

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERBASIS KEBUDAYAAN SUNDA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

THE DEVELOPMENT BOOK OF STORY BASED SUNDA'S CULTURE AS INSTRUCTIONAL MEDIA

H Makarim¹, Siti Holipah^{1a}, dan Helmi¹

¹ Universitas Djuanda Bogor, Indonesia

^a Korespondensi: Siti Holipah, Email: siti.holipah24@gmail.com

(Diterima: 31-03-2018; Ditelaah: 01-04-2018; Disetujui: 15-04-2018)

ABSTRACT

The Development Book of Story Based Sundanese Culture as Media on Indonesian Language with Pantun Material in IV Class, Elementary School. Djuanda Bogor University in 2017. This research is a Research and Development (R&D) which has a goal to know more a story of book based on Sunda's culture with learning method Indonesian language on pantun materials, another goal is to determine which one is the best of story book. The procedure of this research take a model of Borg and Gall theory, the development has five stages; find out the information, product plan, product development, validation product and evaluation of the product. To know quality of products is based on the learning aspect, materials, and looking with gift questionnaires as a purpose to know the media developed worthy used or not as a learning media. The result of this a research are a book of story based on Sundanese culture used a learning method Indonesian language with pantun materials in class IV elementary school has good qualities based the material expert 43, maximum points from 50 with very good category. the media expert 68, maximum points from 75 with very good category. The teacher around 124.33, maximum points from 125 with very good category. Peer reviewer around 111.33, maximum points from 125 with very good category. Testing 49,44, maximum points from 50 with very good category. Temporary testing 49, maximum points from 50 with very good category, so that this is a book of Sundanese story has good using for taking in learning media Indonesian language with pantun material in grade IV Elementary School.

Key words: pantun, story book, theory Borg and Gall.

ABSTRAK

Pengembangan Buku Cerita Berbasis Kebudayaan Sunda Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Pantun di Kelas IV SD. Skripsi. Universitas Djuanda Bogor 2017. Penelitian ini merupai penelitian dan pengembangan (R&D) yang memiliki tujuan penelitian untuk mengembangkan buku cerita yang berbasis kebudayaan sunda sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun, tujuan lainnya yaitu untuk mengetahui kualitas produk yaitu buku cerita berbasis kebudayaan. Prosedur penelitian ini mengadopsi model Borg and Gall. Hasil penelitian ini akan menghasilkan buku cerita berbasis kebudayaan sunda sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun di kelas IV SD memiliki kualitas yang sangat baik berdasarkan penilaian dari materi ahli yaitu memperoleh skor nilai 43 dari nilai maksimal 50, penilaian oleh ahli media yaitu memperoleh skor nilai 68 dari nilai maksimal 75, penilaian guru kelas dengan rata-rata penilaian yaitu 124,33 dari nilai maksimal 125, penilaian *peer reviewer* dengan rata-rata penilaian yaitu memperoleh skor nilai 111,33 dari nilai maksimal 125, uji coba 49,44 dari

nilai maksimal 50, uji coba terbatas yaitu memperoleh skor nilai 49,2 dari nilai maksimal 50 dan uji coba lapangan 49 dari nilai maksimal 50, sehingga buku cerita berbasis kebudayaan sunda dirasa layak dijadikan media untuk membantu dalam belajar Bahasa Indonesia bagi siswa terutama pada materi pantun di kelas IV SD.

Kata kunci: Borg and Gall, buku cerita, pantun.

Makarim, H., Holipah, S., & Helmi. (2018). Pengembangan Buku Cerita Berbasis Kebudayaan Sunda sebagai Media Pembelajaran. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1): 70-82.

PENDAHULUAN

Pendidikan teruntuk masa depan suatu bangsa dan kenegaraan seperti bangsa Indonesia ini sangat mutlak membutuhkan perbaikan yang terus menerus dan berkelanjutan. Pola pendidikan yang diolah secara teratur, tertib, efektif, dan efisien dapat mampu menyegerakan jalannya kemajuan dan kesejahteraan bangsa kita, hal tersebut didasarkan pada amanat yang termakhtub pada paragraf IV pembukaan UUD 1945.

Pendidikan menyandang kontribusi yang berpengaruh penting dalam mempersiapkan sumber harkat manusia yang memiliki kualitas tinggi serta mampu dalam berkompetensi pada kemajuan ilmu rekognisi dan tekonologi, sehingga pendidikan dapat dilaksanakan berdasarkan tata pengolaan yang sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil paling terbaik sesuai harapan. Sistem pendidikan seharusnya terkelola dengan baik, baik secara kapasitas maupun jumlah agar dapat dirasakan oleh semua lapisan masyarakat. Salah satu unsur yang memiliki fungsi signifikan dalam mempengaruhi kemajuan dan perkembangan suatu bangsa adalah pendidikan (UNESCO, 2015). Pendidikan akademik di sekolah dasar dibagi menjadi beberapa mata pelajaran, salah satunya yaitu pendidikan Bahasa Indonesia.

Pendidikan Bahasa Indonesia mesti diberikan kepada seluruh siswa dari sejak dini, untuk memperlengkapi siswa agar mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan komunikasi dengan memakai Bahasa Indonesia secara verbal maupun tulisan, selain itu memiliki itensi untuk memajukan siswa agar mampu mengapresiasi sastra dengan baik.

Dengan mengkaji bahasa Indonesia dicita-citakan siswa dapat berhubungan dengan bahasa nasional secara baik dan tepat dengan memakai bahasa Indonesia kita dapat melaksanakan komunikasi dengan seluruh rakyat Indonesia meskipun berbeda suku dan budaya, supaya siswa dapat menerima dan memahami mata pelajaran bahasa Indonesia sama baik, maka memerlukan tenggang rasa untuk menganjuratensi siswa, salah satunya dengan cara menganjurkan suasana pengkajian yang kian menyenangkan dengan memakai perangkat buku cerita yang didesain sesuai materi yang dipelajari.

Media buku cerita pada ilmu bahasa Indonesia mungkin mulai tidak asing di dengar dalam ilmu bahasa Indonesia materi dongeng, akan tetapi untuk materi pantun dan disampaikan melalui buku cerita sebagai hal yang baru dan menarik siswa, karena pada detik ini guru hanya menggunakan buku paket saja dan memakai metode ceramah dalam menyampaikan materi. Dalam memberikan ilmu untuk anak

didik, guru perlu membuat inovasi dalam penyampaian seperti menggunakan media saat pembelajaran supaya siswa merasa senang serta antusias tatkala siswa siswa mengikuti pembelajaran (Girvan, Conneely, Tangney: 2016).

Berdasarkan perolehan penemuan yang sudah ditempuh secara langsung di SDN Pasir Angin 02 kelas IV pada hari Jumat tanggal 16 Desember 2016, setelah melakukan wawancara dan pembagian daftar pertanyaan kepada siswa berkenaan dengan ragam guru dalam memberikan materi pada saat belajar mengajar berlanjur peneliti menemukan beberapa hal diantaranya produk dari pembagian daftar pertanyaan yang telah diberikan kepada siswa sebagian banyak memilih guru menjelaskan menggunakan gambar dan belajar secara langsung dengan menggunakan media, dari keterangan tatkala guru diwawancarai yaitu dalam penyampaian pengkajian Bahasa Indonesia materi pantun kepada siswa guru tidak memakai media. Dampak dari tidak adanya inovasi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pada saat pengkajian menjadikan siswa tiada merasa teranjur untuk belajar pantun, hal tersebut pula berdampak pada tidak muncul siswa yang memiliki prestasi dalam bidang penulisan pantun maupun portofolio berisi sebuah kreasi siswa (Taylor & Wicking)

Dengan demikian, peneliti termotivasi untuk berupaya meningkatkan prosedur pembelajaran yang dilaksanakan di kelas lebih baik, khususnya kepada ilmu pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun dengan melakukan penelitian serta pengembangan pada perangkat pembelajaran.

MATERI DAN METODE

Model Pengembangan

Penelitian ini memakai metode *Research and Development*. *Research and Development* ialah desain penelitian yang diterapkan untuk menerbitkan produk. (Sugiono *etc.al*). Media buku cerita berlatar sunda saat pengkajian ini dikembangkan menyelaraskan pada model pengembangan Borg & Gall (2003). Penelitian terdiri dari atas 10 tahapan, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi (*reseach and information collecting*); (2) perencanaan (*planning*); (3) pengembangan produk awal (*develop preliminary product*); (4) uji coba awal (*preliminary field testing*); (5) revisi produk awal (*main product reversion*); (6) uji coba lapangan (*main field testing*); (7) revisi produk akhir (*operasional product revision*); (8) uji coba pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*); (9) penyempurnaan produk akhir (*final product revision*); dan (10) diseminasi (*dissemination*) (Sugiono, 2016)

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan perangkat pengkajian buku cerita berbasis kebudayaan sunda pada penelitian ini menyelaraskan padaparadigma pengembangan Borg & Gall. Penelitian Borg & Gall (2003) yang teridiri atas 10 tahapan, yaitu (1) penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*); (2) perencanaan (*planning*); (3) pengembangan produk pertama (*develop preliminary product*); (4) uji coba pertama (*preliminary field testing*); (5) revisi produk awal (*main product revision*); (6) uji coba lapangan (*main field testing*); (7) revisi produk akhir (*operational product revision*); (8) uji coba pelaksanaan lapangan (*operational field testing*); (9) penuntasan

produk akhir (*final product revision*) dan (10) diseminasi (*dissemination*).

Pengumpulan informasi dilakukan dengan 4 tahapan yaitu; (1) studi literatur dilakukan dengan mengkaji literatur yang signifikan dengan perkara yang ditemukan oleh peneliti; (2) survei lapangan diadakan via sasaran untuk melihat secara langsung kondisi pembelajaran yang sedang berproses disekolah dengan melalui observasi, wawancara dan pemberian angket; (3) analisis kebutuhan dilakukan berlandaskan hasil peninjauan yang sudah dilakukan oleh peneliti di lapangan; (4) analisis kurikulum dilakukan berdasarkan identifikasi Standar Kompetensi Dasar (SK dan KD) yang berdasarkan kurikulum 2006 untuk materi pengkajian yang telah usai dipilih pada tahapan sebelumnya.

Perencanaan produk: produk yang didapatkan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa buku cerita anak-anak yang memiliki latar kebudayaan sunda. Secara umum buku cerita anak yang dibuat dengan gambar penuh dan materi dalam bentuk ceritayang terdapat pada bagian buku tersebut. Beberapa tahapan diantaranya pembuatan rancangan media dengan membuat desain yang diselaskan dengan kriteria buku rekaan anak dengan menggunakan sketsa secara umum. Selanjutnya pembuatan komponen produk yang berdasar kan sketsa yang telah dipilih, selanjutnya menentukan tokoh, situasi dan jalan cerita. Tampilan yang disetarakan dengan karakteristik anak yaitu seraya memerlukan sejumlah warna. Pada jenjang ini juga materi disusun naskah materi yang hendak dimasukan di dalam cerita.

Pengembangan produk dilakukan ketika seluruh unsur yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diolah menggunakan Adobe Ilustator. Hasil dari program tersebut

yaitu dalam kerangka ilustrasi yang mampu di cetak dan langsung dapat dirangkai menjadi se bentuk buku. Validasi produk: prodk yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh materi ahli dan media ahli. Ahli materi adalah dosen yang ahli dibidang Bahasa Indonesia yang minimal telah mengenyam pendidikan S2 ilmu pendidikan Bahasa Indonesia, menguasai materi yang berhubungan dengan pantun dan menguasai cara penyampaian materi melalui media pembelajaran. Ahli media adalah dosen yang ahli dibidang media yang telah menyelesaikan pendidikan S2 ilmu pendidikan, ahli dalam pengembangan media, telah membuat media pengkajian dan memiliki pemahaman tentang pengaplikasian media pembelajaran.

Evaluasi produk; kreasi yang sudah divalidasi oleh materi ahli serta telah diberi perhitungan oleh guru kelas dan peer reviewer selanjutnya di evaluasi. Evaluasi produk dilakukan dalam tiga level, yakni uji ekshibisi personal oleh 9 orang siswa, ekshibisi definit 15 siswa dan ekshibisi lapangan 25 siswa. Pada tiap akhir tahap evaluasi dilakukan analisis dan pembetulan kreasi jika diperlukan.

Desain Uji Produk

Struktur Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam 3 tahap sebagai berikut: 1) Uji coba Perorangan, pada tahapan uji coba perorangan dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan dari aspek tampilan produk berdasarkan dari penilaian siswa pada kelompok kecil. Tujuan dari penilaian oleh siswa untuk memperoleh tanggapan dan masukan sran sebagai dasar pertimbangan revisi produk awal. 2) Uji Coba Terbatas, pada tahapan ini uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan

kelemahan aspek tampilan produk berdasarkan dari penilaian siswa pada kelompok besar. Uji coba ini dilakukan setelah revisi tahap awal yang bertujuan untuk mendapatkan penilaian dari siswa berupa masukan dan tanggapan yang selanjutnya untuk dilakukan revisi tahap kedua. 3) Uji Coba Lapangan, pada tahapan ini uji coba lapangan produk dilakukan setelah adanya revisi dari uji coba tahapan pertama dan kedua yang dilaksanakan bagi siswa dengan jumlah yang lebih banyak melalui tahapan uji coba sebelumnya.

Tujuan dari penilaian ini diartikan untuk menilai kelayakan produk dalam penggunaan sebagai media belajar, produk dikatakan layak apabila mendapat hasil penilaian dengan kategori mutu yang absah baik.

Subjek Coba

Subjek uji coba waktu penelitian ini diantaranya: 1) subjek pada uji coba perorangan adalah 9 orang siswa SD kelas IV, 9 orang siswa yang dipilih yaitu 3 orang siswa yang memiliki mempunyai kompetensi diatas rata-rata, 3 orang siswa yang mempunyai kemampuan akademik rata-rata, dan 3 orang siswa dengan kompetensi akademik dibawah rata-rata. 2) subjek pada uji coba terbatas yaitu 15 orang siswa SD kelas IV. Subjek dipilih dengan kriteria siswa yang mengenyam ketertarikan pada media pembelajaran. 3) subjek uji coba lapangan adalah 25 orang siswa SD kelas IV. Jumlah siswa ditemukan secara heterogen.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang difungsikan waktu penelitian ini

memakai angket. Angket kelayakan perangkat pengkajian buku cerita belajar sunda menggunakan skala likert.

Tabel 1 Skala Linkert

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

Data diperoleh dari tahap validasi dan evaluasi produk sebagai berikut: 1) Validasi Produk, instrumen yang difungsikan pada level ini yaitu lembar validasi materi ahli yang dilaksanakan dengan dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi, lembar validasi media ahli, dan penilaian kapasitas media oleh 2 orang guru dan 2 orang *peer reviewer*. 2) Uji Coba Subjek, uji coba subjek dilaksanakan demi memperoleh gagasan siswa atas perangkat pembelajaran yang dikembangkan dan penilaian terhadap kapasitas produk dengan menerapkan instrumen berupa amgket daftar isian.

Teknik Analisis Data

Data-data yang didapatkan pada penelitian ini meliputi data kualitatif dan jumlah. efidensi kuantitatif berupa saran, masukan dan komentar yang diberikan oleh materi ahli, media ahli, guru kelas, *peer reviewer* dan siswa. Data kualitatif diperlukan pada waktu melakukan perbaikan produk karena sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi produk, data kualitatif dipakai untuk radar produk yang dikembangkan. Data penilaian produk oleh guru kelas dan *peer reviewer* memperbaiki data kualitatif menghasil kuantitatif.

Tabel 2 Ketentuan pemberian skor

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

Membilang rata-rata skor untuk tiap bagian penilaian “Buku Cerita Berbasis Kebudayaan Sunda”, yaitu jumlah skor keseluruhan tiap aspek penilaian dibagi oleh banyaknya penilai. Data yang sudah ditemukan kemudian dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata skor.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan: \bar{X} = rata-rata skor; \sum = jumlah skor; n = jumlah penilaian.

Membandingkan nilai rata-rata dengan kriteria kualitas terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3 Kriteria kualitas

No.	Rentang Skor (i)	Kategori Kualitas
1	$\geq X_i + 1,8 S_{Bi}$	Sangat Baik (SB)
2	$X_i + 0,6 S_{Bi} < \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$	Baik (B)
3	$X_i - 0,6 S_{Bi} < \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$	Cukup (C)
4	$X_i - 1,8 S_{Bi} < \leq X_i - 0,6 S_{Bi}$	Kurang (K)
5	$\leq X_i - 1,8 S_{Bi}$	Sangat Kurang (SK)

$$X_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$S_{Bi} = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Keterangan: X = Rata-rata skor; X_i = Rata-rata Skor Ideal; S_{Bi} = Simpangan Baku Ideal.

Produk yang dinyatakan layak dan mampu difungsikan sebagai media pembelajaran yaitu apabila mendapat penilaian minimal memiliki kualitas dengan kategori baik.

- 1) Membilang persentase keidealan dengan menggunakan rumus.

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{rata-rata skor}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal yaitu skor yang ditetapkan dengan dugaan bahwa setiap penjawab pada tiap pertanyaan membagi jawaban dengan skor tertinggi. Dengan demikian, skor ideal merupakan skor maksimal yang ditemukan perolehan hasil skorsing angket.

- 2) Menentukan kualitas buku cerita berlatar sunda secara keseluruhan dengan menggunakan langkah-langkah nomor 2), 3), dan 4).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pengembangan

Penelitian dan pengembangan buku cerita berbasis kebudayaan sunda sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun di kelas IV SD terdapat penelitian ini mengadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall dengan mengelompokkan lima tahapan dalam pengembangannya yaitu penelitian dan akumulasi pemberitahuan, perancangan produk, ekspansi produk, pengesahan produk, dan evaluasi produk.

Penelitian dan pengumpulan informasi dilaksanakan demi memperoleh data sebagai langkah pertama dalam proses penelitian. Data awal yang didapatkan digunakan untuk memutuskan pada langkah-langkah berikutnya. Dalam tahapan

ini dibagi menjadi empat bagian diantaranya; (1) Studi literatur; (2) survei lapangan; (3) analisis kebutuhan; (4) analisis kurikulum.

Dari hasil studi literatur yang telah sudah diumpamakan ditemukan bahwa dalam membimbing suatu subjek terhadap siswa dapat dilaksanakan dengan cara menggunakan media. Media pembelajaran yang harus selaras dengan keperluan siswa dalam pembelajaran dan dapat memudahkan guru ketika menyajikan kepentingan terhadap siswa, dari pengembangan media perlu dilakukan kajian terhadap pengembangan yang hendak dilakukan seperti melihat beberapa versi buku yang sudah digunakan oleh siswa untuk belajar. Kajian ini dibutuhkan untuk mendapati jenis produk yang memungkinkan untuk digunakan menjadi sebuah media pembelajaran disekolah. Setelah melakukan kajian hasilnya yaitu terdapat banyak macam buku yang bisa digunakan siswa untuk berlatih yang secara umum digunakan oleh siswa adalah buku modul atau LKS sebagai buku pokok belajar di sekolah. Setelah melakukan kajian hasilnya yaitu terdapat banyak rupa buku yang telah dipakai siswa untuk belajar yang secara umum digunakan oleh siswa yakni modul atau LKS sebagai buku pokok belajar disekolah.

Survei lapangan dilakukan dibuat dengan beserta observasi lapangan, wawancara dan pemberian angket di SDN Pasir Angin 02. melalui hasil peninjauan yang telah dibuat terdapat hasil yang menyatakan pembelajaran bahasa Indonesia yang dilangsungkan oleh guru hanya memakai metode ceramah tanpa menggunakan media, meskipun terdapat beberapa materi menggunakan media. Pada saat pembelajaran berlangsung siswa hanya menggunakan buku paket siswa dan LKS

walaupun ada kurang lebih ragam buku yang tersedia di perpustakaan dan dapat dijadikan bahan belajar, akan tetapi buku-buku tersebut jarang digunakan dan dimanfaatkan untuk pembelajaran. Dari hasil pemberian angket dan wawancara yang dilakukan kepada siswa dan guru mengerucut pada kebutuhan dalam pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang direlevankan dengan kebutuhan siswa.

Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan dari hasil survei lapangan yang sudah dilakukan. Hasil survei lapangan memperlihatkan bahwa pada ilmu bahasa Indonesia di sekolah membutuhkan media pembelajaran, kategori media yang dibutuhkan yaitu media visual yang masih berubungan dengan bahan yang dipelajari seperti materi bahasa Indonesia yang selama ini kian dikenali dengan banyak bacaan dan diharuskan siswa untuk membaca pada saat pelajaran, akan tetapi hal tersebut tidak berhasil ditandakan karena salah satu ketangkasan yang diharapkan setelah belajar bahasa Indonesia yaitu membaca sehingga media yang diluaskan meliputi kegiatan membaca siswa dengan menerapkan buku yang didesain lebih menarik dari buku yang dipakai ketika pembelajaran sebelumnya. Dengan demikian diharapkan media buku tersebut mampu menunjang guru maupun siswa dalam prosedur belajar mengajar. Media yang dikembangkan disetarakan dengan keperluan siswa sehingga siswa sanggup memanfaatkannya dengan mudah dan hal lain yang dikembangkan dalam buku cerita ini yaitu materi serta gambar yang terkandung didalam buku seimbang sehingga siswa enggan bosan membaca akan tetapi ada hal lain yaitu gambar-gambar yang dibuat menarik atensi siswa untuk membaca, jalan cerita yang

disampaikan dalam buku ini mudah dipahami siswa, karena siswa di Sekolah Dasar masih menyukai sebuah cerita yang fiksi ataupun non-fiksi sehingga lewat cerita siswa dapat memahami arti dari buku tersebut.

Analisis kurikulum disikapi dengan menjalankan identifikasi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk materi pantun yang setara dengan kurikulum 2006. Materi pantun dihaturkan kepada siswa kelas IV semester genap. Materi ini diberikan untuk memenuhi standar kompetensi 5 yaitu mendengarkan pembacaan pantun. Kompetensi dasar yang perlu disanggupi oleh siswa adalah mengikuti pembacaan pantun dengan notasi dan lafal yang tepat.

Pembahasan

Perencanaan Produk

Perencanaan produk dilakukan dengan memilih materi pada pengkajian bahasa Indonesia yang disetarakan dengan kesulitan yang ditemukan di sekolah dan kebutuhan siswa, setelah mengetahui materi yang hendak digunakan mulai pada tahap awal yaitu membuat konsep buku dari mulai desain buku, penentuan tokoh, penentuan alur cerita, penentuan judul buku dan pemilihan aplikasi untuk membuat desain grafis secara digital. Tahap yang dilakukan sebelum membuat dalam bentuk desain grafis digital membuat sketsa dikertas secara umum dan kasar, setelah yakin dibuatlah dalam bentuk grafis digital dan setelah selesai disimpan menjadi beberapa halaman dengan produk akhir 40 halaman beserta cover yang sudah siap dicetak di percetakan. Setelah seluruh konsep sudah dirancang pada tahap sebelumnya maka dilakukan sesi tahapan peningkatan produk dengan memakai

Adobe Ilustator untuk memvisualisasikan dengan menggunakan desain grafis digital tampilan program dapat diperhatikan pada gambar 1.



Gambar 1 Tampilan *Adobe Ilustator*

Tujuan pengembangan produk dengan menggunakan Adobe Ilustator yaitu untuk membuat gambar menjadi rapih, penentuan warna yang sangat banyak di dalam program adobe ilustator menjadikan mudah dalam menggunakan warna bermacam-macam yang disetarakan dengan siswa yang masih menyukai visual secara warna warni dan juga mudah dicetak dalam jumlah banyak yaitu lebih dari satu.

Terdapat bagian-bagian pada media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan, yaitu: a) Cover buku terdapat pada halaman depan dan halaman belakang ulasan atau sinopsis cerita b) Halaman pertama sebagai pengantar buku c) 16 halama isi yang terdapat inti uraian yang dibuat dalam bentuk cerita yang memiliki alur serta gambar yang disesuaikan berdasarkan scene dan cerita d) Dalam cerita yang terkandung didalam buku terdapat beberapa kebudayaan sunda seperti nama tokoh utama dan belakang sunda e) Terdapat glosarium pada buku cerita yang bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam buku cerita sehingga bagi pembaca yang belum mengetahui beberapa kata asing yang terselip pada buku dapat dilihat maksud dari kata tersebut pada

halaman glosarium f) Halaman terakhir pada buku terdapat biografi pengembang buku yang menceritakan profil dari pengembang seperti nama, cerita singkat, alamat email dan media sosial dari pengembang.

Validasi Produk

Pengesahan kreasi dilakukan untuk mengetahui suatu produk layak untuk diekshibisikan dan valid. Produk yang ditingkatkan disahkan oleh satu orang dosen materi ahli dan satu orang dosen media ahli. Produk yang selesai divalidasi dan dinyatakan valid oleh materi ahli dan media ahli selanjutnya diberikan kepada guru kelas di sekolah dasar dan *peer reviewer* untuk dilakukan penilaian.

Penilaian materi pada kreasi yang disempurnakan dilaksanakan oleh materi ahli bidang bahasa Indonesia. didapati dua segi yang dinilai, yaitu aspek materi pembelajaran dan aspek materi. Materi atas instrumen pengkajian yang diuraikan telah dinyatakan valid oleh materi ahli dengan beberapa perbaikan yaitu penambahan materi dan tatanan bahasa penyajian materi. Kategori penilaian yang diperoleh produk yang telah dilaksanakan pengembangan dengan hasil validasi ialah sungguh bagus dengan perolehan skor 43 atau 86% dari maksimal nilai 50. Penilaian materi pada hasil yang dikembangkan dilakukan oleh ahli media. Ahli media memperkenankan penilaian pada bagian tampilan pada media yang dikembangkan. Tampilan pada peranti pembelajaran yang telah dikembangkan telah dilansir logis oleh ahli media dengan beberapa perbaikan yang diberikan melalui saran yaitu tampilan pada cover buku, ukuran tulisan pada ringkasan cerita yang didapati di lembaran belakang buku dan penambahan biografi penulis. Kategori penilaian yang dicapai dari kreasi

yang sudah dikembangkan dengan hasil validasi yaitu sangat baik dengan perolehan skor 68 atau 90.66% dari nilai maksimal 75.

Guru kelas memberikan perhitungan pada media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan telah dilansir logis oleh materi ahli dan media ahli. Guru kelas memberikan pengukuran pada aspek pembelajaran, materi dan tampilan. Penilaian media pembelajaran oleh guru kelas memperoleh nilai keseluruhan 124,33 atau 99% dari maksimal nilai 125 dengan kategori penilaian yang sangat baik.

Peer reveiwer (teman sejawat) memberikan penjurian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dan telah dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media. *Peer reviewer* memberikan penilaian pada bagian pembelajaran, materi, dan tampilan. Penilaian media pembelajaran oleh *peer reviewer* mendapatkan skor keseluruhan 111,33 atau 81,66% dari maksimal nilai 125 dengan kategori penilaian baik.

Evaluasi Produk

Evaluasi produk dilakukan tiga tahapan diantaranya, yaitu (1) uji coba perorangan; (2) uji coba terbatas; dan (3) uji coba lapangan. Uji coba perorangan dan uji coba terbatas dilaksanakan untuk mendapatkan penilaian kualitas produk dari siswa. Data yang telah diperoleh berbentuk nilai kualitas produk dan saran perbaikan yang dipakai untuk dasar pertimbangan melakukan revisi. Uji coba lapangan dilakukan dengan membagikan lembar penilaian yang bertujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk dari siswa dengan jumlah siswa yang lebih besar dari uji terbatas.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan membagi tiga tahapan, yaitu (1) uji coba lapangan; (2) uji coba terbatas dan; (3) uji coba lapangan. Seluruh subjek pada tahap evaluasi produk ini adalah siswa SDN Pasir Angin 02 IV. Hasil yang didapatkan pada saat melakukan evaluasi memiliki hasil yang berbeda-beda, setiap tahapan memiliki jumlah subjek yang berbeda yaitu untuk uji coba perorangan dilakukan oleh 9 orang siswa, uji coba terbatas dilakukan oleh 15 orang siswa dan untuk uji coba lapangan dilakukan oleh 25 orang siswa. Tujuan setiap tahapan yakni untuk menginfansi, kadar kreasi yang dikembangkan dengan membagikan lembar penilaian yang selaras kepada siswa. Poin pada ekshibisi ini untuk mengetahui kekurangan dari kreasi yang dikembangkan dari bagian materi maupun tampilan produk serta memperoleh tanggapan dari siswa yang dipakai dalam melantaskan revisi produk awal. Berikut ulasan tentang hasil ekshibisi yang dilakukan.

(1) uji coba perorangan; dalam ekshibisi personal yaitu 9 orang siswa kelas IV yang memiliki kriteria berbeda, yaitu 3 orang siswa yang memiliki potensi akademik rendah, 3 siswa dengan potensi akademik sedang, dan 3 siswa karena kemampuan akademik tinggi. Aspek yang dinilai pada ekshibisi ini adalah aspek tampilan media. Hasil penilaian pada produk media pembelajaran menghasilkan penilaian dengan klasifikasi sangat baik. Saran yang didapatkan dari uji coba perorangan menjadi suatu bahan pertimbangan untuk dilakukan revisi, saran yang didapatkan yaitu sebagian warna tidak menarik dan huruf yang digunakan terlalu besar pada beberapa bagian halaman buku.

(2) uji coba terbatas; uji coba terbatas dilaksanakan untuk mendapatkan nilai kualitas hasil media pembelajaran berdasarkan kelompok besar dari siswa yaitu berjumlah 15 orang siswa dengan kompetensi akademik berbeda-beda. Penilaian dilakukan kepada produk yang dikembangkan yang tsudah diperbaiki saat tahap uji coba perorangan, penilaian dengan membagikan lembar penilaian dengan instrumen yang sama di tahap uji coba perorangan. Hasil penilaian media pembelajaran mendapat penilaian dengan klasifikasi sangat baik. Pada bagian ini tidak terdapat masukan atau kritik dari media pengkajian sehingga tidak dibuat koreksi pada produk.

(3) uji coba lapangan; uji coba lapangan dilaksanakan agar mendapatkan nilai kualitas kreasi media pembelajaran berdasarkan kelompok besar dari siswa, jumlah siswa diuji coba lapangan kian berlimpah dari uji coba perorangan dan uji coba terbatas ialah 30 orang siswa. Pada tingkatan ini tidak mendapatkan saran, kritik atau masukan sehingga tidak melakukan revisi maka media pembelajaran mendapatkan kategori penilaian sangat bagus dengan bahasa lain penelitian ini sudah bisa difungsikan sebagai media pembelajaran tanpa revisi.

Revisi Produk

Revisi produk media pembelajaran yang suah dikembangkan disesuaikan berlandaskan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, *peer reviewer*, guru kelas, dan siswa. Berikut pengarahannya perbaikan produk yang sudah disesuaikan. Revisi 1 dilakukan berdasarkan hasil penilaian dan usulan dari materi ahli yaitu hal yang direvisi berkenaan dengan materi yang

kurang tepat dan aturan bahasa penyajian materi.

Revisi 2 dilakukan berdasarkan penilaian dan usulan dari media ahli yang berkenaan dengan tampilan, hal yang direvisi yaitu tampilan pada cover buku, ukuran tulisan pada ringkasan cerita yang tampak pada halaman belakang buku dan penambahan biografi penulisan pada buku. Revisi 3 dilakukan berdasarkan penilaian dan usulan dari guru kelas dan peer reviewer, hal yang direvisi yaitu tata bahasa pengutaraan materi dan penulisan huruf kapital. Revisi 4 dilakukan beralaskan opini dari siswa, hal yang direvisi yaitu beberapa tulisan pada halaman tertentu memiliki ukuran lebih luas dari halaman yang lain.

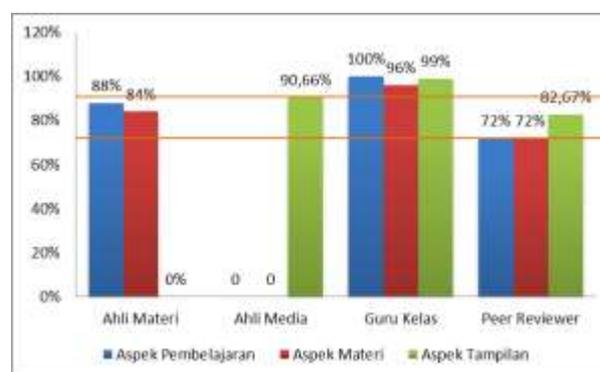
Kajian Produk Akhir

Buku cerita yaitu media yang sedia ada dan sebagian telah digunakan untuk media dalam pembelajaran, dan media buku cerita berbasis kebudayaan sudah tercapai dikembangkan dengan pembuatan buku yang melalui tahapan-tahapan penting seperti penentuan materi, desain, hingga jalan cerita yang diselaraskan dengan kebutuhan karakteristik siswa Sekolah Dasar khususnya kelas IV Sekolah Dasar, dengan karakteristik: 1) Media pembelajaran berbentuk buku cerita yang memiliki ukuran lebar 22 cm dan tinggi 20 cm. 2) Media pembelajaran dapat dipakai untuk pembelajaran saat pertemuan yang hendak datang dengan materi yang sama sehingga guru dapat memakainya secara berulang kali. 3) Media pembelajaran dapat mendukung pengaktualan pembelajaran bahasa Indonesia. 4) Materi yang ditemukan buku cerita memiliki jalan cerita yang ringan yaitu tidak terdapat konflik atau cerita yang membingungkan untuk siswa sehingga siswa dapat mengerti materi pelajaran yang disusun dalam bentuk alur

cerita. 5) Desain dan gambar yang termuat dibagian buku disesuaikan untuk anak-anak dapat mendukung siswa untuk memahami isi cerita.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui tahapan validasi yang dilantaskan oleh materi ahli dan media ahli yang selanjutnya dinilai oleh guru kelas dan *peer reviewer*. Dalam penelitian juga melibatkan siswa untuk uji coba perorangan, uji coba terbatas dan dan uji coba lapangan. Tujuan melakukan penilaian yaitu untuk menanggapi kualitas dan kelayakan dari media yang dikembangkan maka, produk yang sudah valid dan memiliki penilaian kualitas yang baik dianggap produk tersebut layak untuk difungsikan sebagai media dalam pembelajaran. Penilaian pada kualitas media dilakukan pada aspek pembelajaran, aspek materi, dan aspek tampilan. Grafik kualitas media terdapat pada Gambar 2.

Gambar 2 Grafik kualitas media



Keterbatasan Penelitian

Dalam pengembangan dan aktualisasi penelitian ini terkandung beberapa keterbatasan yang didapatkan, sebagai berikut.

- 1) Penggunaan media buku cerita berlatar kebudayaan sunda yaitu siswa diharuskan membaca buku, hal yang tertera akan membuat siswa yang menguasai model belajar visual cocok

dengan media belajar yang dikembangkan akan tetapi untuk beberapa siswa yang menguasai model belajar selain visual seperti audio, dan kinestetik menjadikan siswa merasa tidak tertarik dalam pelaksanaan uji coba.

- 2) Pelaksanaan uji coba media yang dilakukan hanya memverifikasi kepatutan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan tidak menguji keefektifitasannya seperti pengujian untuk pengaruh dari media terhadap prestasi dan hasil belajar. Pengembangan media buku cerita berlatar kebudayaan sunda hanya dapat dibubuhkan sebagai pada materi pantun sehingga tidak dapat diterapkan untuk materi selain pantun.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Berlandaskan buah penelitian dan pengembangan bisa disimpulkan sebagai berikut: 1) Buku cerita berlatar kebudayaan sunda sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun di kelas IV Sekolah Dasar telah berhasil dikembangkan, pengembangan media buku cerita berlatar kebudayaan sunda di desain dengan bentuk buku cerita yang memiliki gambar dan memiliki jalan cerita yang disetarakan dengan siswa kelas IV di sekolah dasar, ukuran buku cerita yaitu 20x22 cm dengan menggunakan art carton 260 gr pada cover dan 210 gr pada isi buku, karakteristik pada buku cerita berlatar kebudayaan sunda yaitu (1) media pembelajaran berbentuk buku cerita berbasis kebudayaan dengan bahasan pantun mata pelajaran bahasa Indonesia; (2) alur cerita, gambar dan bahasan dalam buku sesuai sehingga dapat

mempermudah pembaca dalam menafsirkan arah dari bacaan, dan ; (3) dapat diterapkan sebagai media yang berkelanjutan.

Pengembangan media pembelajaran buku cerita berlatar kebudayaan sunda yaitu dilakukan melalui 5 tahapan (1) pengumpulan informasi yaitu studi literatur, urvei lapangan, analisis kebutuhan dan analisis kurikulum; (2) perencanaan produk, yaitu pembuatan rancangan awal dan komponen pada produk; (3) pengembangan produk; (4) validasi produk, validasi produk dilakukan oleh ahli dengan memperoleh nilai 43 atau 86% dari nilai maksimal 50 dengan kategori penilaian amat baik dan dosen ahli media yang berkenaan dengan tampilan dengan memperoleh nilai 68 atau 90, 66% dari maksimal nilai 75 dengan kategori sangat baik. Buku yang dapat menjadi media pembelajaran dalam materi pantun mata pelajaran Bahasa Indonesia dan memiliki alur cerita, gambar dan bahasan dalam buku sesuai sehingga dapat mempermudah pembaca dalam memahami arah dari bacaan dan dapat digunakan sebagai media yang berkelanjutan. Buku cerita berlatar kebudayaan sunda sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada materi pantun di kelas IV Sekolah Dasar layak diterapkan sebagai media pembelajaran setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, *peer reviewer*, dan guru kelas serta diuji cobakan kepada siswa dengan tahap yaitu, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan ini yaitu pemanfaatan produk yaitu buku cerita berbasis kebudayaan sunda dapat diterapkan sebagai tambahan media pembelajaran oleh siswa dan guru dalam pembelajaran bahasa

Indonesia pada materi pantun dan dapat dijadikan bahan acuan untuk melakukan penelitian atau pengembangan media lainnya oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Borg, W.R, Gall, J.P & Gall, M.D. (2007). *Educational Research: An Introduction*. Boston: Pearson Education.

Girvan, C., Conneely, C., Tangney, B. (2016). Extending experiential learning in

teacher professional development. *Teaching and Teacher Education*. Vol. 58. p.129-139.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Taylor, G & Wicking, P. Creating student portfolios in an English communication class. https://www.meijou.ac.jp/about/education/center/publication/pdf/kyoikune_npo_h23/04.pdf.

UNESCO. (2015). Sustainable Development Begins With Education.