

PENGEMBANGAN BUKU SUPLEMEN BERBASIS CERITA BERGAMBAR PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Norholis¹, Hery Kresnadi², Dyoty Auliya Vilda Ghasya³

Universitas Tanjungpura Pontianak

nor.holis@student.untan.ac.id ; hery.kresnadi@fkip.untan.ac.id

Abstract

This research and development aims to produce a supplementary book product based on illustrated stories in the subject of IPAS on the material of Indonesia's cultural wealth in class IV Elementary School which is feasible to use to assist the learning process in the independent curriculum. The method used is the Research and development (R&D) method by adapting the ADDIE model. 3 expert validators, 3 classroom teachers in the classroom, and 94 students were sampled in this study. strategies for collecting data through questionnaires and interviews. The results of research and development obtained a validity assessment according to the material expert validator in the content/material aspect obtained a percentage value of 82.23% with the criteria "Very Valid", according to the language expert validator in the language presentation aspect obtained a percentage value of 87.15% with the criteria "Very Valid", according to the design expert in the design aspect obtained a percentage value of 86.67% with the criteria "Very Valid", and according to the design expert validator in the graphical aspect obtained a percentage value of 82.50% with the criteria "Very Valid". These results are supported by the results of product trial activities and received a "Very Good" response from the teacher with a percentage value of 93.70% while responses from small group students obtained a percentage value of 85.52% which is the criterion of "Very Good", and large group responses obtained a percentage value of 88.81% which is the criterion of "Very Good". Therefore, it can be said that this picture story-based supplement book is suitable for use in the learning process.

Keywords: *Supplement Book ; Picture Story ; IPAS Subjects*

Abstrak : Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk buku suplemen berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar yang layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada kurikulum merdeka. Metode yang digunakan adalah metode *Research and development (R&D)* dengan mengadaptasi model *ADDIE*. 3 validator ahli, 3 guru kelas di kelas, dan 94 peserta didik menjadi sampel dalam penelitian ini. strategi untuk mengumpulkan data melalui angket dan wawancara. Hasil penelitian dan pengembangan mendapatkan penilaian validitas menurut validator ahli materi pada aspek isi/materi memperoleh nilai persentase 82.23% dengan kriteria "Sangat Valid", menurut validator ahli bahasa pada aspek penyajian bahasa memperoleh nilai persentase 87.15% dengan

kriteria “Sangat Valid”, menurut ahli desain pada aspek desain memperoleh nilai persentase 86.67% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan menurut validator ahli desain pada aspek grafika memperoleh nilai persentase 82.50% dengan kriteria “Sangat Valid”. Hasil ini didukung dari hasil kegiatan uji coba produk dan mendapat tanggapan “Sangat Baik” dari guru dengan nilai persentase 93.70% sedangkan tanggapan dari peserta didik kelompok kecil memperoleh nilai persentase 85.52% yang merupakan kriteria “Sangat Baik”, dan tanggapan kelompok besar memperoleh nilai persentase 88.81% yang merupakan kriteria “Sangat Baik”. Oleh karenanya, dapat dikatakan bahwa buku suplemen berbasis cerita bergambar ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Buku Suplemen ; Cerita Bergambar ; Mata Pelajaran IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu kualitas sumber daya manusia dan kemajuan suatu bangsa. Dalam dinamika zaman yang terus berubah, proses pendidikan dapat memunculkan ide-ide kreatif dan baru. Hal ini bertujuan agar generasi penerus bangsa dapat berkontribusi dan bermanfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara. Sistem pendidikan yang baik sangat penting untuk hal ini. Komitmen pemerintah terhadap bidang pendidikan ditunjukkan, antara lain, melalui pengembangan kurikulum yang berkelanjutan.

Salah satu strategi untuk meningkatkan standar pendidikan adalah melalui pengembangan kurikulum. Karena kurikulum adalah jantung dari pendidikan, kebijakan pendidikan yang tepat akan terlihat melalui penerapan kurikulum yang berlaku (Munandar 2017). , (UU RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional) “Kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan dan dijadikan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan nasional”.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang baru diterapkan dalam dunia pendidikan Indonesia. (Kurniasih, 2022) menyatakan bahwa kurikulum merdeka merupakan pengganti kurikulum sebelumnya, dimana penerapan kurikulum ini didukung oleh platform merdeka mengajar. Inisiatif ini dimaksudkan untuk mengatasi ketertinggalan pembelajaran yang disebabkan oleh pandemi Covid-19 dengan menyederhanakan kurikulum (h.133). Beberapa sekolah yang tergabung dalam program sekolah penggerak sudah menerapkan kurikulum merdeka sebagai wujud pembaruan pendidikan. Mulai dari tahun 2022, satuan pendidikan selain sekolah penggerak juga sudah diberikan pilihan untuk menerapkan kurikulum merdeka. Dalam satuan pendidikan sekolah dasar mulai

menerapkan kurikulum merdeka untuk beberapa kelas yang dibagi menjadi beberapa fase. Menurut (Nurani 2022) “Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran yang beragam”.

Pelaksanaan kurikulum merdeka tentu tidak terlepas dari berbagai tantangan nyata di lapangan. Implementasi dari kurikulum merdeka menghadirkan berbagai tantangan salah satunya terbatasnya buku-buku paket yang diterbitkan untuk dibagikan ke setiap satuan pendidikan dan juga terbatasnya buku suplemen sebagai sumber penunjang di luar buku paket sehingga kurangnya kesiapan dalam menunjang proses pembelajaran pada kurikulum merdeka. Selanjut dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Pertiwi, (2016) bahwa perubahan kurikulum masih banyak menimbulkan problematika. Salah satunya yaitu belum didukung oleh kesiapan buku suplemen selain buku yang diberikan oleh pemerintah sebagai acuan/penunjang lain (h.63). Hal ini dapat dilihat dari kesiapan dalam penyediaan buku yang ada, sejauh ini hanya buku paket dari pemerintah yang digunakan guru sebagai acuan dalam menyampaikan materi pembelajaran, dikarenakan terbatasnya buku-buku penunjang lain sebagai buku suplemen, tentunya ini berdampak kurang baik dalam proses pembelajaran. Penyediaan buku guru dan buku siswa sebagai sumber pembelajaran di sekolah memang sudah cukup baik dan berpusat pada peserta didik, namun belum mampu sepenuhnya memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik.

Saat ini buku siswa yang digunakan oleh peserta didik di sekolah masih berisikan materi yang umum sehingga buku tersebut belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik. Hal itu mendorong peneliti untuk membuat alternatif buku tambahan diluar buku siswa yang ada di sekolah yaitu dengan mengembangkan buku suplemen. dengan mengembangkan buku suplemen yang divariasikan dengan gambar dan tulisan. (Yuberti 2014) mengungkapkan bahwa buku suplemen merupakan sumber belajar berbentuk cetak, namun memiliki kelebihan dibandingkan buku guru dan buku siswa ataupun bahan ajar jenis lainnya, yakni praktis untuk digunakan kapanpun dan dimanapun yang artinya dapat dipergunakan oleh peserta didik untuk belajar secara individu tanpa harus bergantung dengan kehadiran seorang guru, maka dari itu proses pembelajaran dapat tetap berlangsung meskipun tidak dilakukan di dalam kelas. Dengan cara tersebut, peserta didik akan lebih mudah mempelajari materi. di dalam buku suplemen karena didukung oleh gambar-gambar visual dan dipadukan dengan karya visual menarik lainnya yang akan menarik minat mereka untuk membaca dan memahami materi pada buku suplemen tersebut.

Berdasarkan wawancara bersama guru kelas IV di SD Negeri 03 Pontianak Selatan mengungkapkan bahwa proses pembelajaran belum berjalan sesuai rencana, proses pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan guru dan buku pegangan siswa, yang dirasa belum cukup untuk membantu proses belajar mengajar. Hal ini terutama dirasakan oleh guru kelas IV, karena tidak banyak buku yang tersedia, kemudian buku yang ada tidak dapat untuk dibawa pulang oleh peserta didik, sebagian besar pembelajaran dilakukan dengan menggunakan buku siswa. Selanjutnya konten/materi yang disajikan masih bersifat repetitif, memiliki sedikit warna dan sedikit keragaman visual, dan hanya mencakup konten/materi utama yang disampaikan kepada peserta didik oleh guru. Akibatnya, buku sekolah dan buku pelajaran dianggap belum cukup untuk menstimulasi peserta didik untuk belajar. Oleh karenanya, diperlukan buku suplemen yang disajikan secara kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik ketika belajar dalam kurikulum merdeka, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SD/MI.

Setelah melakukan wawancara, peneliti menyebarkan angket kebutuhan buku suplemen peserta didik. Mendapatkan informasi tentang buku suplemen yang dapat dikembangkan dan mendukung kegiatan pembelajaran pada kurikulum merdeka. Diperoleh data yaitu sekitar 97% peserta didik senang membaca buku cerita dan senang mendengarkan cerita, kemudian juga sekitar 84% peserta didik menyukai buku yang disajikan gambar dan sekitar 91% peserta didik menjawab dengan disajikan gambar membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Tentunya peneliti menarik hasil wawancara dan angket kebutuhan bahan ajar peserta didik kelas IV, bahwa perlu pengembangan buku suplemen dikemas dengan cerita bergambar, karena realita di lapangan guru dan peserta didik membutuhkan buku tambahan yang menarik untuk membantu proses pembelajaran.

(Krissandi 2017) mengungkapkan bahwa cerita bergambar merupakan tulisan naratif anak-anak yang terdiri dari teks dan gambar pelengkap yang berpusat pada tindakan atau peristiwa tertentu dari sudut pandang anak untuk menarik minat baca anak-anak. Istilah "cerita bergambar" berarti cerita bergambar ialah buku yang pesannya disampaikan melalui ilustrasi-gambar dan keterangannya. Gambar dan teks merupakan satu kesatuan. Cerita bergambar membantu anak-anak untuk lebih mudah mengutarakan ide-ide mereka, karena gambar merupakan inspirasi dan motivator yang sangat baik untuk belajar. gambar pada buku cerita berkontribusi terhadap bahasa peserta didik guna meningkatkan perkembangan bahasa dalam bentuk kata-kata yang diucapkan pada keterampilan berbicara

(Ozsezer, 2018). Buku-buku dengan cerita bergambar dapat meningkatkan minat baca peserta didik, karena buku-buku tersebut memberikan ketertarikan dan motivasi untuk belajar. Sejalan dengan pendapat (Oktaviani, 2020) mengungkapkan bahwa cerita yang bergambar dan warna yang ceria membuat peserta didik tertarik untuk membacanya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah buku suplemen berbasis cerita bergambar. Banyak peneliti-peneliti sebelumnya meneliti tentang pengembangan buku suplemen, tentunya memiliki latar belakang masalah yang berbeda-beda. Buku suplemen berbasis cerita bergambar pada pembelajaran kurikulum merdeka untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan oleh peneliti, belum diketahui uji validitas dan uji tanggapan guru dan peserta didik. Maka dari itu, penelitian yang dilakukan ini bertujuan guna mengetahui tingkat validitas buku suplemen berdasarkan aspek isi/materi, penyajian bahasa, desain, dan grafika, serta tingkat kelayakan buku suplemen berdasarkan tanggapan guru dan tanggapan peserta didik. Manfaat dari penelitian, diharapkan hasil pengembangan yang dilakukan dapat dipergunakan oleh guru dan peserta didik sebagai buku pendamping/tambahan yang menarik dalam proses pembelajaran.

METODE

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan jenis penelitian dalam penelitian ini. Penelitian *R&D* adalah metode/prosedur yang digunakan untuk membuat dan memvalidasi produk (Sugiyono, 2019). Model ADDIE merupakan model pengembangan dalam penelitian ini yang diadaptasi dari Robert Malibe Branch (Sugiyono, 2019). *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun, karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya peneliti, sehingga penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini dibatasi hanya sampai pada tahap *Development* (pengembangan) saja.

Penelitian yang dilaksanakan ini di SD Negeri 03 Pontianak Selatan. 3 orang guru kelas, 94 peserta didik, dan tiga validator ahli yang menjadi sampel atau subjek penelitian. Selain itu, alat bantu penelitian berupa angket dan pedoman wawancara. Untuk wawancara studi pendahuluan dengan guru, digunakan pedoman wawancara. Sebaliknya, angket digunakan untuk mempelajari lebih lanjut tentang kebutuhan siswa akan buku suplemen

dan mengetahui kevalidan buku suplemen tersebut dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, serta uji tanggapan dari guru dan peserta didik..

Teknik analisis data dalam penelitian ini berpedoman pada penilaian skala Guttman (ya/tidak) dan skala Likert interval 1 sampai 5 yaitu; “(5) sangat baik”, “(2) baik”, “(3) cukup baik”, “(2) tidak baik”, dan “(1) sangat tidak baik”. Skala Guttman digunakan sebagai penyebaran angket kebutuhan buku suplemen bagi peserta didik. Sedangkan skala Likert digunakan dalam penilaian angket kevalidan oleh validator tenaga ahli dan angket tanggapan oleh guru dan peserta didik buku suplemen. Setiap jawaban dapat diberi skor untuk kepentingan analisis data kuantitatif (Sugiyono, 2019). Sangat penting untuk menggunakan skala pengukuran ordinal untuk menghasilkan penilaian skor. Skala pengukuran yang digunakan peneliti ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Pilihan jawaban angket kebutuhan buku suplemen oleh peserta didik

Jawaban	Nilai
Tidak	0
Ya	1

(Sugiyono 2019)

Kriteria penilaian untuk angket yang akan dibagikan kepada validator ahli, guru kelas, dan peserta didik ditunjukkan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kriteria pemberian skor angket validator ahli, guru, dan peserta didik

Pernyataan	Skor
Sangat Tidak Baik	1
Tidak Baik	2
Cukup Baik	3
Baik	4
Sangat Baik	5

(Yuliarmi and Marhaeni 2019)

Skor yang terkumpul kemudian dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{R \text{ (Jumlah Skor Mentah yang diperoleh)}}{SM \text{ (Skor Maksimum)}} \times 100 \text{ (Nilai tetap)}$$

(Purwanto 2017)

Terakhir, dilakukan konversi untuk menentukan kevalidan dan tanggapan terhadap kualitas buku suplemen berbasis cerita bergambar berdasarkan tabel kriteria berikut:

Tabel 3. Kriteria persentase kevalidan produk

Interval Skor Persentase	Kategori Tanggapan	Kategori Kevalidan
< 21%	Sangat Tidak Baik	Sangat Tidak Valid
21% - 40 %	Tidak Baik	Tidak Valid
41% - 60%	Cukup Baik	Cukup Valid
61% - 80%	Baik	Valid
81% - 100%	Sangat Tidak Baik	Sangat Valid

(Arikunto dan Jabar 2018)

HASIL

Metode *Research and Development (R&D)* merupakan metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan buku suplemen berbasis cerita bergambar untuk kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian dan pengembangan produk buku suplemen ini adalah untuk menciptakan produk yang layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Model pengembangan *ADDIE* merupakan model dalam penelitian dan pengembangan ini yang digunakan untuk proses pengembangan produk yang diadaptasi dari Robert Maribe Branch, namun model pengembangan tersebut hanya dimodifikasi hingga tahap *Development* (pengembangan) saja. Tahapan yang peneliti ambil untuk mengembangkan sebuah produk, tercantum di bawah ini:

Analysis

Tahap pertama *Analysis* (analisis) peneliti mewawancarai guru kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan untuk mengetahui permasalahan awal yang ada di sekolah tersebut. Hasil wawancara menunjukkan proses pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan guru dan buku pegangan siswa, yang dirasa belum cukup dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini terutama dirasakan oleh guru kelas IV, karena tidak banyak buku yang tersedia, kemudian buku yang ada tidak dapat untuk dibawa pulang oleh peserta didik, sebagian besar pembelajaran dilakukan dengan menggunakan buku siswa. Selanjutnya konten/materi yang disajikan masih bersifat repetitif, memiliki sedikit warna dan sedikit keragaman visual, dan hanya mencakup konten/materi utama yang disampaikan kepada peserta didik oleh guru. Akibatnya, buku sekolah dan buku pelajaran dianggap belum cukup untuk menstimulasi peserta didik untuk belajar. Setelah melakukan wawancara, peneliti menyebarkan angket kebutuhan buku suplemen peserta didik. Mendapatkan informasi

tentang buku suplemen yang dapat dikembangkan dan mendukung kegiatan pembelajaran pada kurikulum merdeka. Diperoleh data yaitu sekitar 97% peserta didik senang membaca buku cerita dan senang mendengarkan cerita, kemudian juga sekitar 84% peserta didik menyukai buku yang disajikan gambar dan sekitar 91% peserta didik menjawab dengan disajikan gambar membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Setelah data dan informasi terkumpul dari kebutuhan guru dan peserta didik di lapangan terhadap buku suplemen berbasis cerita bergambar, kemudian peneliti mengumpulkan konten/materi yang berkaitan dengan materi kekayaan budaya Indonesia.

Design

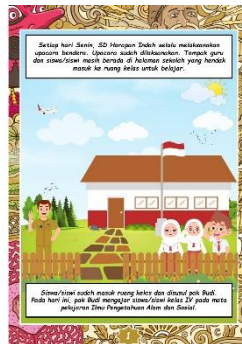
Tahap kedua yaitu *Design* (desain) Setelah mengumpulkan informasi dan materi yang diperlukan, langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyboard* untuk buku suplemen berbasis cerita bergambar. Menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan merupakan proses pengembangan dimulai, yakni dengan menyiapkan *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Perangkat lunak yang digunakan dalam proses pengembangan ini, peneliti menggunakan *Microsoft Word*, *Microsoft powerpoint*, *Photoshop*, *Adobe Illustrator*, dan *Canva pro*, Pada langkah ini, peneliti awalnya membuat rancangan *storyboard* buku suplemen berbasis cerita bergambar. *Storyboard* berfungsi sebagai rancangan *visual* yang akan menggambarkan tata letak, struktur konten, dan ilustrasi yang akan ada dalam buku suplemen. Sedangkan untuk perangkat keras merupakan sebagai alat pendukung dalam pembuatan *storyboard* berupa berupa *laptop*, *printer*, kertas, dan tinta sebagai alat pendukung dalam pembuatan *storyboard*. *Storyboard* ini akan menjadi acuan untuk pengembangan buku suplemen berbasis cerita bergambar pada tahap selanjutnya.

Development

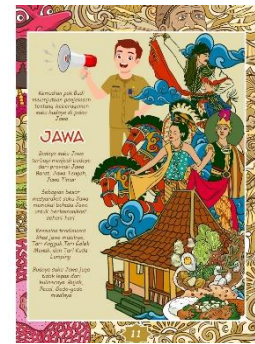
Development (pengembangan), yang merupakan kelanjutan dari tahap *design*. Setelah *storyboard* selesai dirancang dalam tahap *design*, langkah selanjutnya adalah mengembangkannya menjadi buku suplemen berbasis cerita bergambar yang akan dicetak menggunakan kertas *HVS* 80gsm dengan ukuran *UNESCO* 155mm x 230mm dengan ketebalan 40 halaman termasuk *cover*. Gambar berikut menggambarkan buku suplemen berbasis cerita bergambar sebagai produk awal sebelum divalidasi oleh validator ahli:



Gambar 1. Tampilan cover buku suplemen



Gambar 2. Awal cerita



Gambar 3. Penjelasan suku di setiap daerah



Gambar 4. Penjelasan daftar kebudayaan di setiap provinsi



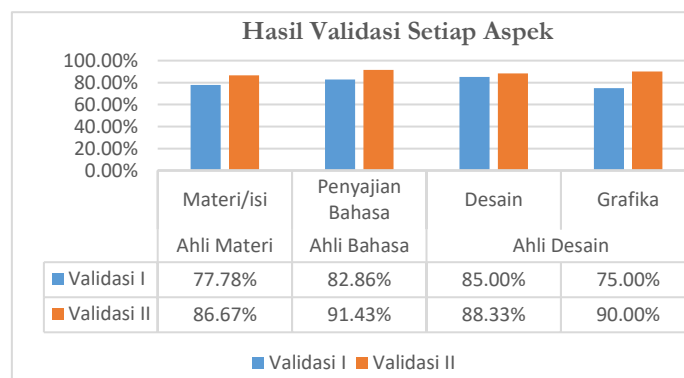
Gambar 5. Penjelasan faktor yang menyebabkan keberagaman di Indonesia



Gambar 6. Penjelasan sikap menghargai keberagaman

Buku suplemen yang dinyatakan valid untuk dipergunakan jika memenuhi beberapa kriteria. Sejalan dengan pendapat (Khoiroh, dkk, 2021) Berdasarkan validitas isi dan konstruk, data validitas digunakan untuk menilai kelayakan buku suplemen. Validitas konstruk mencakup unsur-unsur penyajian seperti *layout*, kejelasan penyajian, keterpahaman pesan, dan penyajian materi yang runtut sistematis, inovatif, kreatif, dan longgar, sedangkan validitas isi meliputi kesesuaian materi pelajaran dengan Kompetensi Inti 3 dan Kompetensi Dasar, kebenaran materi merupakan kebenaran produk ilmiah. Jika buku suplemen memenuhi semua kriteria tersebut, maka dapat dikatakan bahwa buku suplemen tersebut valid. Menurut Akbar (2013), rentang persentase untuk kriteria "valid" pada tabel persentase kriteria kevalidan adalah 61%-80%. Oleh karenanya, jika produk buku suplemen mendapatkan persentase validitas sebesar 61% atau lebih, maka produk tersebut dianggap valid (dalam Permanasari, dkk, 2015). Menilai kevalidan sebuah produk, peneliti berpedoman pada (Permendikbudristek No. 22 Tahun 2022) validitas isi meliputi aspek materi/isi, sedangkan validitas konstruk meliputi aspek penyajian bahasa, aspek desain dan

aspek grafika. Untuk memastikan tingkat kevalidan buku suplemen, dilakukan proses validasi terlebih dahulu berdasarkan empat aspek yang telah ditentukan. Kegiatan validasi ini melibatkan tiga validator yang merupakan ahli pada bidangnya, dan dilakukan dalam dua tahap validasi. Grafik diagram berikut menunjukkan temuan evaluasi kevalidan dari tiga validator:



Gambar 7. Hasil validasi setiap aspek

Aspek pertama adalah aspek materi/isi, yang harus diperhatikan adalah “kesesuaian sebagai pengayaan pengetahuan, kesesuaian sebagai pengayaan sikap, kesesuaian dengan Standar Nasional Pendidikan, kesesuaian dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan kesesuaian dengan konteks dan lingkungan” (Permendikbudristek No. 22 Tahun 2022). Validasi oleh materi merupakan bagian terpenting dari evaluasi terhadap materi/isi dan penyajian produk yang telah dikembangkan. Proses validasi ini mencari masukan dan penilaian dari para ahli yang memiliki pengetahuan dan pengalaman di bidang materi/konten terkait (Gustiawati dkk., 2020) Materi yang disajikan dalam buku suplemen berbasis cerita bergambar adalah materi kekayaan budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS. Rangkuman evaluasi aspek materi/isi pada tabel 4 di bawah ini berisi informasi mengenai hasil validasi pertama dan kedua dari ahli materi secara rinci:

Tabel 4. Rekapitulasi validasi aspek materi/isi

No.	Validasi	Nilai %	Keterangan
1.	Validasi Pertama	77.78%	-
2.	Validasi Kedua	86.67%	-
	Rata-rata	82.23%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 yang telah disajikan, nilai persentase rata-rata dari validasi pertama dan kedua dengan kriteria "Sangat Valid" dengan nilai persentase 82.23%. Hasil validasi

validator ahli materi menunjukkan bahwa unsur materi/isi produk buku suplemen sudah layak untuk diujicobakan. Namun demikian, saran dari validator ahli merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses validasi. Berikut ini ialah saran dari oleh validator ahli berupa 1) pada bagian cover menambah ilustrasi yang menggambarkan budaya Kalimantan Barat karena menyesuaikan dengan capaian pembelajaran, 2) penyajian materi tentang suku yang mendominasi setiap pulau terbesar di Indonesia belum konsisten, 3) memberikan contoh budaya yang ada di Kalimantan Barat agar sesuai dengan capaian pembelajaran, 4) nama pada tokoh yang ada dalam cerita tidak sesuai dengan nama yang ada pada budaya tokoh tersebut.

Aspek selanjutnya adalah aspek penyajian bahasa. Perlu diperhatikan pada aspek penyajian bahasa yaitu “kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kaidah bahasa, dan ketepatan penggunaan tanda baca” (Permendikbudristek No. 22 Tahun 2022). Sangat penting untuk diingat bahwa kemampuan linguistik/berbahasa peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk kapasitas berpikir, pengetahuan sebelumnya, dan lingkungan sekitar (Prastowo, 2014). Validasi bahasa merupakan bagian penting dari evaluasi terhadap penggunaan bahasa dalam produk yang telah dikembangkan (Gustiawati, dkk. 2020). Ringkasan evaluasi penyajian bahasa pada tabel 5 di bawah ini berisi informasi mengenai hasil validasi ahli bahasa pertama dan kedua secara rinci:

Tabel 5. Rekapitulasi validasi aspek penyajian bahasa

No.	Validasi	Nilai %	Keterangan
1.	Validasi Pertama	82.86%	-
2.	Validasi Kedua	91.43%	-
	Rata-rata	87.15%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5 yang telah disajikan, nilai persentase rata-rata dari validasi pertama dan kedua dengan kriteria "Sangat Valid" dengan nilai persentase 87.15%. Hasil validasi validator ahli materi menunjukkan bahwa unsur penyajian bahasa produk buku suplemen sudah layak untuk diujicobakan. Namun demikian, saran dari validator ahli merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses validasi. Berikut ini ialah saran dari oleh validator ahli berupa 1) penulisan masih ada yang *typo*, 2) penyajian tata tulis harus diperhatikan kembali, 3) konsistensi dalam menulis jumlah provinsi, 4) setiap materi yang mengandung daftar, sajikan dalam bentuk tabel, dengan dibuat tabel, informasi yang disajikan akan lebih

mudah dipahami oleh peserta didik, dan juga akan lebih sesuai dengan tingkat pertumbuhan intelektual mereka..

Aspek selanjutnya adalah aspek desain. Perlu diperhatikan pada aspek desain adalah “pendesainan halaman *cover*, pendesainan halaman isi, dan penggunaan ilustrasi” (Permendikbudristek No. 22 Tahun 2022). Validasi desain diperlukan sebagai evaluasi terhadap tampilan produk yang telah dikembangkan (Gustiawati dkk., 2020). Data hasil validasi pertama dan kedua ahli desain secara rinci dapat dilihat pada rekapitulasi penilaian aspek desain pada tabel 6 berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi validasi aspek desain

No.	Validasi	Nilai %	Keterangan
1.	Validasi Pertama	85.00%	-
2.	Validasi Kedua	88.33%	-
Rata-rata		86.67%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 6 yang telah disajikan, nilai persentase rata-rata dari validasi pertama dan kedua dengan kriteria "Sangat Valid" dengan nilai persentase 86.67%. Hasil validasi validator ahli desain menunjukkan bahwa aspek desain produk buku suplemen sudah layak untuk diujicobakan. Namun demikian, saran dari validator ahli merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses validasi. Berikut ini ialah saran dari oleh validator ahli berupa 1) menambah halaman judul pada bagian belakang *cover* depan, 2) menambah *header* dan *footer*, *header* berupa cergam: kekayaan budaya Indonesia, sedangkan *footer* berupa buku suplemen IPAS kelas IV SD, 3) menambah ilustrasi gambar pulau pada penjelasan suku yang mendominasi setiap pulau yang ada di Indonesia agar peserta didik mengetahui pulau-pulau terbesar yang ada di Indonesia, 4) font yang digunakan pada daftar rumah adat di Indonesia tidak kelihatan jelas.

Aspek selanjutnya adalah aspek grafika. Perlu diperhatikan pada aspek grafika adalah “kualitas cetak, kualitas jilid dan kualitas sisir/potong bersih” (Permendikbudristek No. 22 Tahun 2022). Validasi grafika diperlukan sebagai evaluasi terhadap tampilan fisik produk yang telah dikembangkan (Gustiawati dkk, 2020). Data hasil validasi pertama dan kedua ahli desain secara rinci dapat dilihat pada rekapitulasi penilaian aspek grafika pada tabel 7 berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi validasi aspek grafika

No.	Validasi	Nilai %	Keterangan
1.	Validasi Pertama	75.00%	-
2.	Validasi Kedua	90.00%	-
	Rata-rata	82.50%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 7 yang telah disajikan, nilai persentase rata-rata dari validasi pertama dan kedua dengan kriteria "Sangat Valid" dengan nilai persentase 87.15%. Hasil validasi validator ahli desain menunjukkan bahwa aspek grafika produk buku suplemen sudah layak untuk diujicobakan. Namun demikian, saran dari validator ahli merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses validasi. Berikut ini ialah saran dari oleh validator ahli berupa. 1) kertas yang digunakan masih terlalu tipis untuk cetak *full colour*, saran agar menggunakan kertas yang lebih tebal, 2) *margin* perlu diperhatikan kembali.

Berdasarkan hasil evaluasi dari para validator ahli, telah ditentukan bahwa buku suplemen berbasis cerita bergambar dapat diujicobakan kepada peserta didik dengan baik dari segi aspek materi/isi, penyajian bahasa, desain, dan kegrafikan.

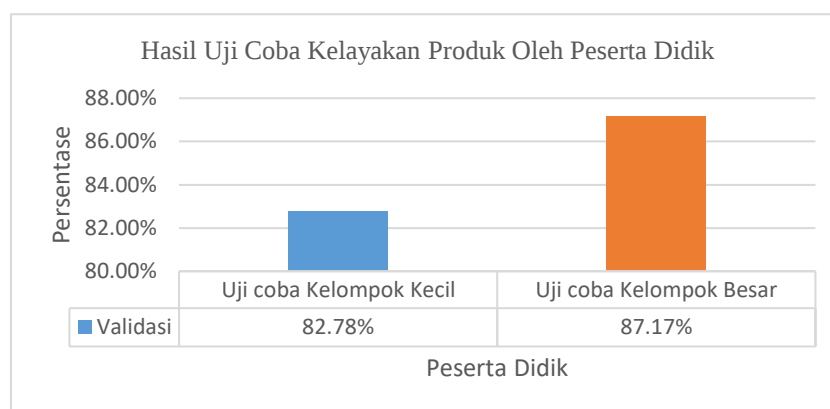
Buku suplemen menerima tanggapan yang baik dari para guru dan peserta didik, maka buku tersebut dianggap layak. Agar sebuah produk dianggap layak dalam penelitian dan pengembangan, produk tersebut harus mendapatkan evaluasi positif dari peserta didik dan memiliki dampak positif pada pencapaian tujuan produk tersebut (Gustiawati dkk., 2020). Buku suplemen berbasis cerita bergambar yang dinyatakan valid/layak oleh ahli validator, dilakukan ujicoba kepada guru kelas dan peserta didik kelompok kecil dan besar, kemudian disebar angket tanggapan guru dan angket tanggapan peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil pengujian buku suplemen berbasis cerita bergambar dengan tiga guru kelas ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi data hasil uji coba kelayakan oleh guru

No.	Nama	Persentase	Keterangan
1.	FH	95.56%	Sangat Baik
2.	AR	92.22%	Sangat Baik
3.	M	93.33%	Sangat Baik
	Nilai Rata-rata	93.70%	Sangat Baik

Berdasarkan penggunaan buku suplemen berbasis cerita bergambar oleh guru kelas IV SD Negeri 03 Pontianak Selatan, angket tanggapan guru dibagikan setelah guru melakukan uji coba penggunaan produk untuk mengetahui pendapat mereka. Hasil dari angket tanggapan guru memenuhi standar "Sangat Baik" dengan nilai persentase sebesar 93.70%. Hal tersebut menggambarkan bahwa peneliti mengembangkan buku suplemen berbasis cerita peneliti layak dipergunakan dalam proses belajar mengajar pada materi kekayaan budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di kelas IV Sekolah Dasar.

Selain dilaksanakannya ujicoba penggunaan produk kepada guru kelas dan bagaimana tanggapannya, dilakukan juga ujicoba penggunaan produk buku suplemen berbasis cerita bergambar kepada peserta didik. Hasil ujicoba produk buku suplemen berbasis cerita bergambar oleh peserta didik ditunjukkan pada gambar 8 di bawah ini.:



Gambar 8. Hasil uji coba kelayakan oleh peserta didik

Berdasarkan data hasil tanggapan peserta didik setelah menggunakan buku suplemen berbasis cerita bergambar, diperoleh data tingkat kelayakan yang ditanggapi kelompok kecil memperoleh nilai persentase dengan kriteria "Sangat Baik" dengan nilai sebesar 85.52%, sedangkan tingkat kelayakan yang ditanggapi oleh kelompok besar peserta didik memperoleh nilai persentase dengan kriteria "Sangat Baik" dengan nilai sebesar 88.81%. Hal tersebut menggambarkan bahwa buku suplemen berbasis cerita bergambar yang dikembangkan sangat layak dipergunakan dalam proses belajar mengajar di kelas IV Sekolah Dasar pada materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka.

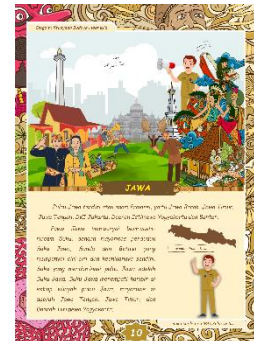
Setelah dilaksanakannya validasi oleh validator ahli dan uicoba produk kepada guru dan peserta didik, produk buku suplemen berbasis cerita bergambar menghasilkan hasil akhir sebagai berikut:



Gambar 9. Tampilan cover buku suplemen



Gambar 10. Awal cerita



Gambar 11. Penjelasan suku di setiap daerah



Gambar 12. Penjelasan daftar kebudayaan di setiap provinsi



Gambar 13. Penjelasan faktor yang menyebabkan



Gambar 14. Penjelasan sikap menghormati keberagaman

PEMBAHASAN

Pembahasan akan dilanjutkan dengan menguraikan beberapa hal yang terkait dengan permasalahan dan rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini, termasuk tahapan pengembangan produk dan kelayakan dari produk buku suplemen berbasis cerita bergambar. Hasil penelitian dan pengembangan buku suplemen berbasis cerita bergambar berdasarkan aspek materi/isi, aspek penyajian bahasa, aspek desain, aspek grafika, tanggapan guru dan tanggapan peserta didik.

Produk yang dikembangkan berbentuk produk buku suplemen berbasis cerita bergambar sebagai buku tambahan untuk mendampingi buku teks utama untuk belajar peserta didik. Konten materi yang disajikan berupa materi kekayaan budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka. Bahasa digunakan dengan dimodifikasi sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik. Desain ditandai dengan gambar,

ilustrasi, ukuran, dan jenis huruf yang digunakan, yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik yang dikaitkan dengan materi kekayaan budaya yang ada di Indonesia.

Buku suplemen yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan buku nonteks dengan jenis buku pengayaan. Menurut (Ulumudin, dkk. 2017) Buku pengayaan ialah buku pelengkap (buku suplemen) dari buku teks dan dapat dipergunakan di sekolah maupun masyarakat umum. Kemudian (Abdillah, dkk, 2020) mengindikasikan bahwa buku suplemen adalah alat bantu pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk menambah pengetahuan dan memperdalam pemahaman peserta didik akan mata pelajaran (h.112). Disimpulkan bahwa buku suplemen berfungsi sebagai alat pembelajaran yang merupakan pendamping, tambahan, atau pelengkap dari materi pembelajaran yang sudah ada atau teks utama siswa..

Tahap yang digunakan dalam mengembangkan buku suplemen berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di Kelas IV ini yaitu: 1) *analysis* (analisis) hasil wawancara dan angket kebutuhan buku suplemen peserta didik, 2) *design* (perencanaan) pemilihan tema sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, menentukan tokoh, membuat alur cerita dituang ke dalam *storyboard*, menyiapkan alat untuk produk, dan memilih gambar dan ilustrasi sesuai tema, 3) *development* (pengembangan) merealisasikan pengembangan produk, melaksanakan proses validasi kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain, lalu melakukan revisi sesuai catatan dan saran, melakukan uji coba dengan menggunakan buku suplemen berbasis cerita bergambar kepada 3 orang guru dan peserta didik kelas IV yang terbagi menjadi dua kelompok, oleh kelompok kecil 32 peserta didik, sedangkan kelompok besar 62 peserta didik.

Setelah produk buku suplemen berbasis cerita bergambar dikembangkan, produk tersebut dilakukan validasi. Menurut (Sugiyono 2017) tahap validasi penelitian dan pengembangan menentukan apakah suatu produk dianggap valid/layak untuk digunakan atau tidak, tergantung pada evaluasi para ahli. Oleh karena itu, evaluasi dilakukan oleh validator ahli. Lembar instrumen angket validasi buku nonteks pelajaran berpedoman pada (Permendikbud No. 22 Tahun 2022) tentang Standar Mutu Buku digunakan untuk menghasilkan evaluasi validasi buku suplemen berbasis cerita bergambar yang mencakup aspek materi/isi, penyajian bahasa, desain, dan kegrafikaan menjadi bahan pertimbangan dalam evaluasi validasi. Gambar 7 menunjukkan bahwa produk buku suplemen berbasis cerita bergambar telah memenuhi syarat kevalidan produk dengan rata-rata nilai dari aspek

isi/materi dengan memperoleh nilai persentase sebesar 82,23%, aspek penyajian bahasa dengan memperoleh nilai persentase sebesar 87,15%, aspek desain dengan memperoleh nilai persentase sebesar 86,67%, dan aspek kegrafikan dengan memperoleh nilai persentase sebesar 82,50%, sehingga buku suplemen cerita bergambar yang dihasilkan valid/layak untuk diujicobakan. Hal ini dikuatkan oleh penilaian (Riduwan, 2013), berdasarkan hasil validasi pada rentang nilai 81-100, buku suplemen yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat layak.

Produk juga dianggap layak jika dapat menarik minat peserta didik dan, tentu saja, asalkan sesuai, tepat waktu, dan tepat sasaran (Magdalena, dkk. 2020). Oleh karena itu, buku suplemen berbasis cerita bergambar didistribusikan kepada guru dan peserta didik setelah validator ahli menyatakan bahwa buku suplemen tersebut layak. Tabel 8 menunjukkan bahwa proporsi rata-rata evaluasi guru memenuhi kriteria sangat baik, yang mendukung kesimpulan bahwa para guru memberikan ulasan yang sangat positif terhadap buku suplemen berbasis cerita bergambar yang dikembangkan. Setelah uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, siswa diminta untuk mengisi angket tentang penggunaan produk untuk mengukur tingkat kelayakannya. Gambar 8 menunjukkan bahwa rata-rata persentase tanggapan peserta didik pada uji coba kelompok kecil sangat baik, dan rata-rata persentase tanggapan peserta didik pada uji coba kelompok besar juga sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, buku suplemen cerita bergambar secara umum mendapat tanggapan positif dari guru dan siswa, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas sesuai dengan materi pelajaran. kekayaan budaya di Indonesia pada mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka. Sejalan dengan pendapat (Gustiawati dkk., 2020) bahwa untuk dapat dianggap layak, produk yang dihasilkan harus memiliki evaluasi positif atau dianggap baik dari peserta didik dan memiliki dampak positif pada pencapaian tujuan produk.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini hanya sampai pada tiga tahap saja dalam model pengembangan *ADDIE* yaitu (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (desain), dan (3) *Development* (pengembangan). Hasil dari penelitian dan pengembangan produk buku suplemen berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar layak digunakan dalam membantu proses kegiatan

belajar mengajar pada kurikulum merdeka, karena hasil penelitian dan pengembangan tersebut mendapatkan penilaian kelayakan menurut validator ahli materi pada aspek isi/materi memperoleh nilai persentase 82.23% dengan kriteria “Sangat Valid”, menurut validator ahli bahasa pada aspek penyajian bahasa memperoleh nilai persentase 87.15% dengan kriteria “Sangat Valid”, menurut validator ahli desain pada aspek desain memperoleh nilai persentase 86.67% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan menurut validator ahli desain pada aspek grafika memperoleh nilai persentase 82.50% dengan kriteria “Sangat Valid”. Hasil ini didukung dari hasil kegiatan uji coba produk dan mendapat tanggapan “Sangat Baik” dari guru dengan nilai persentase 93.70% sedangkan tanggapan dari peserta didik kelompok kecil memperoleh nilai persentase 85.52% yang merupakan kriteria “Sangat Baik”, dan tanggapan kelompok besar memperoleh nilai persentase 88.81% yang merupakan kriteria “Sangat Baik”. Oleh karena itu, buku tambahan yang didasarkan pada buku suplemen berbais cerita bergambar ini cocok untuk digunakan sebagai pendamping atau pelengkap buku pelajaran utama atau buku paket siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. A, F., I, Nyoman. S, D., & Arafah. H. (2020). “Pengembangan Buku Suplemen Dengan Teknologi 3d Augmented Reality Sebagai Bahan Belajar Tematik Untuk Siswa Kelas 4 SD.” *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)* 6(2).
- Arikunto. S., & Jabar. C, S, A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa Dan Praktisi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pertiwi. D, O., Hartono. B, & Syaifudin. A. (2016). “1.” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 5(2): 62–69.
- Gustiawati, R, D Arief, and A Zikri. (2020). “Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Cerita Fabel Pada Siswa Sekolah Dasar .” *Jurnal Basicedu* 4(2): 2580–1147.
- Khoiroh. N, S., & Utiya, A. (2021). “Validation Of Thermochemistry Supplement Book Based Problem Solving To Train Students Metacognitive Skills .” *Journal of Chemistry Education Research* 5(2): 41–50.
- Krissandi. A, D, S. (2017). *Merancang Buku Cerita Bergambar*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press .
- Kurniasih, I. (2022). *A-Z Merdeka Belajar + Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Magdalena. I., Riana. O, P., & Emilia. S, R. (2020). “Analisis Pengembangan Bahan Ajar.” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2(2): 170–87.
- Munandar. A. (2017). “Kurikulum Sebagai Jantung Pendidikan.” *Aula Handayani IKIP Mataram*.

- Nurani. D., Anggraini, L., Misiyanto., & Mulia., K. R. (2022). *Serba-Serbi Kurikulum Merdeka Kekhasan Sekolah Dasar*. Jakarta: Tim Pusat Kurikulum dan Pembelajaran (Puskurjar), BSKAP.
- Oktaviani. M, V., Abdul. M., & Pebrian. T. (2020). "Pengaruh Cerita Anak Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SD Negeri Gugus 1 Kota Bengkulu." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 3(1): 33–42.
- Ozsezer. M, S, B., & Beyza. C. (2018). "Picture in Children's Story Books: Children's Perspective ." *Beyza* 4(4): 205–17.
- Permanasari. D, L, I., & Sukartiningsih. W. (2015). "Pengembangan Buku Suplemen Berorientasi Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Laporan Siswa Kelas V SD." *JPGSD* 3(2): 2057–66.
- Permendikbudristek No 22 Tahun. 2022. *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
- Purwanto. (2017). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2013). "Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik." In *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sauliyah. I., Kresnadi. H., Ghasya. D, A, V., Suparjan., & Pranata. R. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal Kota Pontianak Pada Tema 3 Sub Tema 1 Pembelajaran 4 Kelas V SDN 36 Pontianak Kota. *Jurnal Pendidikan dan Koneling*. 5(1). 2233-2238
- Sugiyono. (2017). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D." In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- . (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Ulumudin, I, M., & Joko. B, S. (2017). "Kajian Buku Teks Dan Pengayaan: Kelengkapan Dan Kelayakan Buku Teks Kurikulum 2013 Serta Kebijakan Penukutan Minat Baca Siswa." In *Kajian Buku Teks Dan Pengayaan: Kelengkapan Dan Kelayakan Buku Teks Kurikulum 2013 Serta Kebijakan Penukutan Minat Baca Siswa*, Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang, Kemendikbud, 1–204.
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Yuliarmi. N, N, dan Marhaeni. A, A, I, N. (2019). *Metode Riset Jilid 2*. Denpasar: CV Sastra Utama.