter telah valid, praktis, dan efektif sebagai literasi membaca siswa kelas II.

Kata Kunci : Buku Cerita Bergambar; Pendidikan Karakter; Pengembangan; Literasi Membaca

Abstract

This study aims to (1) produce picture story books filled with valid and practical character education, and (2) test the effectiveness of picture story books filled with character education. The research subjects are: material, language, and graphic experts. The test subjects for class II students at SD N 1 Abianbase totaled 39 people and 4 teachers for the practicality test. Data collection methods were in the form of questionnaires and tests, the research instruments were validity questionnaire sheets, practicality questionnaire sheets, and character values literacy tests. The data were analysed quantitatively and qualitatively. The effectiveness were tested using the average calculation and score gain. The results of the analysis show that (1) picture storybooks with character education content have been proven valid and practical with a validity value on average 4.6 (Very Valid), a practicality value by teachers of 4.8, and a practicality test by students on average 5 with very practical criteria. (2) the results of the effectiveness test with the Paired Samples Test test show that the application of picture storybooks on the theme of clean and healthy living has an effect on the learning outcomes of grade II students in Gugus II, Gianyar District. Thus, it can be concluded that picture storybooks with character education content are valid, practical, and effective as reading literacy for grade II students.

Keywords : Picture Story Books; Character Education; Development; Reading Literacy

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan salah satu alat yang paling penting dan harus dimiliki oleh setiap orang, sehingga tingkat pengertian pendidikan karakter seseorang juga merupakan salah satu alat terbesar yang akan menjamin kualitas hidup seseorang. Pendidikan karakter merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk membantu peserta didik memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika yang benar (Samani & Hariyanto, 2017). Pelaksana pendidikan karakter tidak dapat dilakukan dengan hanya mentransfer ilmu pengetahuan atau melatih suatu keterampilan (Zubaedi, 2011). Penanaman pendidikan karakter membutuhkan proses, contoh teladan, dan pembiasaan yang dilakukan secara terus-menerus dalam peran peserta didik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat (Zubaedi, 2011).

Secara tradisional, literasi dipandang sebagai kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis (Abidin et al., 2018). Sesuai perkembangannya, pengertian literasi berkembang menjadi kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak (Gee dan Heath dalam Dewayani, 2017). Penggunaan teks sebagai alat pemecahan masalah tingkat tinggi untuk kegiatan literasi difokuskan pada kemampuan individu dalam berpikir kritis untuk membentuk sistem nilai pada diri seseorang (Priyatni, 2017:157). Literasi diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, dan berpikir kritis. Konsep literasi membaca didefinisikan sebagai salah satu usaha untuk memahami, menggunakan, merefleksikan, dan melibatkan diri dalam berbagai jenis teks untuk mencapai suatu tujuan (Abidin et al., 2018). Pengertian literasi membaca juga mengandung makna mendalam. Frasa dibentuk dalam rangka mencapai suatu tujuan sehingga mengindikasikan bahwa membaca tidak terlepas dari tujuan yang diharapkan untuk dicapai oleh pembacanya (Abidin et al., 2018). Namun,

perkembangan kebiasaan membaca saat ini mulai berkurang intensitasnya. Jika kita pahami, kegiatan membaca adalah salah satu bentuk kegiatan dasar yang paling sering digunakan dalam segala situasi dan kondisi.

Merujuk pada orientasi kurikulum 2013, terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dapat tercapai dengan didukung oleh strategi guru dalam menyelenggarakan pembelajaran (Mulyasa, 2013). Salah satu hal yang dapat dilakukan guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan peningkatan karakter siswa adalah dengan mendesain media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam membaca dan menerapkan nilai-nilai karakteristik yang terkandung di dalamnya (Mulyasa, 2013). Bentuk upaya menanamkan nilai-nilai karakter sebagai sarana literasi pada anak salah satunya adalah dengan menggunakan buku cerita bergambar, seperti buku cerita anak. Buku cerita bergambar diartikan sebagai berbagai jenis buku yang cara penyampaian pesannya dilakukan melalui dua cara, yaitu melalui ilustrasi atau gambar dan melalui tulisan (Nurgiyantoro, 2018). Ilustrasi atau gambar dan tulisan sama-sama dimaksudkan untuk menyampaikan isi pesan yang keduanya tidak saling berdiri sendiri namun menjadi satu kesatuan untuk mengungkapkan pesan yang diinginkan penulis buku cerita tersebut. Adanya buku cerita bergambar yang merupakan perpaduan antara narasi teks dengan gambar-gambar mendukung dan mampu merangsang imajinasi anak untuk menunjukkan sikap dan ekspresi berdasarkan alur cerita yang disajikan. Buku cerita anak merupakan salah satu bentuk dari genre fiksi sastra anak (Nurgiyantoro, 2018). Pada pandangan lain, buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar dan teks dan keduanya saling menjalin (Mitchell, 2003). Tema yang ada pada buku cerita bergambar dapat berupa tema persoalan kehidupan manusia (Nurgiyantoro, 2018). Buku cerita bergambar sendiri memiliki berbagai fungsi. Di antaranya adalah

membantu siswa untuk belajar tentang kehidupan masyarakat yang disajikan secara lebih konkret lewat kata-kata dan gambar ilustrasi. Sejalan dengan hal tersebut, karya sastra kental dengan kandungan manfaat, salah satunya terdapat nilai-nilai pendidikan moral yang berguna untuk menanamkan pendidikan karakter (Wibowo, 2013).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Gugus II Kecamatan Gianyar, kegiatan literasi yang dilakukan di kelas II belum maksimal, terbatas pada kegiatan membaca di perpustakaan, kondisi buku, dan jumlah buku. Kegiatan membaca di perpustakaan sekolah bagi kelas II dilakukan setiap hari Selasa selama 30 menit. Siswa diajak membaca dan mengungkapkan hal-hal menarik yang ada pada bacaan dengan tanya jawab singkat. Dari guru dan siswa di Gugus II Kecamatan Gianyar dengan jumlah siswa 95 siswa belum semua dapat menyimak, memahami isi cerita dan merasakan apa yang dialami tokoh cerita dalam suatu bacaan. Tidak semua siswa dapat mengungkapkan informasi atau pendapatnya setelah membaca karena waktu yang terbatas, kemampuan membaca siswa dan jumlah buku sebagai referensi sangatlah terbatas. Selain itu perpustakaan keliling yang disediakan oleh Perpustakaan Daerah Gianyar juga sangat memfasilitasi kebutuhan membaca siswa di sekolah. Hal ini membuat siswa memiliki antusiasme yang tinggi terhadap bacaan. Tingginya minat siswa terhadap bacaan ternyata berefek terhadap peningkatan literasi siswa yang mengalami kesulitan membaca. Ini dialami oleh siswa kelas dua yang awalnya sangat kesulitan membaca kalimat ataupun paragraf panjang. Hal ini sejalan seperti yang diungkapkan oleh Astawa et al., (2015) bahwa buku cerita bergambar mampu merangsang minat literasi siswa secara tidak langsung. Hasilnya pun positif dan lebih optimal dibandingkan dengan model konvensional.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian pengembangan dianggap penting untuk dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan media atau bahan ajar sesuai analisis kebutuhan.

Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa rumusan masalah di antaranya, (1) menghasilkan buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter yang valid dan praktis, dan (2) menguji efektifitas buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter yang valid, praktis dan efektif untuk sarana literasi membaca siswa kelas II. Diharapkan dengan adanya pengembangan buku cerita bergambar mampu menjawab kebutuhan guru dalam mengatasi kecemasan orang tua dan praktisi pendidikan mengenai pendidikan karakter pada anak serta dapat memotivasi anak untuk meningkatkan pendidikan karakter dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan membaca.

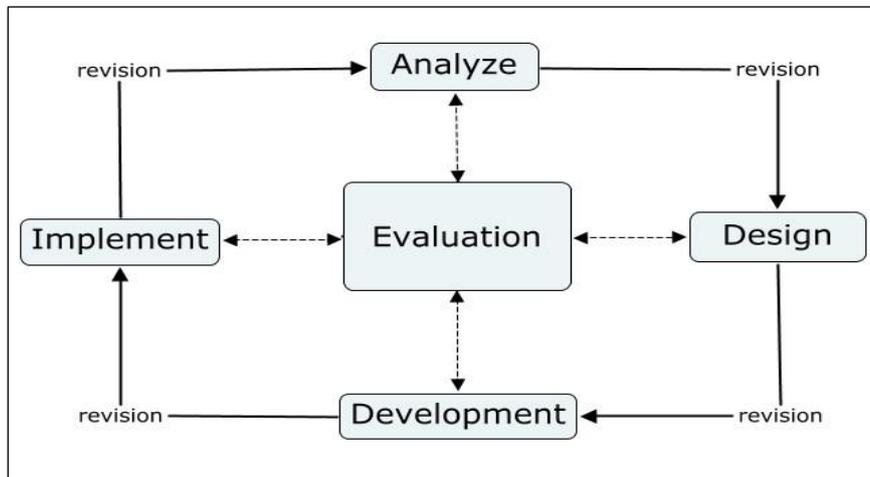
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) karena yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah pengembangan buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter untuk siswa kelas II SD Gugus II Kecamatan Gianyar. Produk yang dihasilkan diuji validitas dan kepraktisannya. Subjek penelitian ini adalah 2 orang Ahli, untuk memvalidasi kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan sajian, dan kelayakan kegrafikan buku teks yang dikembangkan dengan menggunakan lembar validasi. Selain Ahli, Subjek Penelitian yang dipilih adalah Guru kelas II yang akan memberikan penilaian terhadap buku cerita mengenai kelayakan buku yang meliputi kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan sajian, kelayakan gambar dan kepraktisan buku melalui angket yang telah diisi. Subjek yang lainnya adalah Siswa kelas II yang berjumlah 95 orang untuk menilai kepraktisan buku cerita yang dikembangkan. Buku akan dibagikan kepada siswa dan siswa menilai kepraktisan melalui angket. Uji efektivitas

dilakukan dengan memberikan test kepada siswa.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima langkah utama, yaitu: (1) analisis, (2) desain, (3)

pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi (Tegeh & Sudatha, 2019). Adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE secara visual ditampilkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

Pada langkah pertama yakni analisis (*analyze*) dilaksanakan analisis kebutuhan dengan observasi. Hasil dari analisis ini dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter. Kemudian pada langkah kedua yaitu perancangan (*design*) dilaksanakan desain terhadap buku cerita bergambar dengan beberapa kegiatan di antaranya: menentukan jenis ilustrasi gambar, menyusun kalimat pada naskah sesuai panduan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, mengetahui dan menentukan target pembaca buku yang dikembangkan, dan pemeriksaan validasi buku cerita pada ahli. Langkah ketiga yaitu pengembangan (*development*), pada tahapan ini dilaksanakan beberapa kegiatan meliputi: pembuatan buku cerita bergambar, dan validasi kelayakan produk. Langkah keempat yaitu implementasi (*implementation*), produk yang telah dikembangkan akan di uji oleh ahli untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam menetapkan kualitas produk yang dihasilkan kemudian dilaksanakan uji kepraktisan dengan mengimplementasikan produk hasil pengembangan kepada guru dan siswa. Langkah kelima adalah evaluasi (*evaluation*), setelah memperoleh penilaian, masukan, dan saran dari ahli

materi, ahli bahasa, dan ahli grafik pembelajaran diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan, dan mendapatkan masukan serta saran-saran perbaikan sehingga produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat direvisi sehingga dapat menghasilkan produk yang valid dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner dan tes. Teknik kuesioner digunakan untuk memperoleh hasil review uji validitas bahasa, materi, kegrafikan, serta respons guru dan siswa terhadap buku cerita bergambar. Teknik tes digunakan untuk memperoleh hasil uji efektivitas buku cerita bergambar dengan tes literasi pendidikan karakter siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda. Adapun uji validitas isi dan butir tes dilaksanakan sebelum tes digunakan,.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui studi pustaka, studi lapangan, observasi, kuesioner, wawancara dan tes. Data-data tersebut dikumpulkan dengan menggunakan beberapa instrumen yaitu kuesioner uji validitas, angket respons dan tes. Dalam penelitian ini menggunakan 2 metode

analisis data, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis kualitatif dalam penelitian ini untuk menjelaskan mengenai mengolah data berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran dari hasil review para ahli terhadap buku cerita yang dihasilkan. Sementara itu, metode analisis deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengumpulan data berupa tes pilihan ganda dan kuesioner yang kemudian diolah berupa angka,

persentase, dan dikategorikan ke dalam kelompok tertentu. Hasil kuesioner/angket terlebih dahulu ditentukan rata-rata (*Mean*) dan kemudian dikonversi berdasarkan kriteria validitas dan kepraktisan untuk mengetahui kategori penskoran yang diperoleh. Kriteria penilaian validitas buku cerita disajikan pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3. Dalam uji efektivitas menggunakan *one shot case study* dengan uji prasyarat analisis dan uji *t-paired*.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validitas Buku Cerita Bergambar

No	Rumus	Interval	Kategori
1.	$(Mi + 1,8 \times SDi) < x$	$4,2 < x$	Sangat Valid
2.	$(Mi + 0,6 \times SDi) < x \leq (Mi + 1,8 \times SDi)$	$3,4 < x \leq 4,2$	Valid
3.	$(Mi - 0,6 \times SDi) < x \leq (Mi + 0,6 \times SDi)$	$2,6 < x \leq 3,4$	Cukup Valid
4.	$(Mi - 1,8 \times SDi) < x \leq (Mi - 0,6 \times SDi)$	$1,8 < x \leq 2,6$	Kurang Valid
5.	$x \leq (Mi - 1,8 \times SDi)$	$x \leq 1,8$	Tidak Valid

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan Buku Cerita Bergambar

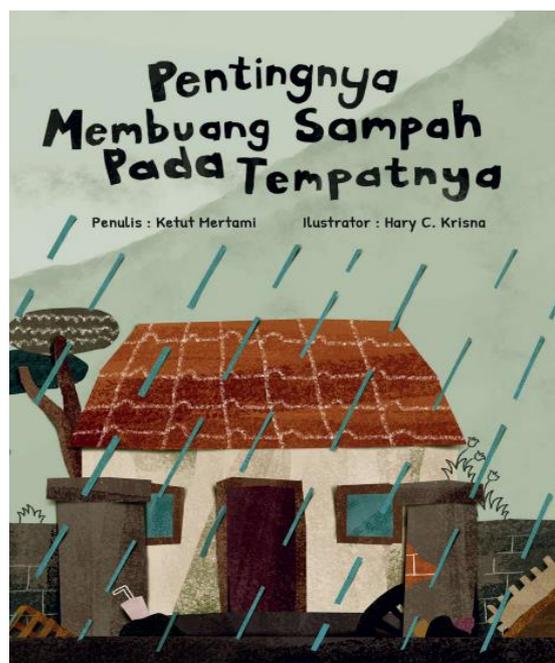
No	Rumus	Interval	Kategori
1.	$(Mi + 1,8 \times SDi) < x$	$4,2 < x$	Sangat Praktis
2.	$(Mi + 0,6 \times SDi) < x \leq (Mi + 1,8 \times SDi)$	$3,4 < x \leq 4,2$	Praktis
3.	$(Mi - 0,6 \times SDi) < x \leq (Mi + 0,6 \times SDi)$	$2,6 < x \leq 3,4$	Cukup Praktis
4.	$(Mi - 1,8 \times SDi) < x \leq (Mi - 0,6 \times SDi)$	$1,8 < x \leq 2,6$	Kurang Praktis
5.	$x \leq (Mi - 1,8 \times SDi)$	$x \leq 1,8$	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas dan Kepraktisan Buku Cerita Bergambar bermuatan Pendidikan Karakter

Perancangan ilustrasi buku cerita bergambar disusun dengan penyusunan *storyboard* atau papan cerita berupa sketsa per halaman yang dibuat *software Krita*. Selanjutnya sketsa melalui tahap pewarnaan, penambahan tekstur, serta efek bayangan agar mendapatkan tampilan mirip kolase kertas. Proses juga dilakukan pada *software Krita*. Tahap terakhir adalah tata letak, yaitu penempatan teks cerita dan penambahan nomor halaman, serta penyuntingan layout tiap halaman, yang dilakukan di *software Photoshop*. Ilustrasi kemudian ditambahkan teks dan *layout editing* menggunakan *Software Photoshop*. Pada tahap ini, *Draft* buku cerita yang telah dirancang pada tahap design dikembangkan menjadi *final product*. Ilustrasi dibuat menggunakan bantuan

Adobe Photoshop. Gambar hasil pengembangan disajikan pada Gambar 2 dan Gambar 3 berikut.



Gambar 2. Cover Buku Cerita Bergambar

Bagus tak ingin kejadian banjir itu terulang lagi. Putu senang melihat Bagus sudah berubah. Sekarang Bagus sangat peduli dengan kebersihan lingkungan.

Kini rumah Bagus selalu bersih dan selokan depan rumah juga bersih, tak ada sampah lagi yang tertimbun di sana.

Rumahnya menjadi asri dan lingkungannya bersih. Bunga-bunga beraneka warna tumbuh mekar sehingga sangat indah dipandang mata. Udara pun menjadi sejuk, bersih, dan sehat.



Gambar 3. Isi Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar selanjutnya divalidasi oleh 2 orang ahli. Analisis hasil uji validitas buku cerita, disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Validitas Buku Cerita Bergambar

No	Aspek	Ahli 1	Ahli 2
1	Materi	65	63
2	Bahasa	37	37
3	Kegrafikan	45	41
Jumlah		147	141
Skor		4,8	4,4
Rata-rata		4,6	
Kategori		Sangat Valid	

Tabel 3. menunjukkan bahwa validitas buku cerita yang dikembangkan dinyatakan "sangat valid" dengan skor rata-rata "4,6".

Buku cerita yang telah di validasi oleh ahli dan praktisi, serta telah direvisi sesuai dengan catatan serta saran-saran kemudian disebar untuk diuji penggunaannya dalam pembelajaran. Buku cerita disebar pada guru kelas II di gugus II Kecamatan Gianyar dan siswa kelas II SD Negeri 1 Abianbase. Guru kelas II sebanyak 4 orang dan siswa sebanyak 4 orang. Respon guru dan siswa diambil melalui angket. Angket respon guru terdiri atas beberapa pernyataan positif, dengan 5 alternatif jawaban, yaitu *sangat setuju (SS)*, *setuju (S)*, *cukup setuju (CS)*, *kurang setuju (KS)*, dan

sangat kurang setuju (SKS) sedangkan angket respon siswa terdiri atas beberapa pertanyaan yang dijawab siswa dengan Ya atau Tidak.

Uji coba dalam pembelajaran dilakukan secara langsung kepada siswa kelas II Gugus II Kecamatan Gianyar. Selanjutnya guru menyampaikan bahwa pembelajaran pada hari itu akan menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter. Di akhir pembelajaran siswa diminta memberikan respon terhadap kegiatan belajar memanfaatkan buku cerita bergambar yang dibagikan guru. Pengisian angket untuk siswa dibantu oleh guru, agar siswa lebih mudah dalam mengisi angket. Guru juga mengisi angket respon yang diberikan berdasarkan pengalamannya menggunakan buku cerita bergambar dalam mengajar. Berdasarkan hasil uji coba tersebut diperoleh hasil analisis angket guru dan siswa yang disajikan pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4. Hasil Analisis Kepraktisan Guru

No	Aspek	Skor
1	Ketertarikan	98
2	Materi	117
3	Bahasa	30
Jumlah		245
Skor		4,8
Kategori		Sangat Praktis

Tabel 4. membuktikan bahwa buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter dari hasil uji coba perorangan yaitu sebesar 4,8 dengan kualifikasi "Sangat Praktis".

Tabel 5. Hasil Analisis Kepraktisan Siswa

No	Aspek	Skor
1	Ketertarikan	10
2	Materi	10
3	Bahasa	10
Jumlah		30
Skor		5
Kategori		Sangat Praktis

Tabel 5. Memperoleh bahwa hasil uji kepraktisan pada 4 orang siswa dengan rata-rata 5 pada kategori sangat praktis.

Efektivitas Buku Cerita Bergambar bermuatan Pendidikan Karakter

Uji efektivitas dilakukan dengan metode tes pilihan ganda kepada 39 orang siswa kelas II SD Gugus II Kecamatan Gianyar, melalui *post-test*. Hasil *post-test* kemudian dianalisis menggunakan *t-paired* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sesudah penggunaan buku cerita bergambar. Pada tahap ini dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi secara normal atau tidak. Uji prasyarat selanjutnya adalah uji homogenitas untuk mengetahui varian data berdistribusi secara homogen atau tidak. Dalam menguji normalitas dan homogenitas digunakan analisis statistic dengan menggunakan SPSS for Windows 25.0. Adapun hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	0,143	39	0,60
Kelas Eksperimen	0,179	39	0,17

Berdasarkan hasil uji di atas, maka dapat disimpulkan bahwa data telah terdistribusi normal karena nilai Sig. 0,60 dan 0,17 > nilai uji 0.05.

Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

	F	df		Sig.
		1	2	
Hasil Belajar Siswa	5,088	1	76	0,27

Tabel 7 menunjukkan bahwa *Test of Homogeneity* dapat diketahui nilai statistic *Levene* = 5,088 dengan Sig. = 0,27 ($p > 0,05$), Berdasarkan hasil uji *Levene* maka

H_0 ditolak, maka dapat dinyatakan bahwa data memiliki varian homogen.

Tabel 8. Hasil Uji Paired Samples

<i>Paired Differences</i>				
95% Confidence Interval of Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
Lower	Upper			
24,175	20,697	26,118	38	0,000

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji *t-paired* menunjukkan bahwa dengan perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen = 22,436 serta diperoleh nilai $t = 26,118$ dengan nilai Sig. (*2-tailed*) = 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa Gugus II Kecamatan Gianyar pada tema hidup bersih dan sehat yang dibelajarkan menggunakan buku cerita bergambar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan *Microsoft Excel* diperoleh rata-rata gain skor sebesar 0,72. Mengacu pada tabel kriteria gain skor maka, efektivitas dari pengembangan buku cerita bergambar yang diberikan tergolong tinggi.

Hasil dari pengembangan ini adalah buku cerita bergambar yang berbentuk buku *hard book*, Dalam pengembangan buku cerita bergambar ini sendiri dibuktikan dengan adanya ketertarikan siswa untuk membaca buku tersebut. Hasil dari validasi beberapa para ahli ditunjukkan pada skala persentase berdasarkan tingkat kriteria kevalidan dan efisiensi buku cerita bergambar serta pedoman untuk revisi buku cerita bergambar yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan adalah buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter, Hasil dari validasi ahli materi, validasi ahli grafik dan validasi ahli bahasa termasuk dalam kategori tinggi. Hasil kategori tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar "Hidup Bersih dan Sehat"

untuk meningkatkan hasil belajar siswa layak digunakan.

Menurut validator ahli, buku cerita bergambar ini sudah disajikan dengan sangat menarik dan siswa dapat membacanya secara mandiri sehingga nantinya akan memberikan motivasi dalam menumbuhkan literasi siswa dan peningkatan hasil belajar siswa. Gambar-gambar yang terdapat di dalam buku cerita bergambar membuat siswa semakin tertarik untuk membaca buku yang dikembangkan.

Hasil penelitian pengembangan ini mengenai efektivitas buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter menunjukkan bahwa penggunaan cerita bergambar memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, Data pada hasil "*Paired Samples Test*" menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen = 22,436 dengan nilai $t = -26,118$ dengan Sig, (2-tailed) = 0,000. Karena $0,000 < 0,05$ berarti dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa Gugus II Kecamatan Gianyar pada tema hidup bersih dan sehat yang dibelajarkan menggunakan buku cerita bergambar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan buku cerita bergambar pada tema hidup bersih dan sehat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II Gugus II Kecamatan Gianyar.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran buku cerita bergambar dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Hasil belajar berupa kemampuan menyimak dan keterampilan membaca sesuai dengan isi cerita yang ditampilkan.

Hal ini memberikan petunjuk bahwa dalam pembelajaran, penggunaan cerita bergambar dengan muatan pendidikan nilai lebih tepat untuk diterapkan daripada pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar (konvensional). Penerapan pembelajaran menggunakan cerita bergambar berimplikasi terhadap perencanaan dan pengembangan model pembelajaran.

Siswa memerlukan pendekatan belajar yang lebih variatif dan dapat melibatkan siswa secara aktif, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Dengan diketahui bahwa penggunaan cerita bergambar efektif untuk pendidikan nilai dan keterampilan berbahasa dalam pembelajaran yang terintegrasi pendidikan nilai, guru perlu menggunakannya dan memperbanyak koleksi buku cerita bergambar untuk kepentingan pembelajaran tematik lainnya sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini sangat diperlukan agar terjadi proses pembelajaran yang komunikatif dan fungsional.

Buku cerita bergambar mampu menarik perhatian karena tampilannya sangat digemari oleh kalangan anak-anak. Buku cerita bergambar memiliki fungsi yang dapat digunakan sebagai penghias dan pendukung dalam cerita yang dapat membantu memudahkan proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Buku cerita bergambar merupakan suatu kesatuan cerita yang disertai dengan gambar-gambar. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang akan disampaikan. Oleh karena itu, buku cerita bergambar dapat tergolong layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar-mengajar bagi siswa kelas rendah (Nurjanah & Hakim, 2018).

Anak pada usia sekolah dasar yaitu berada pada tahap operasional konkret. Hal ini menunjukkan bahwa anak menyukai benda-benda yang konkret atau nyata. Di samping itu, anak juga memiliki daya fantasi yang sangat tinggi, Cara agar lebih menarik dan menumbuhkan motivasi kepada anak terhadap sesuatu, diperlukan

media yang dapat menyalurkan imajinasi yang kreatif pada anak salah satunya yaitu media buku cerita bergambar. Dengan buku cerita bergambar dapat membantu memudahkan anak dalam menuangkan gagasan ke dalam bentuk bahasa karena gambar akan memberikan inspirasi dan motivasi yang sangat tinggi kepada siswa untuk melakukan proses pembelajaran.

Terdapat penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya membuktikan bahwa media buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat membaca siswa. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh (Tarigan, 2019) yang berjudul Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, hasil dari penelitian menggunakan media buku cerita bergambar ini dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa dengan skor $-26,317$ dengan probabilitas sig, $(0,00)$ hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat membaca siswa. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Ramianti (2021) yang menyatakan bahwa efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar terhadap hasil belajar IPS kelas 3 dari hasil uji hipotesis parsial diperoleh nilai thitung sebesar $5,891$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,420$ lebih besar dari $0,102$ ($0,420 > 0,102$), bahwa buku cerita bergambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa di MI An-Nidhom Kebunrejo Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi.

Perlu disadari bahwa membaca sangatlah penting, tetapi yang lebih penting ialah bagaimana mereka mampu memilih buku bacaan yang tepat bagi siswa sesuai dengan masa perkembangannya, (Huck et al, 1987, p.6) menekankan bahwa "*Children's books are books that have the child's eye at the center*", dimaksudkan ialah buku cerita yang ditujukan pada anak menempatkan sudut pandang siswa di dalamnya sebagai pusat, sehingga ketika memilih buku pada siswa, sebaiknya sebuah cerita berdasarkan kacamata siswa, Buku cerita

bergambar mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa dan pemahaman akan bacaan yang dibaca. Melalui membaca siswa juga dilatih untuk mengembangkan pertumbuhan karakter secara optimal.

Penanaman pendidikan karakter di setiap satuan pendidikan sangatlah penting dilakukan. Menurut Helmawati pendidikan karakter dapat mengarahkan individu menjadi lebih baik menuju keberhasilan dan kemajuan bagi bangsa dan negara (Setiawan, 2021). Dengan adanya kebijakan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018, pendidikan karakter melekat pada kurikulum 2013 menjadi salah satu kompetensi inti (KI) dalam pembelajaran. Indikator dapat dilihat dalam tujuan kurikulum 2013 yaitu mengembangkan sikap yang terdiri atas pribadi yang beriman, berakhlak mulia, percaya diri dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial.

Suasana yang menyenangkan dapat membantu siswa dalam memahami nilai-nilai karakter yang dikenalkan oleh guru serta alur cerita yang dituangkan menyangkut kehidupan sehari-hari siswa. Cerita anak dianggap sebagai salah satu media yang kreatif dan efektif untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan pada anak, Pembentukan karakter pada diri siswa dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat berguna membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, (Lailiyah & Wahyu, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Karakteristik anak SD kelas rendah di antaranya adalah berpikir naratif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, Salah satu kegiatan yang mereka senangi adalah mendengarkan berbagai cerita atau dongeng (Pratiwi, 2014). Kegiatan pembelajaran yang berbasis karakter dan budaya dapat dikembangkannya ketrampilan membaca, karena keterampilan membaca merupakan bagian terpenting dalam menentukan keberhasilan dari suatu proses kegiatan

belajar, Melalui keterampilan membaca, seseorang telah mampu menerjemakan, menginterpretasikan, tanda-tanda atau lambang-lambang bahasa yang mudah dipahami oleh pembaca.

PENUTUP

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan beberapa hal di antaranya: (1) buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter yang dikembangkan telah valid dan praktis dengan tingkat validitas ahli materi mencapai 4,9 dengan presentase 98% serta ahli grafik dengan rata-rata 4,6 (92,5%) termasuk kriteria sangat valid serta kepraktisan oleh guru sebanyak 99% dan uji kepraktisan buku oleh siswa (100%) termasuk kriteria sangat praktis. 2) efektivitas buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter memperoleh rata-rata gain skor 0,72 dengan tingkat efektifitas tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter yang dikembangkan telah terbukti valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan sebagai sarana literasi membaca kelas II SD.

Berkaitan dengan hasil penelitian di atas, maka dapat disarankan beberapa hal kepada guru, pengembang media pembelajaran, dan peneliti selanjutnya. Guru sekolah dasar disarankan untuk menggunakan buku cerita bergambar yang dihasilkan ini untuk mendukung pembelajaran literasi membaca di sekolah. Selanjutnya, pengembang media ajar direkomendasikan untuk menggunakan model pengembangan ini sebagai acuan dalam membuat buku pendukung literasi lainnya. Peneliti lainnya yang akan meneliti terkait buku cerita bergambar disarankan untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan acuan/rujukan pendukung.

DAFTAR RUJUKAN

Abidin, Y., Mulyati, & Yunansah, H. (2018). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.

- Lailiyah, N., & Wahyu, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita siswa kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7), 1150–1159. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23963>
- Mulyasa, E. (2013). Pengembangan dan Implementasi kurikulum 2013. In *Bandung: Remaja Rosdakarya*. Bumi Aksara.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Gadjah Mada University Press.
- Nurjanah, E., & Hakim, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo Pada Siswa Kelas VI MI Darun Najah 1 Jatirejo Mojokerto. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 69–83. <https://doi.org/10.21067/JBPD.V2I1.2201>
- Pratiwi, A. (2014). Efektivitas Kelengkapan Koleksi Buku Perpustakaan Sekolah Dan Minat Membaca Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD N Di Kecamatan Binangun Tahun Ajaran 2013/2014. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 5(2), 1–5. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/3417>
- Samani, M., & Hariyanto. (2017). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, A. (2021). Pendidikan Karakter pada Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19 Berbasis Keluarga. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 319–327. <https://doi.org/10.58258/JIME.V7I1.1795>
- Tarigan, N. T. (2019). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa

Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Curere*, 2(2), 141–152.
<https://doi.org/10.36764/JC.V2i2.157>

Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2019). *Model-Model Desain Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Wibowo, A. (2013). *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra: Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Pengajaran Sastra*. Pustaka Pelajar.

Zubaedi, E. K. (2011). *Pola pembelajaran 9 pilar karakter pada anak usia dini dan dimensi-dimensinya*. Prenamedia Grup.