

Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia

Alisya Ananda¹, Syaiful Musaddat², Nurul Kemala Dewi³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram

Article Info

Article history:

Accepted: 23 November 2021

Publish: 01 Januari 2022

Keywords:

picture story book,
folklore,
princess mandalika

Article Info

Article history:

Diterima: 23 November 2021

Terbit: 01 Januari 2022

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Putri Mandalika sebagai pendamping pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan meliputi: 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*). Draf produk diuji oleh dua ahli materi, satu ahli media, dan dua puluh enam siswa kelas IV SDN 1 Sukamulia. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh rerata skor 4,8 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh rerata skor 4,5 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi oleh siswa pada tahap uji kelompok kecil di SDN 1 Sukamulia memperoleh rerata skor 4,4 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Pada tahap uji kelompok besar diperoleh nilai dengan rerata skor 4,6 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Abstract

The Development of Picture Story Books Based on the Folklore of Princess Mandalika for 4th Grade Students of SDN 1 Sukamulia. This research was conducted with the aim of developing a picture story book based on the folklore of Putri Mandalika as a companion for learning Indonesian. This research uses a Research and Development (R&D) approach. The development model that used in this study is the ADDIE development model which consisted of five stages which include: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluation. The product drafts were tested by two material expert, one media expert, and twenty-six students of 4th grade in SDN 1 Sukamulia. The validation is result from the material expert obtained an average score of 4,8 which is categorized as very feasible. The validation is result by media expert obtained an average score of 4,5 which is categorized as very feasible. The validation is result by students at the small group test stage in 4th grade of SDN 1 Sukamulia obtained an average score of 4,4 which is categorized as very feasible. In the large group test stage obtained a score with an average score of 4,6 which is categorized as very feasible. Based on these data, it can be concluded that the picture story book developed is very appropriate to be used in the learning process.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Alisya Ananda

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram

Email: alisyaananda58135@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra dalam Kurikulum 2013 berbeda dengan pembelajaran sastra pada Kurikulum 2006 (KTSP). Dilihat dari materi yang ada pada Kompetensi Dasar dalam Permendikbud No 37 Tahun 2018, maupun buku siswa yang dikeluarkan pemerintah, ternyata

pembelajaran sastra (materi sastra) sangat kurang. Hal ini dapat dibandingkan dengan pembelajaran sastra pada Kurikulum 2006, pembelajaran sastra memang disediakan khusus. Dalam kurikulum 2006 disyaratkan bahwa sebagai upaya meningkatkan apresiasi sastra dan gemar membaca, setiap siswa pada jenjang sekolah dasar diwajibkan membaca sembilan buku sastra (puisi anak, buku cerita anak, drama anak, dan dongeng/cerita rakyat), sedangkan pelajaran membaca pada Kurikulum 2013 lebih banyak teks nonsastra yang berisi muatan IPA dan IPS, yang dititipkan pada pelajaran Bahasa Indonesia (Rosidah, dkk., 2021). Hal inilah yang mendasari perlunya mengembangkan bahan ajar berbasis sastra di SD, karena materi ajar yang terdapat pada buku yang disediakan sangat terbatas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Sukamulia ditemukan fakta bahwa terdapat beberapa permasalahan pada saat proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita rakyat, seperti: (1) bahan ajar yang diterapkan oleh pendidik hanya berupa buku paket dari pemerintah; (2) belum ada usaha dari pendidik untuk mendekatkan materi pembelajaran kepada siswa; dan (3) belum diterapkannya bahan ajar yang dapat menarik minat siswa.

Dari permasalahan di atas dapat dilihat bahwa buku paket dari pemerintah kurang disukai oleh siswa karena terlalu banyak materi sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi tentang cerita rakyat yang diberikan serta keterbatasan waktu dalam proses pembelajaran. Materi cerita rakyat terdapat di dalam buku tematik kelas IV yaitu tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”, sesuai dengan tema tersebut sudah jelas bahwa guru harusnya mampu menyesuaikan materi pembelajaran dengan daerah tempat tinggal siswa. Materi cerita rakyat yang terdapat di buku tematik tersebut tidak berorientasi pada cerita rakyat Sasak, akan tetapi cenderung pada cerita-cerita rakyat yang terkenal di Nusantara sehingga siswa tidak mengetahui bahwa di daerahnya juga terdapat beragam jenis cerita rakyat yang dapat dipelajari. Belum diterapkannya bahan ajar yang menarik perhatian siswa seperti buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Putri Mandalika.

Pemilihan penggunaan buku cerita bergambar untuk anak SD merupakan salah satu pilihan yang bagus karena anak-anak usia Sekolah Dasar sangat menyukai cerita bergambar menurut Hurlock (dalam Halim & Munthe, 2019: 205), karena beberapa alasan diantaranya yaitu: (1) lewat cerita anak mendapat kesempatan untuk mengenal masalah pribadi dan sosialnya, hal tersebut akan membantu anak dalam memecahkan masalah yang dihadapinya; (2) cerita bergambar menuntun imajinasi dan menarik rasa ingin tahu anak; (3) mudah dibaca dan dipahami anak, karena anak yang kurang mampu membaca, dapat memanfaatkan gambar untuk memahami isi ceritanya meskipun belum bisa membaca; (4) buku cerita bergambar sudah umum dan tidak sulit untuk ditemukan; (5) buku cerita distimulus oleh gambar agar anak tertarik membaca; (6) cerita bisa dibuat berbentuk serial, sehingga mendorong rasa penasaran anak; (7) tokoh anak menjadikan tokoh andalan; (8) karakter tokoh dalam cerita seperti berani, kuat, berwajah cantik/ tampan, sehingga membuat anak menjadikan tokoh andalan; (9) gambar yang ditampilkan dalam cerita penuh warna dan sederhana agar mudah dipahami anak.

Buku cerita bergambar ini membahas secara khusus tentang cerita rakyat Putri Mandalika. Cerita rakyat Putri Mandalika merupakan kisah yang sangat melegenda di pulau Lombok. Cerita ini tidak hanya memberikan kesenangan dan menghibur para penikmatnya, melainkan juga mengandung pesan moral berupa ajaran moral bagi masyarakat suku Sasak untuk selanjutnya dijadikan pegangan hidup dalam kehidupan sehari-hari dalam hubungan dengan interaksi antara sesama warga masyarakat khususnya di kalangan masyarakat suku Sasak (Zaenal & Mahmudi, dalam Aisyah, 2011: 3).

Berdasarkan permasalahan di atas, bahwa diperlukannya pengembangan bahan ajar untuk meningkatkan pemahaman serta minat membaca dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi cerita rakyat, yaitu berupa buku cerita bergambar. Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Cerita Rakyat Putri Mandalika Untuk Kelas IV SDN 1 Sukamulia”.

2. METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan meliputi: 1) analisis (analysis), 2) desain (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), 5) evaluasi (evaluation).

Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV A pada bulan Oktober 2021 dengan subjek penelitian siswa kelas IV A SDN 1 Sukamulia berjumlah 26 siswa. Objek penelitian ini adalah buku cerita bergambar yang telah dikembangkan berjudul "Legenda Putri Mandalika". Sumber data penelitian terdiri dari data kualitatif yang diperoleh dari data deskripsi yang kemudian dibuat kesimpulan secara umum dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penilaian oleh validator dan angket respon siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan angket. Instrumen yang digunakan adalah angket berupa angket validasi buku cerita bergambar dan angket respon siswa. Angket validasi buku cerita bergambar digunakan untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari validator materi dan validator media buku cerita bergambar. Validator materi terdiri dari satu dosen ahli dan guru kelas IV A, sedangkan validator media yaitu satu dosen ahli. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap buku cerita bergambar yang dikembangkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran atau komentar pada lembar penilaian produk oleh validator dianalisis secara deskriptif. Analisis ini sebagai revisi produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa hasil validasi ahli materi, ahli media dan respon siswa diubah menjadi data interval kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif. Adapun kriteria penskorannya menggunakan skala likert dengan skala lima angka. Kriteria penilaian ini berdasarkan kriteria analisis penilaian pakar (Widoyoko, 2009).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk hasil penelitian ini berupa buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Putri Mandalika yang merupakan materi ajar Bahasa Indonesia. Desain Pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, langkah-langkah penelitian pengembangan ADDIE meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil pengembangan pada setiap tahapan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

Analisis (analysis)

Adapun analisis yang dilakukan: 1) Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis keadaan dan ketersediaan bahan ajar sebagai pendukung terlaksananya suatu pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara semistruktur dan observasi tidak terstruktur. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan, guru kelas IV SDN 1 Sukamulia belum pernah menggunakan buku cerita bergambar selama mengajar materi cerita rakyat dan hanya menggunakan buku teks yang disediakan pemerintah. Guru kelas IV juga mengungkapkan bahwa belum pernah mencoba mengembangkan bahan ajar yang menarik, terutama pada materi cerita rakyat sehingga pembelajaran di kelas terasa membosankan karena siswa hanya menggunakan buku paket tematik. Guru hanya mengandalkan buku paket tematik yang memuat materi cerita rakyat yang berasal dari daerah lain sehingga siswa tidak mengenal sastra daerahnya sendiri. Sehingga siswa sangat membutuhkan bahan ajar yang menarik dalam proses pembelajaran seperti buku cerita bergambar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hurlock (dalam Halim & Munthe, 2019: 205) bahwa pemilihan penggunaan buku cerita bergambar untuk anak SD merupakan salah satu pilihan yang bagus karena siswa Sekolah Dasar sangat menyukai cerita bergambar. 2) Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Di SDN 1 Sukamulia menggunakan kurikulum

2013. Buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Putri Mandalika sebagai pendamping pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV yang dikembangkan termuat dalam Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”, subtema 1 “Lingkungan Tempat Tinggalku. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Badan Standar Nasional Pendidikan dan Pusat Kurikulum dan Perbukuan (dalam Ernawati, 2018) mengatakan bahwa kualitas buku teks dapat dilihat berdasarkan aspek isi/materi, penyajian, grafika, serta aspek kebahasaan. Materi dalam buku teks itu isinya haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang berdasar pada kurikulum. 3) Analisis karakter peserta didik, tahap berpikir siswa kelas IV SD masih bersifat konkret di mana mereka lebih mahir menggunakan logika dalam berpikir tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Piaget (dalam Nurgiyantoro, 2018) mengemukakan bahwa pada tahap operasional konkret anak mulai dapat memahami logika secara stabil. Sehingga penggunaan buku cerita bergambar pada materi cerita rakyat akan sangat membantu siswa untuk memahami cerita tersebut, karena buku cerita bergambar tidak hanya menggunakan teks, tetapi ada ilustrasi atau gambar yang sesuai dengan cerita tersebut. Sehingga siswa akan lebih mudah memahami isi cerita karena ada objek fisik yaitu gambar yang sesuai dengan isi cerita yang akan memudahkan mereka memahami cerita tersebut.

Desain (design)

Tahap ini merupakan tahap perancangan buku cerita bergambar yang akan dikembangkan. Buku cerita bergambar dibuat menggunakan aplikasi *Canva*.

a. Pembuatan Judul

Judul dari buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Putri Mandalika ini sangat sederhana yaitu “Legenda Putri Mandalika”. Peneliti memilih menggunakan judul tersebut karena sudah merepresentasikan isi cerita.

b. Pembuatan Alur Cerita

Cerita rakyat yang dikembangkan pada penelitian ini adalah cerita rakyat Putri Mandalika dengan judul Legenda Putri Mandalika. Peneliti membuat alur cerita berbeda dan disesuaikan dengan struktur cerita legenda dan kaidah kebahasaan legenda.

c. Pembuatan Gambar/Illustrasi

Dalam membuat ilustrasi/gambar, peneliti membuat sketsanya terlebih dahulu. Gambar disesuaikan dengan materi cerita rakyat Putri Mandalika. Pembuatan sketsa dilakukan menggunakan teknik menggambar secara manual menggunakan pensil dan kertas, lalu diterangkan menggunakan *drawing pen 2.0* agar sketsa terlihat jelas. Kemudian sketsa tersebut diberi warna menggunakan spidol, crayon, dan pensil warna. Setelah itu, di *scan* menggunakan aplikasi *CamScanner*, lalu ilustrasi/gambar yang sudah di *scan* jika tidak diwarnai *backgroundnya* maka dihilangkan dengan menggunakan aplikasi *Background Eraser*. Setelah itu, ilustrasi/gambar di edit di aplikasi *Canva for Android*. Peneliti menambahkan ilustrasi-ilustrasi grafis yang tersedia di aplikasi tersebut jika ilustrasi yang dibuat sendiri dirasa kurang.

d. Penyusunan Buku Cerita Bergambar

Komponen buku cerita bergambar yang terdiri atas gambar dan teks digabungkan menggunakan aplikasi *Canva*. Buku cerita bergambar ini memiliki ukuran A5 (14,8 cm x 21 cm) dan memiliki 28 halaman termasuk *cover* depan dan belakang. Buku cerita bergambar yang dikembangkan fokus pada satu cerita saja sehingga jumlah halaman lebih tipis. Buku cerita bergambar yang dikembangkan menggunakan tampilan *full colour*. Buku ini didominasi oleh warna *background* biru muda dengan ilustrasi yang berwarna cerah dan beraneka ragam, serta teks berwarna hitam. Gaya tipografi yang digunakan oleh peneliti dalam produk buku cerita bergambar ini memiliki 3 jenis tipografi yaitu *Alegreya Sans Black* untuk *cover* dan *Open Sans Extra Bold* untuk sub judul dan *Clear Sans Bold* untuk isi. Penyusunan buku cerita bergambar dilakukan dengan memerhatikan struktur buku cerita bergambar yang terdiri dari: 1) *Cover*, 2) Halaman *preliminaries*, 3) Bagian utama (isi), 4) Bagian *postliminary*.

Buku cerita bergambar yang desainnya menarik tidak akan menimbulkan kesan jenuh dan membosankan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat *Read is Fundamental* (dalam Rahmawati, 2018) bahwa kriteria buku bacaan untuk anak yang baik salah satunya adalah buku dikemas dengan menarik agar menjadi perhatian peserta didik.



Gambar 1. Tampilan cover depan buku cerita bergambar



Gambar 2. Tampilan cover belakang buku cerita bergambar



Gambar 3. Tampilan isi buku cerita bergambar

Pengembangan (development)

a. Pencetakan Produk

Pencetakan produk menggunakan kertas berjenis *Ivory 230* untuk *cover* depan dan belakang yang cukup tebal untuk dijadikan *cover*, sedangkan untuk isi buku menggunakan kertas berjenis *art papper 120* yang memiliki ciri tipis dan mengkilap. Isi dicetak bolak-balik sedangkan untuk penjilidan dilakukan dengan teknik penjilidan *stapler* tengah.

b. Validasi Produk

Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelayakan materi yang ada dalam buku cerita bergambar yang telah dikembangkan. Berikut hasil validasi oleh ahli materi.

Tabel 1. Hasil validasi buku cerita bergambar oleh ahli materi.

Aspek yang dinilai	Skor yang Diperoleh			
	Jumlah Skor	Rata-rata Jumlah Skor	Rerata Skor	Kriteria
Struktur Cerita	29	14.5	4.8	Sangat Baik
Kaidah Kebahasaan	49	24.5	4.9	Sangat Baik
Struktur Buku	125	62.5	4.8	Sangat Baik
Penyajian cerita	38	19	4.7	Sangat Baik
Secara Keseluruhan	241	120.5	4.8	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1 rata-rata jumlah skor dari aspek struktur buku cerita bergambar yaitu 62,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,8. Rata-rata jumlah skor dari aspek struktur cerita legenda yaitu 14,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,8. Rata-rata jumlah skor dari aspek kaidah kebahasaan legenda yaitu 24,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,9. Rata-rata skor dari aspek penyajian materi/cerita yaitu 19 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,7. Rata-rata jumlah skor dari seluruh aspek yaitu 115,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,8.

Aspek penilaian pertama berkaitan dengan struktur buku cerita bergambar. Semua bagian struktur buku cerita bergambar sudah termuat di dalam buku cerita bergambar. Untuk menyusun sebuah buku dengan kesatuan yang utuh, maka buku hendaknya disusun berdasarkan struktur yang baik dan rapi. Struktur dan bagian-bagian buku secara umum ialah terdapat *cover*, halaman, *preliminaries*, bagian utama (*isi*), dan bagian *postliminary*. Di mana dari setiap struktur terdapat bagian-bagiannya (Suwarno, dalam Farendia, 2018). Kedua, berkaitan dengan struktur cerita legenda. Semua bagian struktur cerita legenda sudah termuat di dalam buku cerita bergambar. Struktur teks sangat diperlukan dalam proses penulisan sebuah teks. Struktur teks perlu diperhatikan dalam pembuatan sebuah teks. Sebagaimana yang dikatakan Fandini (2018: 4) tanpa adanya struktur teks, akan muncul cerita yang sifatnya tidak berurutan, sehingga paragraf teks tersebut tidak sistematis. Ketiga, berkaitan dengan kaidah kebahasaan legenda. Di dalam buku cerita bergambar yang dikembangkan sudah termuat kaidah kebahasaan yang sesuai untuk cerita berjenis legenda. Selain struktur teks, kaidah kebahasaan teks cerita fiksi juga dianggap sebagai karakteristik dalam teks cerita fiksi. Sesuai dengan pendapat Fandini (2018: 4-5) adanya struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fiksi dapat memunculkan kepehaman dan ketertarikan seseorang untuk mengetahui isi teks cerita fiksi. Keempat, berkaitan dengan penyajian materi. Penyajian materi cerita rakyat Putri Mandalika sesuai dengan tuntutan kurikulum dan karakteristik siswa. Sebagaimana yang dikatakan Anitah (dalam Damayanti, 2016: 15) salah satu ciri buku cerita bergambar yang baik untuk peserta didik adalah buku cerita bergambar harus cocok dengan tingkatan umur dan kemampuan peserta didik. Karena pada setiap tingkatan umur, karakteristik dan kemampuan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan akan berbeda-beda.

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelayakan desain atau tampilan buku cerita bergambar yang telah dikembangkan. Berikut hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 2. Hasil validasi buku cerita bergambar oleh ahli media

Aspek yang dinilai	Skor yang Diperoleh			
	Jumlah Skor	Rata-rata Jumlah Skor	Rerata Skor	Kriteria
Tampilan	18	18	4.5	Sangat Baik
Teks	23	23	4.6	Sangat Baik
Gambar	18	18	4.5	Sangat Baik
Secara Keseluruhan	59	59	4.5	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 rata-rata jumlah skor dari aspek tampilan yaitu 18 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,5. Rata-rata jumlah skor dari aspek teks yaitu 23 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,6. Rata-rata jumlah skor dari aspek gambar yaitu 18 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,5. Rata-rata jumlah skor dari seluruh aspek yang dinilai yaitu 59 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,5.

Aspek pertama berkaitan dengan tampilan buku cerita bergambar. Aspek tampilan ini berkaitan dengan kemenarikan buku cerita bergambar seperti warna yang digunakan. Buku cerita bergambar hendaknya menggunakan warna-warna cerah sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk membacanya. buku cerita bergambar yang dikembangkan juga menggunakan tampilan full colour dengan kombinasi warna menarik dan sesuai. Sesuai dengan pendapat Effendy, dkk (2013) salah satu kriteria buku cerita yang baik adalah menggunakan tampilan warna yang mampu memberikan kesan dan mudah ditangkap oleh indera penglihatan anak. Kedua, berkaitan dengan teks. Bentuk font yang digunakan pada isi buku cerita adalah “Clear Sans Bold”, font ini tidak menggunakan huruf latin sehingga dapat dibaca dengan jelas. Ukuran font 14 sehingga teks berukuran pas untuk siswa kelas IV, artinya tidak kecil dan tidak terlalu besar. Selain itu perbandingan antara gambar dan tulisan sudah sesuai. Menurut Read is Fundamental (dalam Rahmawati, 2018) memilih buku bacaan yang baik untuk anak salah satu kriterianya adalah teks bacaan yang jelas dan mudah dibaca oleh peserta didik. Effendy, dkk (2013) juga mengatakan bahwa kriteria buku cerita yang baik salah satunya adalah jenis huruf pada buku cerita memiliki tingkat keterbacaan yang baik bagi anak-anak. Ketiga, berkaitan dengan gambar. Gambar yang terdapat pada buku cerita bergambar tercetak dengan jelas dan ukurannya sudah sesuai dengan teks. Gambar yang didesain juga sudah menyampaikan isi cerita dengan jelas sehingga dapat membantu siswa untuk memahami alur cerita pada buku cerita bergambar. Menurut Read is Fundamental (dalam Rahmawati, 2018) kriteria buku bacaan yang baik untuk anak salah satunya adalah ilustrasi harus menarik dan dapat memvisualisasikan teks serta memberi petunjuk mengenai makna dari kata-kata yang jarang terdengar oleh peserta didik. Anitah (dalam Damayanti, 2016) juga mengatakan bahwa ciri-ciri buku cerita bergambar itu bersahaja, yaitu dalam arti tidak terlalu kompleks, karena dengan adanya gambar itu peserta didik akan mendapat gambaran yang lebih pokok.

c. Revisi Produk

Terdapat beberapa bagian materi yang perlu direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli materi dan media diantaranya yaitu menambah jumlah kalimat dan paragraf pada sub judul cerita, mengecilkan ukuran font, memperhatikan jumlah halaman, memperbaiki ilustrasi dan kombinasi warna pada buku cerita bergambar, merapikan tata letak tulisan dan gambar.

Implementasi (Implementation)

Implementasi dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap buku cerita bergambar yang dikembangkan. Adapun uji coba yang dilakukan adalah uji kelompok kecil dan kelompok besar.

a. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan terhadap lima orang siswa. Berikut hasil respon siswa pada uji kelompok kecil.

Tabel 3. Respon Siswa Kelompok Kecil

Aspek yang dinilai	Skor yang Diperoleh			
	Jumlah Skor	Rata-rata Jumlah Skor	Rerata Skor	Kriteria
Penyajian media	93	18.6	4.6	Sangat Baik
Penyajian materi	82	16.4	4.1	Baik

Tampilan	71	14.2	4.7	Sangat Baik
Secara Keseluruhan	246	49.2	4.4	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 3 rata-rata jumlah skor dari aspek penyajian media adalah 18,6 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,6. Rata-rata jumlah skor dari aspek penyajian materi adalah 16,4 sehingga termasuk dalam kategori baik dengan rerata skor 4,1. Rata-rata jumlah skor dari aspek tampilan adalah 14,2 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,7. Rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek adalah 49,2 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,4.

b. Uji Kelompok Besar

Uji kelompok besar dilakukan terhadap dua puluh enam siswa. Berikut hasil respon siswa pada uji kelompok besar:

Tabel 4. Respon siswa kelompok besar

Aspek yang dinilai	Skor yang Diperoleh			
	Jumlah Skor	Rata-rata Jumlah Skor	Rerata Skor	Kriteria
Penyajian media	489	18.8	4.7	Sangat Baik
Penyajian materi	463	17.8	4.4	Sangat Baik
Tampilan	378	14.5	4.8	Sangat Baik
Secara Keseluruhan	1.330	51.1	4.6	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4 rata-rata jumlah skor dari aspek penyajian media adalah 18,8 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,7. Rata-rata jumlah skor dari aspek penyajian materi adalah 17,8 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,4. Rata-rata jumlah skor dari aspek tampilan adalah 14,5 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,8. Rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek adalah 51,1 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dengan rerata skor 4,6.

Penyajian media berkaitan dengan judul pada *cover*, warna dan gambar yang ada pada buku cerita bergambar. Judul buku cerita bergambar hendaknya mampu mewakili keseluruhan isi cerita dan dapat menarik minat untuk membaca lebih lanjut. Warna yang digunakan dalam buku cerita bergambar ialah warna-warna cerah, terang, mencolok dengan pertimbangan bahwa warna-warna cerah mampu memberikan kesan anak-anak. Gambar atau ilustrasi pada buku cerita bergambar perlu dicetak dengan ukuran besar agar terlihat jelas, karena anak-anak memiliki ketertarikan lebih pada gambar dibanding tulisan. Dua dari dua puluh enam siswa mengatakan kurang tertarik dengan warna yang ada pada buku cerita bergambar. Hal ini menunjukkan bahwa media disajikan dengan baik dan menarik karena sebagian besar siswa tertarik dengan penyajian media pada buku cerita bergambar.

Tulisan dalam buku cerita bergambar tidak menggunakan huruf latin, namun menggunakan huruf tebal dan agak besar sehingga terlihat jelas. Cerita yang ada pada buku cerita bergambar memudahkan siswa dalam membaca karena bacaannya tidak banyak dan disertai dengan gambar-gambar. Bahasa yang digunakan hendaknya bahasa yang komunikatif, dan alur cerita yang digunakan hendaknya alur maju agar siswa tidak bingung saat membaca. Dua belas dari dua puluh enam siswa mengatakan kurang memahami bahasa yang digunakan dalam buku cerita bergambar, namun siswa masih dapat memahami alur cerita dengan baik karena dibantu oleh gambar atau ilustrasi yang tersedia pada buku cerita bergambar.

Aspek tampilan ini berkaitan dengan dampak yang ditimbulkan setelah membaca buku cerita bergambar tersebut. Seluruh siswa memberikan respon baik pada aspek ini. Siswa mengatakan senang belajar menggunakan buku cerita bergambar, serta termotivasi dan tidak bosan mengikuti pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar karena tampilan buku yang *full colour* disertai gambar dengan ukuran besar dan tercetak jelas membuat siswa tertarik membaca buku cerita bergambar tersebut. Penggunaan buku cerita bergambar dapat memberikan suatu motivasi belajar siswa. Motivasi sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, bila guru tidak mampu meningkatkan motivasi belajar maka siswa tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya tarik tersendiri baginya. Bahan ajar yang menarik motivasi siswa lebih mudah dipelajari dan disimpan karena motivasi akan menambah semangat siswa dalam belajar. Motivasi belajar merupakan salah satu aspek psikis yang membantu dan mendorong seseorang untuk mencapai tujuannya (Emosda, 2017: 272).

Evaluasi (evaluation)

Berdasarkan uji coba yang dilakukan, peneliti memperoleh respon yang sangat baik sehingga mendapat penilaian sangat baik dari guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan sangat menarik sehingga bisa disimpulkan bahwa buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Putri Mandalika yang dikembangkan telah selesai sehingga memperoleh produk akhir.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan buku cerita bergambar dapat disimpulkan bahwa langkah pengembangan buku cerita bergambar dimulai dari analisis yang terdiri dari: 1) analisis kebutuhan, 2) analisis kurikulum, 3) analisis peserta didik, kemudian buku cerita bergambar dirancang (desain), setelah itu tahap pengembangan yang terdiri dari: 1) pencetakan produk, 2) validasi ahli materi dan media, 3) revisi produk, kemudian buku cerita bergambar diimplementasikan pada kelompok kecil dan besar, dan terakhir evaluasi.

Kelayakan produk buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Putri Mandalika sangat layak digunakan. Hal ini berdasarkan penilaian keseluruhan aspek oleh validator ahli materi dengan rata-rata jumlah skor dari keseluruhan aspek yaitu sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dengan rerata skor 4,8. Penilaian keseluruhan aspek oleh validator ahli media dengan rerata skor 4,5 dari keseluruhan aspek yang dinilai yaitu sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian yang diberikan oleh siswa pada uji kelompok kecil pada keseluruhan aspek memperoleh rerata skor 4,4 sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Pada tahap uji kelompok besar diperoleh nilai dengan rerata skor dari keseluruhan aspek yaitu 4,6 sehingga termasuk dalam kategori sangat layak.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran antara lain 1) Bagi guru hendaknya buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Putri Mandalika sebagai pendamping pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SD diharapkan dapat digunakan pada proses pembelajaran; 2) Bagi sekolah hendaknya tidak hanya menggunakan satu bahan ajar saja dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi bisa menggunakan buku cerita bergambar seperti yang telah dikembangkan oleh peneliti agar dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi; 3) Bagi siswa hendaknya Buku cerita bergambar berbasis cerita rakyat Putri Mandalika sebagai pendamping pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SD dapat digunakan disaat pembelajaran.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah sabar dalam membimbing serta memberikan arahan penyelesaian karya ilmiah ini. Ucapan terima kasih juga untuk kepala sekolah, guru, siswa SDN 1 Sukamulia, mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun angkatan 2017 dan orang tua serta teman-teman termasuk semua pihak yang tidak

bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu selama penelitian hingga karya ilmiah ini selesai.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2011. *Analisis Nilai Pendidikan Cerita Rakyat Putri Mandalika dan Hubungan dengan Pembelajaran Apresiasi Sastra di SMP*. Skripsi Universitas Mataram.
- Damayanti, Lely. 2016. *Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015*. Jurnal CARE, 3(2), 11-23
- Effendy, Y., dkk. 2013. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Dang Gedunai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Pera, 1(2), 1-10
- Emosda, E. 2017. *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2(2), 256-274.
- Ernawati, Yeni. 2018. *Telaah Buku Teks Tematik Terpadu Kelas IV SD Kurikulum 2013*. Jurnal Ilmiah Bina Edukasi, 11(2), 109-123.
- Fandini, Intan. 2018. *Penguasaan Struktur Teks dan Unsur Kebahasaan Cerita Fantasi Siswa Kelas VII A SMP Negeri 3 Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar*. Jurnal Skripsi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar.
- Farenda, Mas Fitra. 2018. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Literasi Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Skripsi Universitas Jambi.
- Halim, D., dan Munthe, A.P. 2019. *Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 9(3), 203-216.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2018. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press.
- Rahmawati, Sri. 2018. *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendekatan Whole Language pada Materi Cerita Rakyat untuk Kelas V SD/MI*. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rosidah, dkk.2021. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD/MI Kelas Tinggi*.Bandung. Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.