
**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PPKN KELAS III
SD/MI**

Nur Olief Priandini¹, Titin Sunaryati²

^{1,2}Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

nuroliefpriandini08@gmail.com¹, auliaarifani1@gmail.com²

ABSTRAK

Dalam menghadapi tantangan perubahan sosial dan nilai-nilai global, pendidikan kuat mengenai Pancasila mampu membentuk karakter dan identitas bangsa. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan nilai-nilai Pancasila sejak dini guna mencegah penyimpangan dan membangun pondasi yang kuat. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Pengembangan dengan model ADDIE. Tujuan utamanya adalah: a) mendesain pengembangan buku cerita bergambar interaktif; b) menilai hasil kelayakan buku cerita bergambar interaktif; c) mengevaluasi efektivitas penggunaannya. Temuan penelitian meliputi: 1) Tahapan pengembangan yang melibatkan analisis (kurikulum, kebutuhan, materi PPKn, karakteristik, dan pemahaman konsep), desain (ide cerita, narasi, dan spesifikasi produk), pengembangan (validasi ahli, uji perorangan, kelompok kecil, dan lapangan), penerapan (kegiatan pembelajaran), dan evaluasi (persepsi dan hasil belajar). 2) Produk buku cerita bergambar interaktif dinilai 'sangat layak' berdasarkan penilaian validator ahli bahasa (skor 93%), ahli materi (100%), dan ahli media (94%). 3) Buku cerita bergambar interaktif terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap lambang negara 'Garuda Pancasila', terlihat dari hasil uji pretes dan postes dengan uji T-Test dengan (2-tailed) sebesar 0,000, menunjukkan perbedaan signifikan antara pretes dan postes.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar Interaktif, Pemahaman Konsep.

ABSTRACT

In facing the challenges of social changes and global values, a robust education about Pancasila is capable of shaping the nations character and identity. Therefore, it is important to impart Pancasila values from early age to prevent deviations and build a strong foundation. This study employs the Research and Development method using the ADDIE model. The primary objectives are: a) to design the development of an interactive picture storybook; b) to assess the feasibility of the interactive picture storybook; c) to evaluate its effectiveness. The research findings encompass: 1) development stages involving analysis (curriculum, needs, civic education material, characteristic, and concept understanding), design (story ideas,

narrative, and product specifications), development (expert validations, individual testing, small group testing, and field testing), implementation (learning activities), and evaluation (perception and learning outcomes). 2) the interactive picture storybook product is deemed 'highly feasible' based on assessments from language experts (score of 93%), material experts (100%), and media expert (score 94%). 3) the interactive picture storybook proves affective in enhancing students' understanding of the national symbol 'Garuda Pancasila', as indicated by pretest and posttest results using a two-tailed T-Test with a significance value of 0.000, demonstrating a significant difference between pretest and posttest score.

Keywords: *Interactive Picture Storybook, Concept Understanding, Grade III.*

A. PENDAHULUAN

Ditengah perubahan dunia yang begitu cepat, pelajaran tentang menjadi warga negara yang baik memainkan peranan penting dalam membantu anak muda memiliki dasar etika yang kuat. Ide utamanya adalah menyelaraskan perkembangan moral murid-murid dengan nilai-nilai inti yang terdapat dalam Pancasila (Daryono 1998). Pancasila bukan hanya sekedar kumpulan prinsip, tapi juga kerangka kerja yang membimbing kita untuk mencapai potensi maksimal dan mengaplikasikan prinsip-prinsip tersebut dalam kegiatan kita sehari-hari. Namun, usaha baik ini mendapat tantangan, seperti yang dikemukakan oleh Rahayu (2007), identitas yang ingin diajarkan dalam pelajaran menjadi warga negara dihadapkan pada masalah yang berawal dari globalisasi. Keterhubungan melalui 3T, Transportasi, Telekomunikasi, dan Trade/Perdagangan, hal tersebut telah menghapus batasan geografi, budaya, ekonomi, politik, pertahanan, keamanan, dan kepentingan yang ada sebelumnya. Dunia kini tak lagi punya batas, pengaruh bergerak di seluruh dunia dan ideologi-ideologi bergabung tanpa memedulikan batas fisik.

Menurut Anggriani et al., (2022) buku cerita bergambar interaktif merupakan buku yang memanfaatkan unsur gambar dan konten yang mengedepankan interaksi atau partisipasi pembaca untuk memahami alur cerita. Buku cerita interaktif merupakan buku cerita bergambar yang dilengkapi pertanyaan sederhana dan perintah. Pertanyaan sederhana dan perintah tersebut perlu dijawab dan dilakukan oleh pembaca. Interaksi tersebut merupakan aktifitas lain selain membaca. Sehingga pembaca tidak hanya membaca cerita tapi juga berinteraksi aktif dalam mengikuti alur cerita (Jesse et al., 2015). Dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar interaktif yakni buku cerita berjilid, terdapat gambar-gambar yang menarik dan sesuai, berisi cerita yang bermakna, isi cerita sesuai dengan kemampuan anak-anak, mudah tidak terlalu kompleks dan menyajikan isi kegiatan interaksi aktif yang menarik. Hal ini

diyakini dapat membantu siswa dalam memperhatikan pembelajaran dan memahami pembelajaran dengan mudah.

Namun demikian dalam praktiknya, terdapat sejumlah permasalahan yang muncul di lapangan, sebagaimana yang ditemukan pada saat observasi dan wawancara di MIS Siraajul Ummah. Observasi awal ini mengungkap bahwa terdapat satu kelas, yaitu kelas IIIA yang memiliki ketidaksesuaian dengan teori ideal yang cukup signifikan, yakni mencapai 28%. Ketidaksesuaian ini menunjukkan adanya kesenjangan di lapangan.

Beberapa aspek kesenjangan yang ditemukan antara kondisi ideal dan kenyataan di lapangan adalah sebagai berikut: pertama, dalam penyampaian pembelajaran PPKn di kelas II MI, guru hanya mengandalkan media buku tematik dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah disiapkan oleh sekolah. Media-media ini digunakan tanpa adanya variasi atau penambahan media pembelajaran lain yang dapat mendukung pemahaman konsep siswa. Kedua, metode pembelajaran PPKn yang digunakan cenderung bersifat ceramah dan hafalan. Hal ini mengakibatkan kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru dan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi PPKn dalam konteks kehidupan sehari-hari. Dampaknya, pemahaman konsep, terutama terkait materi lambang negara pada siswa menjadi terbatas. Ketiga, perpustakaan sekolah belum memiliki buku cerita bergambar interaktif. Data analisis dari perpustakaan mengindikasikan bahwa hanya 50% dari koleksi buku merupakan buku tematik kurikulum 2013 untuk kelas 1-6. Sementara itu, hanya 20% berupa buku kamus berbahasa Arab-Inggris-Indonesia dan 20% lainnya adalah buku kitab muatan lokal sekolah. Adapun sisanya, yakni 10% terdiri dari buku-buku ensiklopedia IPA, Matematika, dan Seni Budaya.

Dengan kata lain, kendati upaya pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan yang mulia, terdapat kendala nyata dalam pelaksanaannya yang dapat memengaruhi pemahaman konsep dan nilai-nilai yang ingin diajarkan kepada siswa. Kesenjangan antara teori ideal dan praktik di lapangan ini menunjukkan perlunya langkah-langkah perbaikan yang lebih spesifik dan efektif guna mengatasi tantangan-tantangan tersebut.

Pentingnya pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila tak dapat diabaikan. Namun, tantangan praktis dalam penyampaian materi dan pemahaman konsep menjadi hambatan krusial, seperti tercermin dari kesenjangan antara teori ideal dan praktik di lapangan, seperti kasus MIS Siraajul Ummah. Tinjauan literatur

menyoroti peran sentral pendidikan kewarganegaraan dalam menanamkan nilai-nilai moral. Namun sebagian besar penelitian cenderung fokus pada aspek teoritis dan desain kurikulum, belum mendalami tantangan praktis, seperti kesenjangan yang terlihat di MIS Siraajul Ummah. Akibatnya, diperlukan pendekatan praktis dan inovatif untuk mengatasi penyampaian materi pendidikan kewarganegaraan. Meskipun penelitian sebelumnya menekankan pengembangan buku cerita bergambar interaktif (langi, widyanti, 2022) untuk meningkatkan minat baca dan buku cerita bergambar interaktif pada pembelajaran matematik (athma, rosyadi 2020), belum ada penelitian yang secara khusus menyelidiki penggunaan dan dampak buku cerita bergambar interaktif dalam pendidikan kewarganegaraan, terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap lambang negara Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan dan menerapkan buku cerita bergambar interaktif sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap konsep-konsep lambang negara Pancasila.

Berdasarkan paparan penjelasan latar belakang diatas, dapat dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Lambang Negara Garuda Pancasila Pada Pembelajaran PPKn Kelas III SD/MI”. Penelitian ini dilakukan guna menghasilkan produk yang menarik dan berguna pada kegiatan belajar mengajar.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2019), metode penelitian dan pengembangan merupakan langkah-langkah ilmiah untuk memperoleh data ilmiah untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan merupakan cara atau langkah yang perlu diambil oleh peneliti yang ingin mengembangkan, menciptakan, menghasilkan suatu produk yang *output* nya bisa bermanfaat bagi khalayak.

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah penelitian untuk membuat produk dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk atau inovasi dalam konteks pendidikan berupa modul, bahan ajar, media pembelajaran, perangkat atau alat bantu pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti akan menghasilkan produk media pembelajaran

yaitu buku cerita bergambar interaktif pada mata pelajaran PPKn. Buku cerita bergambar ini akan dikembangkan kemudian diuji coba oleh peneliti guna mengetahui keefektifan buku cerita bergambar interaktif dalam pembelajaran PPKn.

Adapun model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE adalah untuk menghasilkan produk kemudian menguji keefektifan produk tersebut. Tahapan model pengembangan ADDIE meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009). Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep PPKn siswa kelas 3 MI. Dalam penelitian ini media dikembangkan yang kemudian diuji dengan ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Setelah dinyatakan valid atau layak untuk digunakan pada proses pembelajaran, lalu dilakukan uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan yang melibatkan guru dan siswa di kelas IIIA.

Teknik analisis data uji validasi menggunakan persentase rata-rata validasi ahli untuk setiap komponen dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

Σx = nilai yang diperoleh

Σxi = nilai maksimal

Hasil dari perhitungan ditentukan tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang digunakan. Kualifikasi yang memenuhi ketentuan berikut:

Tabel 1 Kategori Kevalidan Produk

(Riduwan, 2008:15)

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81% -100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Saat menganalisis data dari tanggapan guru dan peserta didik, peneliti menggunakan skala likert 1-5 (Sugiyono, 2019: 93).

- a) Perhitungan persentase respon guru dan peserta didik dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus:

$$Xi = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Xi = respon peserta didik

- b) Menghitung skor rata-rata penilaian angket respon guru dan peserta didik:

$$P = \frac{\Sigma x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = rata-rata respon siswa/guru

Σx = jumlah nilai respon siswa/siswa

n = banyak siswa

Setara dengan kuesioner validasi ahli, respon guru dan siswa memiliki lima kategori skala digunakan untuk tingkat kemenarikan produk dari respon guru dan siswa. Berikut penjelasan dari kelima kategori tersebut:

Tabel 2 Kategori Angket Respon Siswa

(Riduwan, 2008:15)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
$81\% < Xi \leq 100\%$	Sangat Menarik
$68\% < Xi \leq 84\%$	Menarik
$52\% < Xi \leq 68\%$	Cukup Menarik
$36\% < Xi \leq 52\%$	Kurang Menarik
$20\% < Xi \leq 36\%$	Sangat Tidak Menarik

Adapun kategori skala untuk respon guru dalam menilai kepraktisan produk adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Kategori Angket Respon Guru

(Riduwan, 2008: 15)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
$81\% < Xi \leq 100\%$	Sangat Praktis
$68\% < Xi \leq 84\%$	Praktis
$52\% < Xi \leq 68\%$	Cukup Praktis
$36\% < Xi \leq 52\%$	Kurang Praktis
$20\% < Xi \leq 36\%$	Sangat Tidak Praktis

Produk media pembelajaran buku cerita bergambar yang dikembangkan mendapat respon positif dari guru ataupun peserta didik apabila persentase yang diperoleh dari angket respon tersebut dikatakan menarik. Adapun dalam mengolah data hasil pretes dan postes peneliti menggunakan uji T-Test dengan prasyarat uji normalitas dan homogenitas. Pengambilan keputusan uji *T-Test* yakni apabila nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest*. Sedangkan apabila nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* (Nursafika et al., 2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analyze (Analisis), Tahap pertama pada penelitian ini adalah Analyze (Analisis). Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan analisis kurikulum pembelajaran, analisis kebutuhan sarana pembelajaran yang sesuai, analisis materi pembelajaran PPKn, analisis karakteristik siswa dan analisis pemahaman konsep siswa. Peneliti melakukan analisis dengan mewawancarai guru mengenai kurikulum yang digunakan. Kurikulum yang berlaku di MIS Siraajul Ummah sebagian besar adalah Kurikulum 2013. Dari hasil angket analisis kebutuhan tersebut, kelas yang paling membutuhkan untuk diadakannya penelitian pengembangan sebuah produk yang dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah kelas 3A dengan selisih sebanyak 28%. Tahap selanjutnya peneliti melakukan analisis mengenai materi pembelajaran PPKn. Analisis pertama mengenai KI dan KD mata pelajaran PPKn dikelas 3 MI. Kemudian peneliti juga mengobservasi pembelajaran yang berlangsung di kelas 3A. Peneliti mendapati bahwa proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran PPKn hanya menggunakan metode ceramah dan hafalan. Adapun untuk media

pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan buku paket dan juga buku LKS tanpa menggunakan media pembelajaran lain sebagai alat tambahan.

Hasil Design (Desain), Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang buku cerita bergambar interaktif yang akan dikembangkan. Ada 3 langkah pada tahap perancangan ini diantaranya, menentukan ide cerita dalam buku cerita bergambar interaktif, membuat narasi cerita, dan membuat rancangan spesifikasi produk. Pada tahap ini peneliti membuat cerita bertema fiksi pada materi lambang negara Garuda Pancasila. Adapun cerita fiksi ini bercerita tentang tokoh satu anak perempuan dan satu tokoh anak laki-laki yang secara ajaib bertemu dengan sebuah burung raksasa emas bernama Garuda.

Produk buku cerita bergambar interaktif yang dikembangkan sebagai media pembelajaran, yaitu dengan spesifikasi produk sebagai berikut: a) Ilustrasi dan gambar pada buku cerita bergambar interaktif ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Affinity Designer dan untuk design layoutnya menggunakan Microsoft Word dan Power Point, b) bentuk buku cerita bergambar berupa media cetak; buku cerita bergambar berukuran A5 potrait (21,0 cm x 14,8 cm) dengan cover berbahan kertas art c) cartoon dan halaman isi berbahan kertas HVS 100gsm dan art cartoon; judul cerita menggunakan font Barthowheel, Adelia dan Grobold, isi cerita menggunakan font The Student Teacher; d) media buku cerita bergambar interaktif disertai dengan gambar yang sesuai dengan cerita; e) media buku cerita bergambar disertai dengan elemen interaktif seperti halaman hidden objects, teka-teki silang dan pertanyaan.

Hasil *Development* (Pengembangan) Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan buku cerita bergambar interaktif yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, buku cerita bergambar interaktif direvisi sesuai dengan kritik dan saran secara mandiri dan oleh para validator. Uji mandiri dilakukan oleh peneliti sendiri untuk menilai bahwa produk layak untuk diuji oleh validator. Sedangkan validator terdiri dari 3 ahli yakni ahli media oleh Muhamad Sudharsono S.Pd, ahli materi oleh Misbah, S.Pd.,M.Pd, dan ahli bahasa oleh Adang Rismanto, S.Pd. Berikut adalah penjabaran bagian-bagian pada buku cerita bergambar interaktif yang dikembangkan:



Gambar 1 Produk Buku Cerita Bergambar Interaktif

Dari hasil validasi ahli media dapat dirumuskan dengan data sebagai berikut:

Tabel 4 Rumusan Data Penilaian Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Rata-rata	Rata-rata Persentase	Kriteria
1	Kondisi fisik buku	4,6	93,3%	Sangat Layak
2	Kesesuaian isi	4,6	93,3%	Sangat Layak
3	Tampilan	4,7	94,5%	Sangat Layak
Rata-rata			94%	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi penilaian oleh ahli media pada Tabel 4.9 di peroleh pada aspek kondisi fisik buku yang meliputi tiga indikator penilaian memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan persentase 93,3% kategori Sangat Layak, pada aspek kesesuaian isi yang meliputi enam indikator penilaian memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan persentase 93,3% kategori Sangat Layak, selanjutnya pada aspek tampilan meliputi sebelas indikator penilaian dengan perolehan skor rata-rata 4,7 dengan persentase 94,5% dengan kategori Sangat Layak. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 94% dengan kategori Sangat Layak. Dari hasil validasi ahli materi dapat dirumuskan dengan data sebagai berikut:

Tabel 5 Rumusan Data Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Kurikulum	5	100%	Sangat Layak
2	Isi cerita	5	100%	Sangat Layak
3	Penyajian	5	100%	Sangat Layak
Rata-rata			100%	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi penilaian oleh ahli materi pada Tabel 4.9 di peroleh pada aspek kurikulum yang meliputi sembilan indikator penilaian, pada aspek isi cerita yang meliputi enam indikator penilaian, dan pada aspek penyajian yang meliputi lima indikator penilaian memperoleh skor rata-rata 5 dengan persentase 100% kategori Sangat Layak. Perolehan data hasil vaslidasi ahli materi juga disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Dari hasil validasi ahli bahasa dapat dirumuskan dengan data sebagai berikut:

Tabel 6 Rumusan Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Bahasa	4,4	88,8%	Sangat Layak
2	Komunikatif	4,8	96,3%	Sangat Layak
Rata-rata			93%	Sangat Layak

Berdasarkan data hasil validasi penilaian oleh ahli bahasa pada Tabel 4.13 di peroleh pada aspek bahasa yang meliputi sembilan indikator penilaian memperoleh skor rata-rata 4,4 dengan persentase 88,8% kategori Sangat Layak dan pada aspek komunikatif yang meliputi

sebelas indikator penilaian memperoleh skor rata-rata 4,8 dengan persentase 96,3% kategori Sangat Layak. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 93% dengan kategori Sangat Layak.

Dari hasil uji coba perorangan dengan guru dapat dirumuskan dengan data sebagai berikut:

Tabel 7 Rumusan Hasil Data Uji Coba Perorangan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Isi	4,8	96%	Sangat Praktis
2	Media pembelajaran	4,4	88%	Sangat Praktis
3	Tampilan	4,6	92%	Sangat Praktis
4	Meningkatkan pemahaman konsep	4	80%	Sangat Praktis
5	Bahasa	4,6	93%	Sangat Praktis
Rata-rata			91%	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil respon guru dengan wali kelas III di peroleh pada aspek isi yang meliputi lima indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 4,8 dengan persentase 96%, aspek media pembelajaran yang meliputi lima indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 4,4 dengan persentase sebesar 88%, aspek tampilan yang meliputi empat indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 4,6 dengan jumlah persentase sebesar 92%, pada aspek meningkatkan pemahaman konsep memperoleh jumlah skor rata-rata 4 dengan jumlah persentase 80% dan pada aspek bahasa memperoleh jumlah skor rata-rata 4,6 dengan persentase 93%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 91% dengan kategori Sangat Praktis. Setelah dilakukan uji coba perorangan dengan guru wali kelas III maka langkah selanjutnya adalah menguji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Adapun untuk hasil analisis data yang memperlihatkan aspek dan indikator penilaian dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 8 Rumusan Data Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Penyajian media	14,2	95%	Sangat Menarik
2	Penyajian materi	13,8	92%	Sangat Menarik

3	Tampilan	19	95%	Sangat Menarik
4	Bahasa	24	96%	Sangat Menarik
Rata-rata			85%	Sangat Menarik

Berdasarkan data hasil uji coba kelompok kecil dengan lima responden di peroleh pada aspek penyajian media yang meliputi tiga indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 14,2 dengan persentase 95%, aspek penyajian materi yang meliputi tiga indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 13,8 dengan persentase sebesar 92%, aspek tampilan yang meliputi empat indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 19 dengan jumlah persentase sebesar 95% dan pada aspek bahasa meliputi lima indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 24 dengan persentase 96%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 85% dengan kategori Sangat Menarik.

Adapun untuk hasil analisis data yang memperlihatkan aspek dan indikator penilaian dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 9 Rumusan Data Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Penyajian media	14,3	95%	Sangat Menarik
2	Penyajian materi	14,6	97%	Sangat Menarik
3	Tampilan	18,8	94%	Sangat Menarik
4	Bahasa	24	96%	Sangat Menarik
Rata-rata			96%	Sangat Menarik

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan dengan 29 responden di peroleh pada aspek penyajian media yang meliputi tiga indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 14,3 dengan persentase 95%, aspek penyajian materi yang meliputi tiga indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 14,6 dengan persentase sebesar 97%, aspek tampilan yang meliputi empat indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 18,8 dengan jumlah persentase sebesar 94% dan pada aspek bahasa meliputi lima indikator penilaian memperoleh jumlah skor rata-rata 24 dengan persentase 96%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 96% dengan kategori Sangat Menarik.

Hasil *Implement* (Implementasi), Tahap kelima dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *Implement* (Implementasi). Dalam tahap implementasi, dilakukan proses

pembelajaran dengan menggunakan buku cerita bergambar interaktif. Pada tahap ini buku cerita bergambar dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran tambahan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran PPKn. Pada tahap ini dilaksanakan 3 kali pertemuan di kelas selama 3 jam pelajaran (3 x 45 menit).

Hasil *Evaluate* (Evaluasi), Pada tahap yang terakhir yakni tahap evaluasi. Tahap evaluasi adalah tahap dimana peneliti melakukan penilaian kualitas dari produk. Berikut adalah hasil dari analisis untuk persepsi siswa dan hasil belajar siswa.

1. Data hasil persepsi atau respon siswa.

Diketahui bahwa total skor dari angket respon siswa adalah sebesar 2.078 dengan skor maksimal angket adalah 2.175. Lalu pada rata-rata skor angket respon siswa sejumlah 72 dan dari hasil tersebut memiliki angka persentase sebesar 96% dengan kategori Sangat Menarik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep materi lambang negara Garuda Pancasila memiliki kategori dengan kemenarikan yang tinggi sehingga tidak perlu dilakukan revisi.

2. Data hasil belajar dan uji efektifitas.

Setelah melakukan pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar interaktif diperoleh hasil *posttest* siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa saat tahap implementasi akan dievaluasi dan dilihat apakah buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep materi lambang negara Garuda Pancasila pada pembelajaran PPKn maka dilakukan evaluasi dengan menggunakan Uji T-Test. Sebelum melakukan uji T-Test diperlukan prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut adalah penjelasan mengenai uji T-Test dan prasyaratnya:

Uji normalitas digunakan untuk menguji distribusi normal antara nilai hasil sebelum dan sesudah menggunakan buku cerita bergambar interaktif. Uji normalitas terhadap dua data tersebut pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan berbantuan program aplikasi *SPSS 24* taraf signifikansi 0,05 dengan jumlah data < 100. Pengambilan keputusan mengenai uji normalitas apabila nilai sig. < 0,05 maka distribusi tidak normal dan jika nilai sig > 0,05 maka distribusi normal. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 10 Normalitas Distribusi Data Nilai Pretest dan Posttest

Nilai Pemahaman Konsep PPKn	Shapiro-Wilk		
	statistic	df	Sig.
Pretest	.962	29	.358
Posttest	.918	29	.028

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas varians dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada Tabel 4.19 nilai probabilitas pada kolom signifikansi data nilai *pretest* pemahaman konsep siswa sebelum menggunakan produk buku cerita bergambar interaktif adalah 0,358 dan untuk hasil *posttest* pemahaman konsep siswa setelah penggunaan buku cerita bergambar interaktif adalah 0,028. Dari penyajian data tersebut dapat dikatakan bahwa data *pretest* maupun *posttest* memiliki nilai data berdistribusi normal.

Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Uji homogenitas dua varians antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* pemahaman konsep PPKn kelas III menggunakan uji *Levene* berbantuan program aplikasi *SPSS 24* dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun untuk pengambilan keputusan mengenai uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya data nilai *pretest* dan *posttest* tidak homogen dan apabila nilai signifikansi $> 0,05$ artinya data tersebut data homogen. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan ouput dapat disajikan sebagai berikut:

**Tabel 11 Homogenitas Distribusi Data Nilai
Pretest dan Posttest**

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
5.992	1	56	.018

Berdasarkan hasil *ouput* uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene* pada Tabel 4.20 nilai pobabilitas pada kolom signifikansi adalah 0,018. Hal ini menunjukkan bahwa nilai probabilitas signifikansi lebih dari 0,05 yang berarti bahwa nilai *pretest* dan nilai *posttest* mempunyai varians yang sama atau kedua tes tersebut homogen sehingga bisa melanjutkan ketahap uji *T-Test*.

Uji *Paired Sample T-Test* adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel yang berpasangan tersebut berasal dari subjek yang sama dari setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda. Pada penelitian ini uji *T-Test* dilakukan pada data hasil *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah penggunaan buku cerita bergambar interaktif.

Setelah melakukan pengolahan data, tampilan ouput dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 12 Hasil T-Test Nilai Pretest dan Posttest

Paired Samples Test		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Posttest	-16.207	8.308	1.543	-19.367	-13.047	-10.505	28	.000

Berdasarkan hasil *ouput* uji *Paired Sample T-Test* dengan menggunakan program aplikasi *SPSS 24* pada Tabel 4.24 nilai pada kolom signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05 yang berarti bahwa pada nilai *pretest* dan nilai *posttest* terdapat perbedaan yang bermakna sebelum dan sesudah penggunaan buku cerita bergambar interaktif. Perbedaan yang bermakna mengacu kepada fakta bahwa perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* secara statistik signifikan. Ini berarti bahwa ada bukti yang kuat tentang penggunaan buku cerita bergambar interaktif telah memengaruhi hasil tes antara tahap sebelum dan sesudah penggunaan.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa buku cerita bergambar interaktif dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi. Maka dengan hasil analisis data tersebut telah diputuskan bahwa buku cerita bergambar interaktif materi lambang negara Garuda Pancasila pada pembelajaran PPKn dinyatakan valid dan tidak memerlukan perombakan lebih lanjut serta layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn di sekolah.

Kemudian berdasarkan rumusan hasil analisis data siswa dan guru pada tabel pada uji coba perorangan memiliki persentase sebanyak 91%, uji coba kelompok kecil memiliki skor persentase 95% dan pada uji coba lapangan skor persentasenya sebanyak 96%. Pada ketiganya

mendapatkan kategori sangat menarik dan dapat dinyatakan produk praktis. Maka dapat diputuskan bahwa buku cerita bergambar interaktif materi lambang negara Garuda Pancasila pada pembelajaran PPKn praktis digunakan sebagai salah satu media pembelajaran PPKn.

Keefektifan dari buku cerita bergambar interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil T-Test nilai *pretest* dan *posttest* Berdasarkan tabel 4.24 nilai pada kolom signifikansi (2-tailed) adalah 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar interaktif memberikan peningkatan pemahaman konsep siswa setelah menggunakannya. Artinya buku cerita bergambar interaktif materi lambang negara Garuda Pancasila pada pembelajaran PPKn telah memenuhi aspek keefektifan. Maka dapat diputuskan bahwa buku cerita bergambar interaktif materi lambang negara Garuda Pancasila pada pembelajaran PPKn efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran PPKn.

D. KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar interaktif materi lambang negara Garuda Pancasila pada pembelajaran PPKn kelas III SD/MI. Adapun tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan buku cerita bergambar interaktif yakni sebagai berikut: a) tahap analisis; b) tahap perancangan; c) tahap pengembangan; d) tahap penerapan; dan e) tahap evaluasi. Cerita yang disajikan di dalam buku berdasarkan materi yang sesuai dengan pembelajaran. Materi di dalam buku cerita bergambar interaktif berdasarkan Kurikulum 2013 kelas III MI pada Tema 8 Praja Muda Karana yang terdiri dari beberapa bahasan: a) Bagian-bagian lambang negara; b) Makna jumlah bulu lambang negara; c) Gambar pancasila dan tokoh pembuatnya; dan d) Rasa bangga terhadap lambang negara. Pada setiap penggalan cerita terdapat kegiatan interaktif yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran. Buku cerita bergambar juga dilengkapi soal-soal latihan untuk evaluasi.

Berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, dapat diketahui hasil validasi ahli materi sebesar 100%, hasil validasi ahli media sebesar 94%, dan hasil validasi ahli bahasa sebesar 93% dengan ketiganya memperoleh kategori Sangat Layak. Buku cerita bergambar interaktif ini memiliki kategori kelayakan sangat tinggi untuk digunakan pada proses pembelajaran PPKn khususnya pada materi lambang negara Garuda Pancasila.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada sebelum dan sesudah penggunaan buku cerita bergambar interaktif ini menghasilkan nilai keefektifan pada produk buku. Dapat diketahui hasil dari pengolahan data dengan uji T-Test dengan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang

berarti buku cerita bergambar interaktif dapat memberikan perubahan yang signifikan dalam peningkatan pemahaman konsep siswa. Maka buku cerita bergambar interaktif materi lambang negara Garuda Pancasila pada pembelajaran PPKn memiliki kualitas efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriani, M., Hairunisa, H., Akbar, M. R., Mulyadi, M., & Widayati, U. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Berorientasi Literasi dan Pendidikan Karakter Siswa untuk Meningkatkan Kemampuan dan Minat Membaca Kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima. *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA*, 12(2), 1–10.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Jesse, A., Bramantya, B., & Sutanto, R. P. (2015). Perancangan Buku Cerita Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Untuk Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6).
- Nursafika, N., Alpusari, M., & Antosa, Z. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SDN 001 Kampung Baru Sentajo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 1550–1557.
- Riduwan, M. B. A. (2008). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. *Alf. Bandung*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (27th ed.). Penerbit Alfabeta.